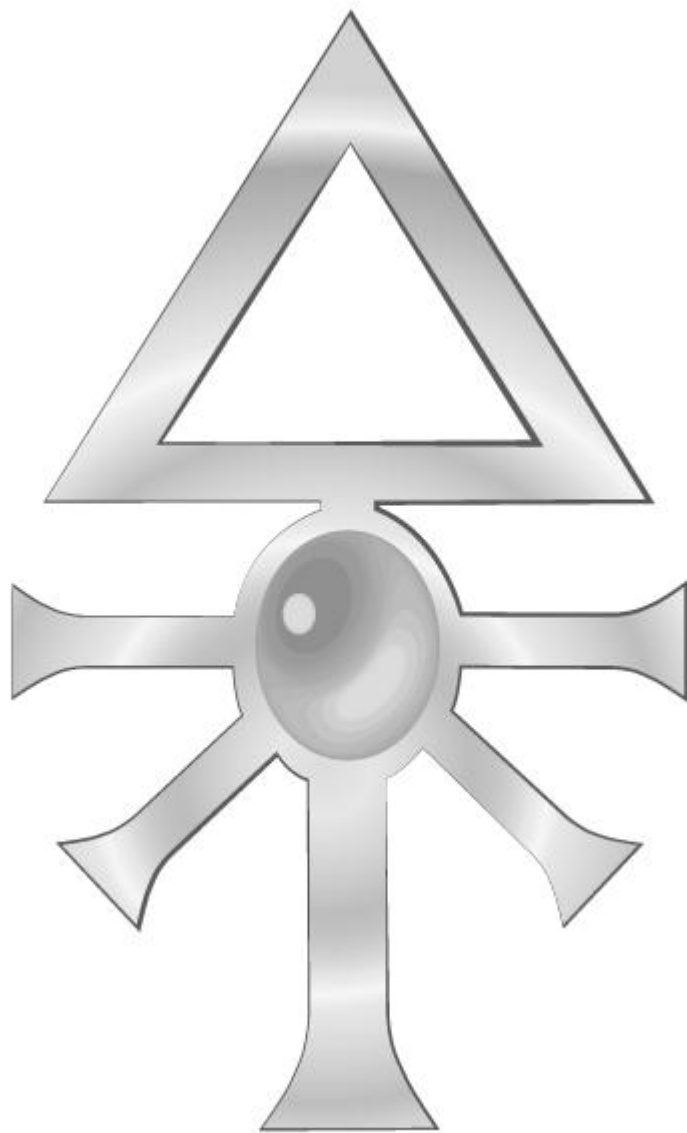


Eldák



Dreamer88

Az Avatár

A Véres Kezű Isten Megtestesülése

Minden mestervilág legmélyén van egy lezárt lidércsont terem, amelyben egy parázsló trónon ott ül a Véres Kezű Isten egy Avatárja – egy félelmetes vas szobor, a kinek szemei olyan ürességről árulkodnak, mintha az egész teste csak egy üres burok lenne.

Ahogy a mestervilág felkészül a háborúra, a pszi érzékeny termet átjárja az Eldák harci elszántsága. Válaszként az Avatár elkezd izzani, ahogy felforr az ereiben a vér.

A lidércsontokon keresztül az egész mestervilágban hallani lehet egy pszi üvöltését. Ezen csatakiáltás által megidézve az Exarchok elhozzák az Ifjú Királyt, egy Maszk-harcost, akit a Látnokok válasszottak ki, majd meztelenül odaállítják a terem ajtaja elé, tetőtől talpig Kaela Mensha Khaine véres rúnáival díszítve, a fején egy töviskoszorúval.

A ceremónia előre haladtával a Véres Kezű Isten Megtestesülése életre kel. Ekkor minden egyes Elda érzi az Avatár embertelen vérszomját a saját elméjében. Végül a terem ajtaja kinyílik és olyan erős fény árad ki belőle, hogy az még a csukott szemén át is éget. Az Ifjú Király ezután belép a trónterembe és bezárnak mögötte az ajtók.

Több óráig a teremről csak tombolás hallatszik ki, kíméletesen elnyomva az Ifjú Király sikolyait. Végezetül egy embertelenül fájdalmas üvöltés és egy pszi lökés kíséretében a szentély ajtaja kirobban a helyükről, a romok között pedig előlép az Avatár a trónteremből a mestervilágba.



Az élő Avatár egy ősi isten



megtestesülése. Olvadt vas folyik az ereiben és tűz pattog a bőre felszínén. Füstcsíkok és szálló parázs öleli körbe koronaként és vörös vér csöpög az ujjai hegyéről. A jobb karjában Síró Végzetet, a Véres Kezű Isten kardját tartja, amely sikít, ha halandó húst ízlel. A pengéjén lévő rúnák pedig mozgolódnak, ahogy megpróbálnak kiszabadulni fogságukból, mintha kínozná őket az Avatár tüzes érintése.

Az Ifjú Király sorsát illetően még a Látnokok sem beszélnek. Talán örökké él, a lelke eggyé válna Khaine nagyobb szellemével. Valószínűbb viszont, hogy teljes egészében elégett és a lelke fel lett áldozva a kegyetlen Véres Kezű Istennek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Avatár (Avatar)	10	5	6	6	4	6	4	10	3+

Speciális Szabályok:

Daemon: Az Avatár (Avatar) minden szempontból Daemonnak számít és így hatnak rá a Daemonokra ható képességek és felszerelések. 4+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentővel rendelkezik.

Rettenthetetlen (Fearless): Az Avatár (Avatar) egy isten élő megtestesülése és ezáltal rettenthetetlen (Fearless)

Inspiráló (Inspiring): Ha egy Avatár (Avatar) vezeti őket, akkor a mestervilág Eldáit elönti a vérszomj és a jelenléte még nagyobb tettekre sarkallja őket. Minden Elda osztag, amely 12"-en belül van az Avatártól (Avatar) rettenthetetlen (Fearless) lesz.

Szörnyeteg (Monstrous Creature): Az Avatár (Avatar) egy hatalmas és erőteljes ellenfél és ezért egy szörnyeteg (Monstrous Creature)

Felszerelés:

Sikoltó Végzet (Wailing Doom): A Síró Végzet egy hihetetlenül pusztító fegyver, amely képes felvenni egy lándzsa, egy hatalmas kard vagy egy sokpengéjű fejsze alakját. Arra is használható, hogy égő pszi oszlopot sugározzon a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sikoltó Végzet (Wailing Doom)	12"	8	1	Assault 1, Melta

Látnok

Farseer



A Jósok Útja a legveszélyesebb és legbonyolultabb mind közül, mert a pszi használók ösztönösen összeköttetésben állnak a Hipertérrel. Továbbá a túl gyors haladása Boszorkányok Útján a legszörnyűbb pusztuláshoz vezethet, mert a NagyEllenségcsatlósai mindig lesben állnak a Hipertérben, hogy elnyeljék a nagyra törő Látnokok lelkét. Ezen felül maga a Boszorkányok Útja is képes örökre rabul ejteni a rajta járókat. Pont úgy, mint ahogyan a Harcosok Útján rekedt Eldákból Exarch lesz, úgy válnak a Boszorkányok Útján túl messzire menőkben Látnokok.

A Látnokok a jövőmondás mesterei, a mestervilágok legidősebb és legtapasztaltabb tanácsadói. Még harc közben is képesek a jövőbe pillantani azzal, hogy elvetik az Eldák bonyolult lidércsont rúnáit és megfigyelik a körülöttük lebegő ikonokban bekövetkező változásokat. Ilyen módon a Látnok képes látni a múlt és a jövő megszámlálhatatlan fonálát, mérlegelve a legkisebb döntés következményeit is, hogy győzelemre vezethesse népét.

Ugyanúgy, mint ahogyan a mestervilágok sorsát vezetik, úgy irányítják a Látnokok a seregeiket háború idején. Képesek kideríteni az ellenfél szándékát, kikalkulálni az ügyetlen támadásának lehetséges hatásait és utána a vesztesébe vezetni őt. Maga a Látnok olyan kecsességgel harcol, hogy az lassúnak és kiszámíthatónak tűnteti fel az ellenfelet, kitérve a támadások elől anélkül, hogy megtörne a lendülete. Olyan erővel rendelkezik, hogy képes elpusztítani egy ellenséges vezető elméjét vagy a levegőbe hajítani egy harci tankot. A harc tégelyében a Látnokok ugyanis úgy formálják a jövőt, mint egy kézműves mester – a harcosaik a szerszámaik és az alapanyaguk pedig azok, akik ellenszegülnek nekik.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Látnok (Farseer)	5	5	3	3	3	5	1	10	-

Speciális Szabályok: Fűrge (Fleet of Foot), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Pszi Erők (Psychic Powers): A Látnok (Farseer) egy pszi használó (psyker) és köteles 1-4 pszi erőt választani. A Látnok (Farseer) körönként csak egy erőt használhat.

Felszerelés:

Rúnapáncél (Rune Armour): Minden Látnok egy rúnából formált lidércsont mellvértet visel, amely elhárítja az ellenséges támadásokat. Az ilyen páncélt viselő modell 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) bír.

Szellemsisak (Ghosthelm): A Látnok szellemsisakja magában foglal egy bonyolult, kristályos pszi áramkört, amely elfedi a lelküket a Warpban. Ha a Látnok (Farseer) elszenved egy Warp Veszélyei (Perils of the Warp) támadást, akkor a szellemsisakja (ghosthelm) egy D6-os dobásnál 3+-on semlegesíti azt.

Elhárítás Rúnái (Runes of Warding): A Látnok arra használja az elhárítás rúnáit, hogy felépítsen egy pszi védőmezőt, amely akadályozza az ellenfeleit.

Minden ellenséges pszi (psychic) tesztet 3D6-on kell tenni és 12-nél nagyobb eredmény dobásánál a használó elszenved egy Warp Veszélyei (Perils of the Warp) támadást.

Látás Rúnái (Runes of Witnessing): A Látnok arra használja a látás rúnáit, hogy kifürkésze a sors hálóját.

A látás rúnáival (Runes of Witnessing) felszerelt Látnok (Farseer) 3D6-on teszi a pszi (psychic) teszteket és elveti a legnagyobb kockát. Köteles vagy a két kisebb kockát használni.

Lélekkövek (Spirit Stones): A Látnok képes arra használni egy lélekkő erejét, hogy feltöltse magát pszi erővel.

Egy lélekkővel (Spirit Stone) felszerelt Látnok (Farseer) körönként a kár két erőt használhat. Nem használhatja az erőt kétszer egymás után.

Boszorkánymester

Warlock

A Boszorkány Utak közül a legagresszívabb és legharciasabb a Boszorkánymestereké. Ők olyan Jósok, akik egykor a Harcosok Útját járták és éppen a korábbi harci tapasztalatuk teszi lehetővé, hogy felhasználják pusztító impulzusaikat harc közben. Az általuk viselt díszessisakokat a Maszk-harcosok szentélyeiben őrzik, és csak akkor válhatnak teljessé, ha visszatérnek oda és megkapják a sisakjukat egy Exarchtól a Maszk-harcos véreskü keretein belül.

Egy Boszorkánymester nemcsak a háború művészetét tanulja meg, hanem azt is, hogy hogyan forgassa a boszorkánypengét, az erőteljes Elda erőfegyvert. Ezek a pengék élő rúnákkal vannak ékesítve és a beépített pszi mátrixuk segítségével pusztító energiává összesítik a használójuk pszi erejét. Egy Boszorkánymester kezében a boszorkánypenge olyan erővel képes lecsapni, hogy helyben elporlasztja az ellenfelet.

Ha az Eldák harcba vonulnak, akkor a Boszorkánymestereik kísérik őket és pszi erejüket arra használják, hogy megvédjék az Elda harcosokat és elpusztítsák az ellenfeleiket. Képesek ugyanis egyetlen gondolatmal bátorsággal eltölteni a társaikat vagy megégetni ellenfeleik lelkét. Habár nem olyan erősek, mint a Látók, mégis kevés más pszi használó ér fel a Boszorkánymesterek misztikus erejével vagy harci tudásával.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Boszorkánymester (Warlock)	4	4	3	3	1	4	1	8	-

Speciális Szabályok: Fűrge (Fleet of Foot)

Boszorkánymester Erők (Warlock Powers): Minden Boszorkánymester (Warlock) pszi használó (psyker) és köteles egy Boszorkánymester erőt (Warlock power) kiválasztani a sereglisztában feltüntetett pontértékért.

Lelkész (Spiritseer): Azokat a ritka Boszorkánymestereket, akik a halottak szellemeinek megidézésére és irányítására specializálódtak Lelkészeknek nevezik.

Bármely Lidércúr (Wraithlord) és Lidércőr (Wraithguard) osztagnak, amely 12"-en belül van egy Lelkésztől (Spiritseer) nem kell Lidérclátás (Wraithsight) tesztet tennie.

Felszerelés:

Rúnapáncél (Rune Armour): Minden Boszorkánymester egy rúnából formált lidércsont mellvértet visel, amely elhárítja az ellenséges támadásokat.

Az ilyen páncélt viselő modell 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) bír.

Boszorkánypenge (Witchblade): Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet.

Daloló Lándzsa (Singing Spear): A daloló lándzsa egy pszi öltött fegyver, hasonlóan a boszorkánypengéhez, de ezt el is lehet hajtani (automatikusan visszatér viselője kezébe). A lándzsát közelharcban is lehet használni, de két kezet igényel, így a viselője nem kap plusz támadást egy esetleges extra közelharc fegyver miatt. A Daloló Lándzsa (Singing Spear) 2+-on sebez és a járművek ellen 9-es az ereje. Eldobni a következő profillal lehet:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Daloló Lándzsa (Singing Spear)	12"	X	6	Assault 1

Látnok Pszi Erők

Ezek az erők (hacsak nincs máshogy írva) a Warhammer 40.000 szabálykönyvben leírtak szerint működnek és az Elda kör elején lehet használni őket és nem kell az Elda pszi használónak rálátnia a célpontjára.

Végzet (Doom): A Látnok felkutatja azon lehetséges jövő fonalát, amely ellenségei vesztéhez vezet és átülteti azt a valóságba.

A Látnok (Farseer) megcélozhat bármilyen 24"-en belüli, nem jármű osztagot. Annál az osztagnál minden sebző (to wound) dobást újra dobhat az Elda játékos a következő köre elejéig.

Eldritch Vihar (Eldritch Storm): A Látnok megidéző egy hatalmas energia mezőt, amely villámokat szór és felkapja az ellenfeleket.

Ezt az erőt a lövés fázisban (shooting phase) lehet használni lövés helyett. Az Elda játékos ráhelyezi a nagy sablont (large blast) egy 18"-en belüli ellenfélre. A sablon által érintett járművek elszenvednek egy 2D6+3 páncéltűtésű találatot és utána elfordulnak a szóródás (scatter) kocka által meghatározott irányba – HIT dobás esetén az Elda játékos határozza meg az irányt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Eldritch Vihar (Eldritch Storm)	18"	3	-	Pinning, Large Blast

Szerencse (Fortune): A Látnok beletekint a jövőbe, hogy megtudja, hogy az ellenfelei hol fognak lecsapni. Ezzel a tudással képes úgy irányítani Elda testvéreit, hogy azok elkerüljék a veszedelmet.

Jelölj ki egy Elda osztagot, amelynek egy modellje legalább 6"-en belül van a Látnoktól (Farseer). Ez az osztag újradozhatja a rontott mentődobásait a következő Elda kör kezdetéig.

Vezetés (Guide): A Látnok jósszerű képessége figyelmezteti a zellenfél gonosz szándékára, ezzel lehetővé téve neki azt, hogy jobban irányítsa harcosai tűzerejét.

Jelölj ki egy Elda osztagot, amelynek egy modellje legalább 6"-en belül van a Látnoktól (Farseer). Ez az osztag újradozhat minden rontott találati (to hit) dobást a következő lövés fázisban. Ha sablonos fegyvert használ az osztag, akkor a szóródás (scatter) kockát dobhatja újra.

Elme Párbaj (Mind War): A Látnok kinyúl tudatával, hogy elpusztítsa egy ellenség elméjét.

Ezt az erőt a lövés fázisban (shooting phase) lehet használni lövés helyett. Az Elda játékos ki választhat egy – nem közelharcban lévő – ellenséges modellt, amely 18"-en belül van a Látnoktól (Farseer) és az rá is lát (járműben lévő modellt nem lehet célozni). Mindkét játékos dob D6-al és hozzáadja a saját modelljük Ld értékét a dobáshoz. Minden egyes pontért, a mivel többet ért el a Látnok (Farseer), az ellenfél modellje elszenved egy sebet, amely ellen nem tehető páncélmentő (armour save).

Boszorkánymester Erők

Egy Boszorkánymester (Warlock) ereje permanens, nem kell hozzá külön pszi teszt.

Elrejtés (Conceal): A Boszorkánymester elhomályosítja ellenfelei elméjét, létrehozva egy pszi ködöt, amely elrejtja az osztagát.

A Boszorkánymester (Warlock) egész osztaga 5+-os fedezékmentőt (cover save) kap. Roham szempontjából viszont nincsenek fedezékben.

Pusztító (Destructor): A Boszorkánymester fókuszálja a dühét és a haragját és egy nyers pszi gömb formájában az ellenfélre zúdítja azt.

Ezt az erőt a lövés fázisban (shooting phase) lehet használni lövés helyett. A lövés a következő profilt használja:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pusztító (Destructor)	Template	5	4	Assault 1

Buzdítás (Embolden): A Boszorkánymester megingathatatlan bátorsággal tölti el társait, nagy hősök és győzelmek képeivel töltve el elméjüket.

A Boszorkánymester (Warlock) és osztaga újradozhat minden rontott Ld tesztet (ebbe a Pszi teszt is beletartozik).

Felerősítés (Enhance): A Boszorkánymester megnöveli társai gyorsaságát és ügyességét.

A Boszorkánymesterrel (Warlock) egy osztagban lévőek, beleértve a Boszorkánymestert (Warlock) is, +1 WS-t és +1 I-t kapnak. Több Felerősítés (Enhance) hatása nem adódik össze.



Autarch

Az Autarchok az Elda hadseregek legfőbb parancsnokai és bőséges tapasztalatuk van a háború művészetében. Mivel mindegyikük több mesterséget is kitanult az évszázadok folyamán, beleértve a Harcosok Útjának egyes ágazatait is, a katonák és a Jósok egyaránt nagy becsben tartják őket. Életük egy pontján viszont mindegyikükben kialakul egyfajta szenvedély az irányítás és a stratégiák iránt.

Az Autarchok úgy vallják, hogy a harci tökéletességet nem a harc sűrűjében küzdve, hanem úgy lehet elérni, hogy ha sokkal szélesebb körben látják a csatát és képesek az Elda sereget a leghatékonyabban győzelemre vezetni. Ez a Parancsnoklás Útja, egy égető vágy annak megértésére, hogy hogyan része minden küldetés egy harcnak és hogy hogyan része minden harc egy nagy háborús tervnek. Annak érdekében, hogy jobban haladhassanak ezen az úton, minden Autarch a régi nagy Házak mítikus vezetőiből merít ihletet. Olyanokból, mint Eldanesh, Ulthanash és Bierellian.

Az Autarch rálátása a többféle Elda harci útra olyan stratégiai rugalmasságot tesz lehetővé neki, amelyet egy Exarch, aki a háború csupán egyetlen arculatának rabja, sosem érhet el. Ha egy Elda sereget egy ilyen vezér irányít, akkor az úgy működik, mint egy olajozott gépezet, amelynek mindegyik része tökéletes összhangban dolgozik a többivel. Viszont az Autarch nemcsak parancsnokként tündököl. Ha hívja a harci láz, akkor ő vezeti a támadásokat, párbajra kel az ellenséges vezérekkel vagy könnyedén pusztít el harci gépezeteket, néha egyetlen csapással megváltoztatva a harc menetét.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Autarch	6	6	3	3	3	6	3	10	3+

Speciális Szabályok: Füge (Fleet of Foot), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Mesteri Stratéga (Mester Strategist): Az Autarchok zseniális stratégák, akik képesek tökéletes összhangban vezetni az Elda sereget.

Bármely Elda sereg, amely tartalmaz egy vagy több Autarchot dönthet úgy, hogy hozzáad +1-et a tartalék (reserve) dobásaihoz, amíg az Autarch él (egy 1-es dobása mindig sikertelenségnek számít). Több Autarch ilyen képessége összeadódik, akkor is, ha még valamelyikük nincs játékban.

Felszerelés:

Erőpajzs (Forceshield): Az Eldák inkább az alkarra erősíthető erőter generátorokat kedvelik más fajok nagy páncéljaival ellentétben.

Az Erőpajzs (Forceshield) 4+-os sebezhetetlenségi mentőt (invulnerable save) ad.

Szörnyű Bosszúállók

Dire Avengers



A Bosszúállók az elsők az Eldák Maszk-harcosai között. Ők azok, akik nemes harcosként ábrázolják a Háború Istenét. Könnyörtelenek az ellenfeleikkel szemben és megingathatatlan a népük iránti hűségük.

A Maszk-harcosok közül a leggyakoribbaként, a Bosszúállók egészen Asumenig, az első Főnix Úrig képesek visszavezetni testvériségüket. Híresek arról, hogy ugyanolyan halálosak a támadásnál, mint amilyen megingathatatlanok a védelemben, és messze a legrugalmasabb harcosoknak tartják őket. Egy híres Elda legenda is van arról, hogy egyetlen osztag ilyen harcos feltartott egy rémálomba illő Démon hordát csupán azért, hogy a társaik el tudjanak menekülni. Az ilyen dicső tetteket azonban a jelenkori testvéreik is gyakran hajtanak végre.

A Bosszúállók csillagvetőkkel vannak felszerelve, olyan fegyverrel, amelyet az Eldák tőkéjre fejlesztettek és felettébb halálos ezen Maszk-harcosok kezében. Művészetnek tekintik az ilyen csillagok használatát és a szentélyeiken kívül is a ruhájuk alatt hordják ezeket a halálos lemezeket. Így egy látszólag fegyvertelen Bosszúálló is képes egyetlen mozdulattal leteríteni ellenfelét.

A harcban a Bosszúállók arra használják a csillagvetőiket, hogy egy áthatolhatatlan pengezáport zúdítsanak az ellenfeleikre. Hihetetlen érzékük van ugyanis ahhoz, hogy mikor kell ezt a támadást egy villámgyors rohammal megkoronázni és mikor kell az ellenfelet a pengéik felé csalogatni. Ritka az olyan Elda sereg, ahol nincs legalább egy osztag ilyen nemes harcos a soraikban.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szörnyű Bosszúálló (Dire Avenger)	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Speciális Szabályok: Fűrge (Fleet of Foot)

Felszerelés:

Bosszúálló Csillagvető (Avanger Shuriken Catapult): A Bosszúállók módosított csillagvetőket használnak, amelyek meghosszabbított csővel és beépített célzó rendszerrel rendelkeznek. A következő profilt használják:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bosszúálló Csillagvető (Avanger Shuriken Catapult)	18"	4	5	Assault 2

Exarch Felszerelés:

Lélekkard (Diresword): Ezek a fegyverek egy lélekkővel rendelkeznek, amely a markolatukba van beépítve és amely képes az ellenfél elméjét felperzsélni.

A Lélekkard (Diresword) egy energia fegyver (power weapon). Továbbá minden elszenvedett seb után, amit ezzel a fegyverrel okoznak az áldozat köteles Ld próbát tenni. Ha ezen tesztek közül bármelyiket elvesíti, akkor azonnal meghal.

Vibráló Pajzs (Shimmershield): A vibráló pajzs egy fejlett erőter generátor, amely megvédi a viselőjét és annak osztagát.

A Vibráló Pajzs (Shimmershield) felszerelt modell és az osztagának minden tagja 5+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik közelharcban.

Exarch Erők:

Pengevihar (Bladestorm): Az Exarch és az osztaga hozzáadhat +1-et a csillag (shuriken) fegyvereik lövéseinek a számához ebben a körben. Ha így tesznek, akkor a következő kör lövés fázisában (shooting phase) nem lőhetnek, mert újra kell tölteniük a fegyvereiket.

Védekezés (Defend): A Exarchot és osztagát támadó ellenséges modellek veszítenek 1-et A értékükből (de minimum 1 marad) minden roham fázisban (assault phase).

Sikító Boszorkányok

Howling Banshees

A Boszorkánya a halál és a balsors hírnöke az Elda mitológiában, akinek a sikolya a legendák szerint balszerencsét hoz és képes kiszakítani egy lelket a lélekkövéből. Található hát, hogy a legfélelmetesebb Maszk-harcosok ebből a természetellenes lényből merítenek ihletet.

Az Elda mítoszokban Morai-Heg, a Vénasszony meg akarta szerezni a vérében lévő tudást. Tudván, hogy csak egy valaki képes ártani egy istennek, elküldte a lányait, hogy sikolyaikkal kínozzák apjukat, Khainet. Azt ígérve, hogy megszünteti ezt az átkot, rávette Khainet, hogy vágja le a kezét, hogy ihasson a saját véréből. Ezzel Morai-Heg megkaparintotta a vérében lévő tudást és cserébe Khaine megkapta a Boszorkányokat.

A Boszorkányok gyors és mozgékony harcosok, akik leginkább a közelharcban jeleskednek. A maszkjuk beépített pszichoszónikus erősítőket tartalmaz, amelyek a harci sikolyaikat pusztító lökéshullámmá erősítik. Ezek súlyos károkat okoznak az ellenfelek központi idegrendszerében, félelmet és időleges bénulást okozva. Egy teljes osztag Boszorkány, egyszerre aktiválva maszkjaikat képes még azelőtt megbénítani az ellenfelet, hogy akár egyetlen csapás is lendült volna.

Harcban ezek a vad harcos nők nem rendelkeznek ugyan sok nyers erővel, de ezt kárpótolják a pontosságukkal és hatékonyságukkal, az energia kardjaikkal pedig éppolyan könnyedén vágnak át páncélt, húst és csontot is.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sikító Boszorkány (Howling Banshee)	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Speciális Szabályok: FÜRGE (Fleet of Foot)

Felszerelés:

Boszorkány Maszk (Banshee Mask): Egy roham első körében a Boszorkány Maszkot (Banshee Mask) viselő modell I-je 10-es és semlegesíti a fedezék vagy gránátok által biztosított I bónuszokat.

Exarch Felszerelés:

Kívégző (Executioner): A Kívégző (Executioner) egy kétkezes energia fegyver (power weapon), amely +2 S-t ad a viselőjének.

Tükörkardok (Mirrorswords): A Tükörkardokkal (Mirrorswords) felszerelt modell két fegyverrel rendelkezik, de a szokásos egy helyett +2 A-t kap. A Tükörkardok (Mirrorswords) ignorálják a páncélmentőket (armour save).

Triskele: A Triskelet lehet energia fegyverként (power weapon) használni, de el is lehet hajítani a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Triskele	12"	3	2	Assault 3

Exarch Erők:

Harci Kiáltás (War Shout): Egy roham első körében minden ellenséges osztagnak, amely az Exarch és az osztaga ellen harcol köteles egy Ld próbát tenni. Ha sikertelen a próba, akkor a WS értékük 1-re csökken abban a közelharc fázisban.

Akrobatika (Acrobatic): Az Exarch és az osztaga rendelkezik az Ellentámadás (Counter-Attack) szabállyal.

Tűzsárcánnyok

Fire Dragons



A Tűzsárcánnyok az Elda mítoszok sárcánnyaira vannak alapozva, egy tűzokádó gyíkra, amely a féktelen pusztítást jelképezi. A Tűzsárcánnyok agresszívek, harciasak és nem akarnak mást, csak elpusztítani a kiszemelt ellenfelüket. Mesterien bánnak a hő fegyverekkel és élvezik a pusztítást, amit velük okoznak. Azt is mondják, hogy az Exarchjuk egy tüzes aurát sugároz, amikor magával ragadja a harci láz.

A Tűzsárcánnyok feladata az ellenséges erődtípusok és harci gépek megsemmisítése a halálos fegyverekkel. Erőteljes fúziós puskákat forgatnak ugyanis, amelyek képesek egy szempillantás alatt hamuvá változtatni bármilyen ellenfelet. Habár rövid hatótávúak ugyan, ezek a fegyverek képesek még a legnehezebb tankot is azonnal olvadt masszává változtatni.

Ha a Tűzsárcánnyoknak meg kell roharniuk a célpontjukat annak érdekében, hogy elpusztítsák, akkor korong alakú melta bombákat használnak, amelyeket bármilyen felületre fel tudnak erősíteni és utána egyetlen szóval aktiválni. Így még a legerősebb védőbástya is csekély védelmet nyújt a haragjuktól.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tűzsárcány (Fire Dragon)	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Speciális Szabályok: Fűge (Fleet of Foot)

Felszerelés:

Fúziós Puska (Fusion Gun): A Fúziós Puska (Fusion Gun) a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fúziós Puska (Fusion Gun)	12"	8	1	Assault 1, Melta

Exarch Felszerelés:

Tűzdárda (Firepike): A Tűzdárda (Firepike) egy kifinomult melta fegyver, amely a következő profilt használja:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Tűzdárda (Firepike)	18"	8	1	Assault 1, Melta

Sárcánylehelet (Dragon's Breath Flamer): A Sárcánylehelet (Dragon's Breath Flamer) a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sárcánylehelet (Dragon's Breath Flamer)	Template	5	4	Assault 1

Exarch Erők:

Tank Vadászok (Tank Hunters): Az Exarch és az osztaga rendelkezik a Tank Vadász (Tank Hunter) szabállyal.

Hasító Lövés (Crack Shot): Az ellenfél nem használhat fedezék mentőket (cover save) az Exarch lövései ellen, továbbá az Exarch a lövéseinél újradobhat minden rontott sebző (to wound) dobást.

Vadászó Skorpiók

Striking Scorpions

A Skorpió Maszk-harcosok a néva dójuk halálos tulajdonságait testesítik és az összes Maszk-harcos közül ők a legveszélyesebb közelharcosok. Mindannyian kivétel nélkül kegyetlen gyilkosok, akik a vadászatban és a vérontásban lelki örömeiket. A Skorpiók leginkább vészjósló jellegzetessége az előző mesterük, Arhra hagyatéka – az a képesség, hogy az árnyakból kövessék a célpontjukat, egyre közelebb kerülve hozzá mielőtt Khaine haragjához hasonlóan lesújtánának rá.

A Skorpiók nehéz páncéljai meggátolják őket ugyan abban, hogy olyan gyorsak legyenek, mint a Boszorkány nővéreik, de e helyett abban jeleskednek, hogy a legsűrűbb terpen is képesek átosonni, minden apró fedezéket kihasználva a rejtőzésre. Ha lecsapnak, akkor pedig csillag pisztolyokat és skorpió lánckardokat használnak, ádáz pengéket, amelyek gyémánt hegyű fogaikkal szétmarcangolják a húst.

A Skorpiók jellegzetes támadása a sisakjuk mindkét oldalán lévő fegyverekből, az úgynevezett állpisztolyokból származik. Ezeket a rövid távú lézer fegyvereket arra használják, hogy halálos energiaszúrást adjanak le közelharcban. Egy psi paranccsal aktiválva egy sor túszerű szilánkot lőnek így ki, a melyek vezetőként szolgálnak egy nagyfeszültségű lézer számára. Egy állpisztoly sortűz és az utána következő pengék vihara elég a hhoz, hogy bármilyen ellenfél szívét kitépje.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vadászó Skorpió (Striking Scorpion)	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Felszerelés:

Állpisztoly (Mandiblaster): Az ilyen felszereléssel rendelkező modell +1 A-t kap.

Skorpió Lánckard (Scorpion Chainsword): Ez egy egykezes fegyver, amely +1 S-t ad a viselőjének.

Exarch Felszerelés:

Skorpió Karom (Scorpion Claw): Ezt a fegyvert energia ökölként (power fist) és csillagvetőként (shuriken catapult) is lehet használni ugyanabban a körben.

Láncszabályák (Chainsabres): Ennek a fegyvernek a viselője +1 A-t kap és minden rontott találati (to hit) és sebző (to wound) dobást is újradozhat közelharcban.

Maró Penge (Biting Blade): Ez egy kétkezes fegyver, amely +1 S-t ad a viselőjének. Továbbá minden a viselő minden sikeres találatát +1 S-t ad neki a találatok kidolgozására. Pl.: Ha egy Exarch 3-szor talál, akkor azokat a találatokat 7-es S-el fogja végrehajtani.

Exarch Erők:

Árnycsapás (Shadow Strike): Az ezzel az erővel felruházott modell és az osztaga megkapja a Beszivárgás (Infiltrate) szabályt. Ez a képesség nem hat az Autarchra – őrá máshol van szükség.

Lopakodó (Stalker): Az Exarch és az osztaga megkapja az Átmozgás Terepen (Move Trough Cover) szabályt.

Sötét Kaszások

Dark Reapers



A Kaszásoka legrémisztóbbek az összes Maszk-harcos közül. Ők azok, akik pusztítóként ábrázolják a Háború Istenét és a koponya maszkos ruhájuk az alapítójukét, a Lelkek Aratóját utánozza. A páncéljuk éjfékete és egy sor összekapcsolt lemezt tartalmaz. Habár a Kaszások ennek eredményeképpen relatív lassúak ez nem befolyásolja a harctéri szerepüket, a hosszú távú tűztámogatást.

A Kaszásokatyja, Maugan Ra azt tanítja, hogy a halál csókját távolról is át lehet adni. Ez a felfogás az, ami köré a módszereik épülnek. A szent fegyverük a kaszavető, egy hosszú csövű rakéta fegyver, amely egy lövéssel több lövedéket is képes újtárra engedni. A páncéltörő lövedékeik pedig képesek a legerősebb ellenfelek kivételével szinte mindenkit leteríteni.

A Kaszások mindenek felett a pontosságukra büszkék. A természetes képességeiket tovább növelik az erőteljes végtag stabilizálók, amik elnyelik a

kaszavető visszarúgását, a sisakjukba épített fejlett célzó berendezések, amelyekkel képesek a gyorsan mozgó célpontokat is befogni és az agyi összekötők, amelyekkel egy Kaszás képes a fegyvercsövének szemszögéből „látni” a világot.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sötét Kaszás (Dark Reaper)	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Felszerelés:

Kaszavető (Reaper Launcher): A kaszavető a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Kaszavető (Reaper Launcher)	48"	5	3	Assault 2

Exarch Felszerelés:

Viharvető (Tempest Launcher): A viharvető egy ősi kaszavető és a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Viharvető (Tempest Launcher)	36"	4	3	Heavy 2, Blast

Exarch Erők:

Gyors Lövés (Fast Shot): Az Exarch hozzáadhat +1-et a fegyvere lövéseinek a számához. Az Exarch nem használhatja a Gyors Lövés (Fast Shot) erőt a Hasító Lövéssel (Crack Shot) egy körben.

Hasító Lövés (Crack Shot): Az ellenfél nem használhat fedezék mentőket (cover save) az Exarch lövései ellen, továbbá az Exarch a lövéseinél újradobhat minden rontott sebző (to wound) dobást.



Leccsapó Sólýmok

Swooping Hawks

A Sólýmok az Elda mítoszok vad madaraitól veszik nevüket, akik egyet jelentenek a bosszúval és a megtorlással. Ősi időkben az Eldák úgy hitték, hogy egy megölt testvérük lelke egy sólyomba költözik és a gyilkosa felett köröz, ezzel jelezve bűnösségét. A szárnyas Maszk-harcosok, akik a sólymot választják jelükként viszont ennél sokkal aktívabb szerepet játszanak ellenfeleik elpusztításában. A szárnyaikat vibráló toll lapok alkotják, amelyekbe kis gravitációs emelőket építettek be, így, amikor a Sólýmok szárnyalnak, akkor ezek a szárnyak olyan sebességgel vibrálnak, hogy még a színük is elmosódik. Ezen Maszk-harcosok rituális fegyvere a lézervető – egy sokkal hatékonyabb energia fegyver, mint a Birodalom által használt egyetlen lézer karabély – és egy csomag gránát. Ezek a gránát csomagok személyellenes gránátokat és zavaró gránátokat is tartalmaznak és könnyen a veszttét jelenthetik azoknak, akikre rádobják a Sólýmok, miközben az égben szállnak.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Leccsapó Sólým (Swooping Hawk)	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Speciális Szabályok: Fűrge (Fleet of Foot)

Felszerelés:

Lézervető (Lasblaster): A Lézervető (Lasblaster) a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lézervető (Lasblaster)	24"	3	5	Assault 2

Sólým Szárnyak (Swooping Hawk Wings): Ez ilyen felszereléssel rendelkező modell Ugró Gyalogsággént (Jump Infantry) mozog és használhatja a Becsapódás (Deep Strike) szabályt.

Sólým Gránátcsomag (Swooping Hawk Grenade Pack): Bármikor, amikor egy Sólým használja a Becsapódás (Deep Strike) képességét, akkor letehet egy nagy robbanás (large blast) jelzőt egy ellenséges modellre bárhol a pályán és utána dob egy szóródás (scatter) kockát. Ha nyilat dob, akkor a sablon D6"-et szóródik a nyíl irányába. A sablon a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sólým Gránátcsomag (Swooping Hawk Grenade Pack)	n/a	4	5	Large Blast

Zavaró Gránátok (Haywire Grenades): Ezeket a gránátokat rendszeren lehet használni járművek ellen. Minden találat (hit) után dobj D6-al, hogy megtudd milyen hatást szenved el a célpont jármű. **1** - Nincs hatás, **2-5** - Leccsúzó találat (Glancing hit), **6** - Átütő találat (Penetrating hit)

Exarch Felszerelés:

Sólým Karom (Hawk's Talon): A lézervető egy erősebb változata. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sólým Karom (Hawk's Talon)	24"	5	5	Assault 3

Nappuska (Sunrifle): A nappuska képes egész osztagokat lekasabolni egyetlen sorozattal. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Nappuska (Sunrifle)	24"	3	5	Assault 6, Pinning

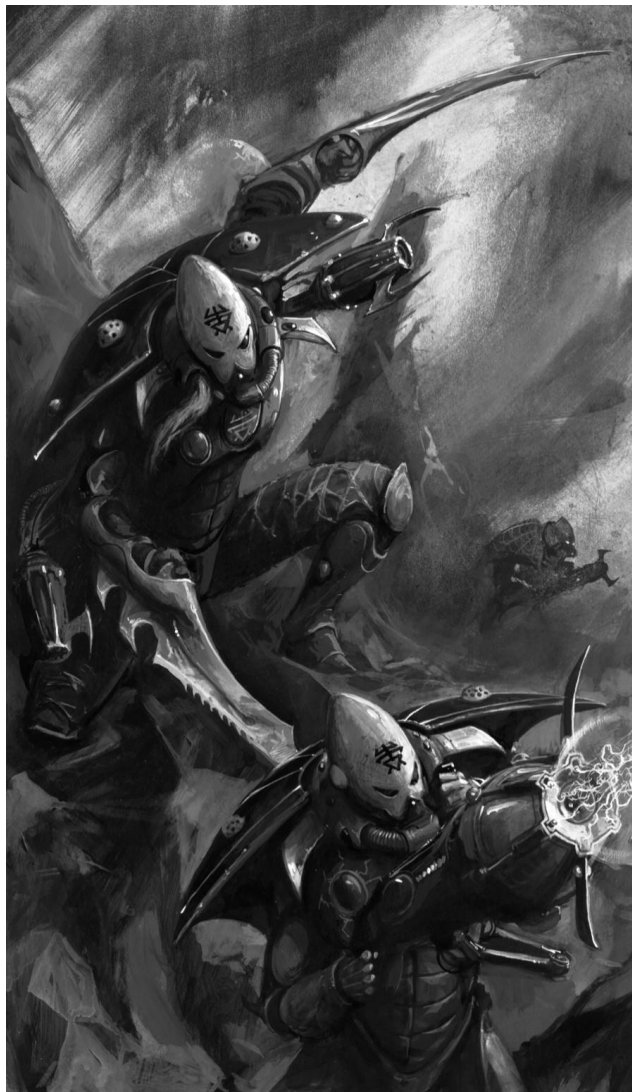
Exarch Erők:

Égbe Szökkenés (Skyleap): A játékos dönthet úgy, hogy leveszi az osztagot a pályáról és tartalékba (reserve) helyezi őket. Ha az osztag közelharcban volt, akkor az ellenfél tehet egy 3"-es konszolidálást. A következő körben az osztag Becsapódhat (Deep Strike) úgy, mintha a játék kezdetétől tartalékban (reserve) lettek volna. Pl.: Ha a 2. körben kerültek vissza tartalékba (reserve), akkor a 3. körben 3+-on újra játékba jöhetnek.

Elfogás (Intercept): Az Exarch és az osztaga mindig legalább 4+-on eltalálja a járműveket.

Hipertér Pókok

Warp Spiders



A Hipertér Pókokegy kicsi, de agresszív lénytől veszik nevüket, akik a Kristály Jósok Kupoláinak vékony lidércsont fáin tanyáznak. Ezek a fénylő lények bárhova el tudnak jutni a mestervilágon úgy, hogy beleolvasztják testüket a végtelen áramkörbe és újra összeállnak egy másik helyen. E mellett nagy számban rajzanak a beható pszichikus lényekhez és levadásszák őket, hasonlóképpen az immunrendszerhez.

A Hipertér Pók Maszk-harcosok ezt az agresszív védekezést tesztelik meg. Egy kompakt hipertér generátort használva, amit a hátukon hordanak, képesek rövid távú hipertér ugrásokra, eltűnve és újra felbukkanva egy szempillantás alatt.

Ez lehetővé teszi nekik, hogy teljesen váratlanul csapjanak le ellenfeleikre, habár ennek fejébe muszáj egy kis időt a hipertérben tölteniük. Éppen ezért őket tartják a legbátrabb Maszk-harcosoknak, mert nemcsak az életüket kockáztatják a győzelemért, hanem a lelküket is.

A Hipertér Pókok rituális felszerelése a halálvető, egy felettébb fejlett fegyver, amely nagy mennyiségű monoszálal vezetéket lök ki. A fegyver beépített mágneses mezeje összehúzza a vezetéket és az ellenfél felé lövi azt. A vezetékek saját feszültsége miatt csap ide-oda és ahol húst ér, ott átvágja az ellenfél testét és fájdalmas halált hoz rá.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hipertér Pók (Warp Spider)	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Felszerelés:

Halálvető (Death Spinner): Ez a fegyver a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Halálvető (Death Spinner)	12"	6	-	Assault 2

Hipertér Ugró Generátor (Warp Jump Generator): Ez ilyen felszereléssel rendelkező modell Ugró Gyalogságként (Jump Infantry) mozog és használhatja a Becsapódás (Deep Strike) szabályt. Ha nincs közelharcban, akkor tehet egy második ugrást is a roham fázisban (assault phase) a rohamozás helyett. Jelölj ki egy irányt és az osztag minden tagja elmozdul arra 2D6"-et. Azok a modellek, amelyek járhatatlan terepen (impassable terrain) végzik a mozgásukat elpusztulnak. Ha duplát dob, akkor az osztag egy tagját magával ragadta a Hipertér és le kell venni veszteségként.

Exarch Felszerelés:

Fonálvető (Spinneret Rifle): A fonálvető egy rideg monomolekuláris drótot lök ki, amely minden páncélt képes átütni. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fonálvető (Spinneret Rifle)	18"	6	1	Assault 1, Pinning

Energiapengék (Powerblades): Az energiapengék +1 A-t adnak és ignorálják a páncélmentőket (armour save).

Exarch Erők:

Meglepetésszerű Támadás (Surprise Assault): Ez az erő lehetővé teszi az Exarchnak és az osztagának, hogy használják a Becsapódás (Deep Strike) szabályt.

Megjegyzés: az 5. szabálykönyv megjelenése óta az Ugró Gyalogság (Jump Infantry) a lapból rendelkezik a Becsapódás (Deep Strike) szabállyal.

Visszavonulás (Withdraw): Az Exarch és az osztaga megkapja a Rajtaütés (Hit and Run) szabályt.

Fénylő Lándzsák

Shining Spears

A Lándzsások a legritkább és legspecializáltabb Maszk-harcosok. Khaine lándzsájaként harcolnak, a mely villámként csapott le és minden ellenfelet megölt egyetlen csapással.

A Lándzsások fényes sugármotorokon szállnak harcba, ahol a járműveik anti-gravitációs motorjai segítségével a legnehezebb terepen is könnyedén átsiklanak hajmeresztő sebesség mellett. Mindegyik Maszk-harcos annyira összehangban van a saját járművével, hogy egyetlen mozdulattal képes összetett légi manővereket végrehajtani nagy sebesség mellett. Még egy kis osztag Lándzsás is képes megváltoztatni egy elhúzódó harc menetét, mert a legendás rohamaik egy villámcsapás erejével találhatnak célba.

Ezen Maszk-harcosok rituális fegyvere a Lézer lándzsa. Ez az elegáns fegyver képes rövid távú, intenzív energilövéseket leadni, általában akkor, amikor a Lándzsás rohamra indul. Arra specializálódtak, hogy rajtaütésszerű támadásokat hajtsanak végre. Túlhaladva az ellenfélén megfordulnak, és újabb rohamot indítanak a Számműzött Világok Sárkány Lovagjainak párbajaihoz hasonlóan. Kevés ellenfél képes ellenállni egy ilyen rohamnak.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fénylő Lándzsa (Shining Spear)	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

Felszerelés:

Lézer Lándzsa (Laser Lance): Bármely körben, amelyben rohamot indítanak, az ilyen fegyverekkel rendelkező modelleket úgy kell kezelni, mintha energiafegyver (power weapon) lenne náluk és az S értékük 6-os lenne. Továbbá löfegyverként is lehet használni őket a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lézer Lándzsa (Laser Lance)	6"	6	4	Assault 1, Lance

Exarch Felszerelés:

Csillag Lándzsa (Star Lance): Ez a fegyver a Lézer Lándzsa (Laser Lance) szabályait követi, de minden esetben 8-as erejű.

Exarch Erők:

Képzett Sofőr (Skilled Rider): Az Exarch és az osztaga megkapja a Képzett Sofőr (Skilled Rider) szabályt.

Visszavonulás (Withdraw): Az Exarch és az osztaga megkapja a Rajtaütés (Hit and Run) szabályt.

Őrszemek

Rangers



Az Eldák Őrszemei páratlan felderítők és kiváló mesterlövészek. Habár nomád életmódot folytatnak azért, hogy kikerüljenek az Elda utak szigorából, a legtöbbjük hű marad a mestervilágához és a szokásaihoz. Magukra öltik az Őrszemek köpenyét és gyakran vállalnak el küldetéseket a Jósaitól, hogy ilyen módon továbbra is hasznára legyenek népüknek. Sokuk egyedül és elfeledve hal meg, néhányan kegyvesztetté válnak és behódnak a sötét vágyaiknak, másoknak sikerül kiúzni magukból a vándorlási kényszert és visszatérnek a mestervilágukra. Idegen bolygókat derítenek fel, elfeledett világháló kapuk után kutatva, új szűz világokat fedeznek fel és levadászák azokat, akik bántanak a mestervilágukat. Néha az Őrszemeket elküldik azért, hogy szerezzenek vissza elvesztett ereklyéket vagy, hogy hozzák vissza egy elesett harcos lélek-kövét. A legfontosabb feladatuk viszont az éberség, szemmel tartani a lehetséges ellenfeleket és jelenteni minden veszélyforrást a mestervilágnak.

Az Őrszemek egy praktikus ruházatot viselnek, amit könnyen fel lehet ismerni a kopott és sokat használt megjelenéséről. A legjellegzetesebb mind közül a hosszú chameleoline köpeny, egy kifinomult, de erős anyag, amely lehetővé teszi nekik azt, hogy könnyedén beleolvadjanak környezetükbe. A harcban egy mestervilág Őrszemei gyakran kis csoportokba verődnek és a legkiválóbb lőállásokat foglalják el a harcmezőn. Beleolvadva a környezetükbe halálos pontossággal használják a hosszú puskáikat, melyek lövedékei mindig megtalálják a rést az ellenfél pajzsán.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Őrszem (Ranger)	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

Speciális Szabályok: Fűrge (Fleet of Foot)

Az Álcázás Mesterei (Masters of Stealth): A megfelelő körülmények mellett az Őrszemek képesek egy előretolt pozíciót elfoglalni a harcmezőn.

Az Őrszemek (Rangers) és az Úttörők (Pathfinders) rendelkeznek a Beszivárgás (Infiltrate), Átmozgás Terepen (Move Through Cover) és az Álcázás (Stealth) szabályokkal.

Úttörők (Pathfinders): Néhány Őrszem végleges száműzetésbe vonul és Úttörővé válik.

Az Úttörökké (Pathfinders) felfejlesztett Őrszem (Rangers) osztagok ignorálhatják a nehézterepet (difficult terrain). Az Álcázás (Stealth) szabályuk miatt pedig a szokásos +1 helyett +2-vel nő a fedezékmentőjük (cover save).

Felszerelés:

Őrszem Hosszú Puska (Ranger Long Rifle): Az Őrszemek hosszú puskája egy mesterlövész puska, amely felettébb kifinomult távcsővel rendelkezik.

Minden 6-os találati (to hit) dobás AP 1-esnek számít. Egy Úttörő (Pathfinders) osztagban minden 5+-os találati (to hit) dobás AP 1-esnek számít.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Őrszem Hosszú Puska (Ranger Long Rifle)	36"	X	6	Heavy 1, Sniper, Pinning

Őrzők

Guardians

A fajuk létszámának folyamatos csökkenése miatt az Elda civileknek egyre gyakrabban kell fegyvert ragadniuk. Éppen ezért mindegyikük képzett és kész harcolni, ha kell. Némely mestervilágon az Őrzők a leggyakoribbak az összes Elda harcos közül. Főként védelmi erők, akiket akkor vetnek be, ha magát a mestervilágot támadás éri, mert a Maszk-harcosok gyakran nincsenek elegendően ahhoz, hogy támogatás nélkül visszaverjék az ellenséges hordákat.

Az Őrzők egyes thez álló páncélt viselnek, amely ezernyi összevarrt a pró temoplasztik cellából áll. Ez a Maszk-harcosokéhoz hasonlóan nyomás vagy lövés hatására összefonódnak és megmerevednek. Ez a rugalmasság szabad mozgást enged nekik, ahogy előnyös helyet foglalnak el a harcmezőn.

Az Őrzők által használt fegyverek a harctéri feladatuktól függően változnak. Az Őrző Védelmezők támogató egységként funkcionálnak, anti-gravitációs nehéz platformokat alkalmazva, amelyek könnyedén átsiklanak még a legnehezebb terepen is. Ha az ellenfél megközelíti őket, akkor pedig megsorozzák a csillagvetőikkel. A Vihar Őrzők pedig ritkák, de hatékonyak, rohamosztággént támogatva a mestervilág Maszk-harcosait. Ékes bizonyítéka az Elda technológiának, hogy még a civiljeik is képesek szembeszállni az ellenséges sereggel és győzedelmeskedni.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Őrző (Guardian)	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Speciális Szabályok: FÜRGE (Fleet of Foot)

Felszerelés:

Őrző Nehézfegyver Platform (Guardian Heavy Weapon Platform): A platformra szerelt heavy fegyverek assault fegyvernek számítanak minden szempontból. 2 Őrző (Guardian) kezelővel rendelkezik személyzetként és legalább az egyikükkel koherenciában kell maradnia. Mindegyik személyzeti tag csillagvetővel (shuriken catapult) van felszerelve.

Az egyik kezelő lőhet a platform fegyverével a sajátja helyett, a másik kezelő rendszeren használhatja a saját fegyverét. A látótávolságot és a lőtávot mindig a tüzelő kezelőtől kell mérni. Ha az egyik kezelő meghal, akkor a platformot a másik kezelő üzemelteti tovább. Ha mindkét kezelő meghal, akkor a platformot le kell venni. A platform modelljét mindig figyelmen kívül kell hagyni, beleértve a az osztágtól való távolság mérésekor és az osztág modelljeinek számát tekintve. Lényegében csak egy jelző, fogd fel úgy, hogy magát a fegyvert az egyik kezelő cipeli.

Őrző Sugármotor

Guardian Jetbike



Az Elda sugármotorok karcsú, egyemberes járművek, amelyeket erőteljes anti-gravitációs motorok hajtanak. Gyönyörű kivitelezésével mindegyikük egy mérnöki csoda, amely olyan sebességekre képes, hogy az Elda kezelőjük gyors reakcióképessége nélkül nagyobb veszélyt jelentené a vezetőre, mint az ellenfélre.

Egy Elda számára a sugármotor mesteri elsajátítása egy lélegzetelállító kihívás. Az oldalukon lévő hosszú, ívelt szárnyak lehetővé teszik a vezetőnek, hogy röptében hajtson végre hihetetlenül éles kanyarokat és az anti-gravitációs motorjaik erejének köszönhetően éles emelkedésbe vagy zuhanásba kezdhetnek egy pillanat alatt. Még egy Elda számára is évekig tart, mire elsajátítja a sugármotor kezelését, de ha egyszer megteszi, akkor olyan összhangot alakít ki a járművével, ami az Elda mitológiák lovas mestereihez hasonlítható.

A sugármotorosokat előretolt felderítőkként és gyors reagálásra csapásmérőkként szolgálják, átszágulva a harcmezőn mielőtt megszórják az ellenfelet beépített csillag fegyverekkel. Gyakori taktika náluk, hogy teljes egészében megkerülik az ellenséges vonalakat és a sebezhető hátsó sorukat támadják meg, félelmetes veszteségeket okozva mielőtt felpörgetik a motorjaikat és elszökölnek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Őrző Sugármotor (Guardian Jetbike)	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Felszerelés:

Elda Sugármotor (Eldar Jetbike): Ezek a járművek kitercsatolt csillagvetővel (twin-linked shuriken catapult) vannak felszerelve, 1 ponttal megnövelik a tulajdonosuk T értékét és 3+-os páncélmentőt (armour save) biztosítanak. További szabályokéért az Elda sugármotorokkal (Eldar jetbike) kapcsolatban lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben.



Viperák

Vypers

Az Elda Vipera egy villámgyors támadó jármű, amely sebessége meghazudtolja a pusztító képességét. Eredetileg a Saim-Hann mestervilág mérnökeinek vívmánya, ezt a könnyű lebegőt arra találták ki, hogy támogatást biztosítson a gyors mozgású sugármotoros osztagoknak. Habár könnyen páncélozott, a fegyverzete egy nála kétszer nagyobb tankénak felel meg és a sebessége jobb védelmet biztosít az ellenséges tűzzel szemben, mint bármilyen páncélzat. A Vipera két fő irányítja, az egyikük a pilótafülkében, a másik a hátul lévő fegyvernél foglal helyet. Ezeket a kezelőket gyakran köti össze valamilyen kapocs, hogy ezáltal jobban össze tudjanak dolgozni, az sem ritka viszont, ha rokonságban állnak egymással. Egy jól képzett osztag képes pillanatok alatt az ellenséges tankok oldalába kerülni vagy elmenekülni az őket üldözők elől. A Viperák leginkább távolról hatékonyak, zavarva az ellenséges sereg előőrsét, mielőtt elzúgnának mellettük és új szögből támadnának.



	Típus	BS	F	S	R
Vipera (Vyper)	Skimmer, Fast, Open-Topped	3	10	10	10



Sólyom

Falcon



A Sólyom az Elda sereg elsődleges tankja, a zívelt körvonala pedig jól ismert és rettegett látvány az ellenfeleinek. A mennyei háború során Faolchu, a Nagy Sas szeretője volt az, aki megszerezte Vaul hatalmas kardját, Anarist és odaadta az Elda hősnek, Eldaneshnek, hogy segítse őt Khaine elleni párbajában. Ez az átadás áll a Sólyom tervezése mögött is. A Sólyom ugyanis kettős szerepet tölt be a harcmezőn. Renделkezik egy utasrésszel, amelyben egy kis csapatot képes a frontvonalra szállítani vagy kimenteni egy bajba szorult osztagot, ha az ellenállás túl erősnek bizonyul. Továbbá rendelkezik egy sor halálos nehézfegyverrel is, amellyel a fejlett célzó rendszereinek köszönhetően, mozgás közben is tud lőni. Minden Elda tankhoz hasonlóan a Sólymot erős anti-gravitációs motorok tartják a levegőben, amelyekkel rövidtávon még repülni is képes. A pilótái gyakran arra specializálódnak, hogy rejtve szálljanak a felhők között és onnan csapjanak le, pulzus lézerrel és csillag fegyvereikkel halált hozva az ellenfél soraira.

	Típus	BS	F	S	R
Sólyom (Falcon)	Fast, Tank, Skimmer	3	12	12	10

Transzport: A Sólyom (Falcon) 6 modell szállítására képes.

Beszállási Pontok: 1 a jármű hátulján.

Lőrések: 0

Felszerelés:

Pulzus Lézer (Pulse Laser): A pulzus lézer lemond a fénylándzsa átütő erejéről a nagyobb lőtáv és a nagyobb tűzgyorsaság javára.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pulzus Lézer (Pulse Laser)	48"	8	2	Heavy 2



Tűz Prizma

Fire Prism

Más fajok tohonya tankjaival ellentétben a Tűz Prizma kecses és gyors. A külseje ellenére viszont egy fi karcnyit sem áldoz fel a nehéz páncélosok tűzerejéből és a prizma ágyúja pedig az alantas fajok tankjainak a veszte. A Tűz Prizma fő fegyverzete egy érdekes szerkezet, amely egy kétlépcsős tüzelési mechanizmust alkalmaz. Először egy közepes erősségű lézert ereszt egy masszív kristályba, amely egyszempillantás alatt többszöröseire növeli a lövés erejét. Ez után ezt az energiát kieresztheti egy fókuszált sugárban, amely képes a legvastagabb páncélon is áthatolni vagy szétszórva, ezzel egész ellenséges osztagokat semmisítve meg. A legkülönlegesebb viszont az a képessége, hogy a kifinomult rendszereinek köszönhetően ez a technikai csoda képes a tűzerejét egy másik prizma ágyú lencséjén keresztül átáramoltatni, így egy olyan lézer nyálábot hozva létre, amely bármilyen célpontot képes elpusztítani.



	Típus	BS	F	S	R
Tűz Prizma (Fire Prism)	Fast, Tank, Skimmer	4	12	12	10

Felszerelés:

Prizma Ágyú (Prism Cannon): A prizma ágyú lőhet fókuszált vagy szétszórt sugárral is, a következő profilokat használva:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fókuszált Prizma Ágyú (Focussed Prism Cannon)	60"	9	2	Heavy 1, Blast
Szétszórt Prizma Ágyú (Dispersed Prism Cannon)	60"	5	4	Heavy 1, Large Blast

Ha egy prizma ágyúnak (prism cannon) rálátása van egy vagy több másik prizma ágyúra (prism cannon), akkor lemondhat a lövéséről annak érdekében, hogy egyesítsék a sugaraikat. Válassz ki egy prizma ágyút (prism cannon) tüzelőként, és a többi pedig támogatóként – a tüzelő prizma ágyú (prism cannon) ikercsatoltnak (twin-linked) számít abban a körben. Továbbá a lövés ereje 1-el nő, az AP értéke pedig 1-el csökken minden támogató prizma ágyú (prism cannon) után. Például, ha egy prizma ágyú (prism cannon) támog egy második prizma ágyút (prism cannon), akkor a második prizma ágyú (prism cannon) lövése 10-es erejű és AP 1-es lesz (fókuszáltan) vagy 6-os erejű és AP 3-as lesz (szétszórtan).

Éjszövő

Night Spinner

Az Éjszövő egyedi a tűzérési tankok között, mivel nem esetlen robbanótölteteket lő ki, mint az alsóbb rendű fajok ágyúí, hanem egy sokkal kifinomultabb és elegánsabb módszerrel osztja a halált. E helyett egy végzetszövőt hordoz a vékony külseje tetején, egy olyan fegyvert, amely monoszálal fonalakat sző össze egy halálos hálóvá, amelyet magasan a levegőbe lövi. Ez az anyag hihetetlenül könnyű, de ugyanakkor olyan erős, hogy semmi sem tudja meggátolni a leereszkedését az áldozatai felé. Az Eldák ezeket a fonalakat Vaul Láncainak nevezik, a legenda elszakíthatatlan kötelékei után.

Bárkit vagy bármit, ami olyan szerencsétlen, hogy az Éjszövő hálója alatt tartózkodik, szétvágják a szálak, ahogy a gravitáció lehúzza őket. A fonalak a fémet is átvágják, így a hálóba került járművek jó eséllyel beakadnak és megsérülnek vagy a kár el is pusztulnak. Nem ritka az sem, hogy a monoszálal fonalakat tisztán átvágják a fegyverek csövét és az ágyúkat. Idővel az Éjszövő hálója szilárd lepelként letelepszik és utána biztonságosan át lehet kelni rajta, de addig halálos akadályként szolgál, amely szétvág mindenkit, aki megpróbál átmenni rajta.

	Típus	BS	F	S	R
Éjszövő (Night Spinner)	Tank, Fast, Skimmer	3	12	12	10

Felszerelés:

Végzetszövő (Doomweaver): A végzetszövő nagy mennyiségű monoszálal drótot bocsajt ki egy nagy területre. Mindegyik lövés több száz, ha nem több ezer mérföldnyi ilyen halálos fonalat tartalmaz, amely könnyedén vágja át magát az áldozatain, ahogyan a föld felé száll. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Végzetszövő (Doomweaver)	12-72"	6	-	Heavy 1, Barrage, Blast, Rending, Monoszálal Háló (Monofilament Web)*

* Miután lősz a végzetszövővel (Doomweaver) helyezze valamilyen jelzőt minden osztag mellé, amelyet eltaláltál vele. A következő alkalommal, amikor a zásztag mozog (bármilyen okból kifolyólag), akkor úgy kell kezelni, mintha nehéz (difficult) és veszélyes (dangerous) terepben (terrain) lenne. Vedde le a jelzőt, miután az osztag teljesítette a mozgását.



Harci Lépegetők

War Walkers



Lemondva a páncélzatról az erősebb fegyverek és a mozgékonyság javára, a kecses Lépegető kiváló felderítési feladatok elvégzésére. Viszont a pilótája nincs védelem nélkül, mert a jármű fel van szerelve egy sor erőtérrel, amelyek elmosásáka körvonalait, ezzel legalább olyan biztonságossá téve, mint egy teljesen zárt járművet. Gyakran az első dolog, amit az ellenfél megtud az Eldák jelenlétéről az, hogy remeg a föld előtte és utána pedig egy tűzzápor megsemmisíti a nézelődőt.

A könnyű szerkezetük miatt a Harci Lépegető osztagok a távolsági fegyvereikre támaszkodnak, hogy kiiktassák az ellenállást. Ezt több, fejlett segédrendszer is segíti, többek között egy lélekkő, amely a pilóta hibáit ellensúlyozza. Úgy mondják, hogy harc közben a Lépegetők pilótája egy meditatív állapotba kerül és egy válikgépével, ezáltal az könnyedén kel át minden terepen, miközben a kettős nehézfegyverzete lekaszálja az ellenfelet. Egy teljes osztag Harci Lépegető tüzereje képes a kár egyetlen sorozattal megsemmisíteni egy egész ellenséges osztagot is.



	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Harci Lépegető (War Walker)	3	3	5	10	10	10	4	2

Speciális Szabályok:

Felderítők (Scouts): A Harci Lépegetőket felderítésre használják, így rendelkeznek a Felderítő (Scout) szabállyal.

Jármű Fejlesztések

Hologram mező (Holo-field): A járművet egy hologram mező veszi körbe, amely eltorzítja az alakját és meggátolja az ellenfelet, hogy a leggyengébb részeit célozza meg.

Ha az ellenfél bármikor dob a járműsérülés táblázaton (vehicle damage chart), akkor két kockával kell dobnia és az alacsonyabb eredményt használnia.

Lélekkövek (Spirit Stones): A jármű magában foglal egy nagy lélekkövet. A benne rejlő lélek képes rövid ideig irányítani a járművet, ha a személyzet valamilyen okból kifolyólag erre nem lenne képes.

A jármű a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat is Megrendített Személyzet (Crew Shaken) hatásnak tekintik.

Csillag Motorok (Star Engines): A jármű rendelkezik másodlagos meghajtóval, amelyekkel meg lehet növelni a sebességét.

Lövés helyett tehet 12" extra mozgást, de abban a körben utasok nem szállhatnak be vagy ki belőle.

Írányított Meghajtók (Vectored Engines): A jármű képes szinte bármilyen szögbe forgatni a motorját, ezzel elkerülve az esetleges katasztrófákat.

Ha a jármű lezuhanna egy mozdulatlan (immobilized) hatás miatt, akkor csak kényszerleszállást hajt végre, de nem pusztul el.

Támogató Fegyverek

Support Weapons

Némely Elda Őrzők kifinomult támogató fegyvereket kezelnek, amelyek sokkal nagyobbak, mint amit az Őrző Védelmezők általában használnak. Ezek egzotikus fegyverek, amelyekkel fedezik a Maszk-harcosok előrenyomulását. Habár anti-gravitációs platformon szállítják őket, mégis olyan nehezek, hogy egy helyben kell állniuk ahhoz, hogy lőhessenek. Ez viszont kárpótolva van a zsal, hogy a bonyolult célzó rendszereikkel a legeldugottabb ellenfelet is képesek bemérni.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Őrző (Guardian)	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Speciális Szabályok:

Löveg (Artillery): A Támogató fegyverek (Support weapons) lövegek (artillery).

T-ágyú (D-Cannon): A torzító ágyú, vagy T-ágyú, az Eldák hipertér ismeretét használva egy miniatűr hipertér szakadást hoz létre a harcmezőn, amely mindent elnyel.

A T-ágyú (D-Cannon) mindig 2+-os sebez és minden 6-os sebző (to wound) dobása zonnali halált (instant death) okoz. A páncéltértekkel rendelkező célpontok ellen a T-ágyú (D-Cannon) mindig egy lecsúszó (glancing) találatot okoz 3-as vagy 4-es dobásnál, 5-ös vagy 6-os dobás esetén pedig átütőt (penetrating). A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
T-ágyú (D-Cannon)	24"	X	2	Heavy 1, Blast

Rezonancia Ágyú (Vibro Cannon): A rezonancia ágyú hanghullámokat használ arra, hogy szétrázza célpontjait és földhöz szögezze az ellenséges gyalogságot.

Ha lősz a Rezonancia Ágyúval (Vibro Cannon), akkor dobj találatra (to hit) (nem kell célpontot választanod). Ha bármelyik Rezonancia Ágyú (Vibro Cannon) talál, akkor húzz egy 36"-es vonalat valamelyik Rezonancia Ágyútól (Vibro Cannon) bármely irányba. Minden ellenséges osztag, amelyen átmege a vonal elszenved D6 találatot. Mindegyik Rezonancia Ágyú (Vibro Cannon) után (kivéve az első) adj hozzá 1-et a találat erejéhez.

A páncéltértekkel rendelkező célpontok ellen a Rezonancia Ágyú (Vibro Cannon) mindig egy lecsúszó (glancing) találatot okoz.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Rezonancia Ágyú (Vibro Cannon)	36"	4	-	Heavy 1, Pinning

Árnyszövő (Shadow Weaver): Az árnyszövő egy a dag monoszálal drótot lő ki a levegőbe, amely szétvág mindent, amihez hozzáér. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Árnyszövő (Shadow Weaver)	48"	6	-	Heavy 1, Blast

Hullámkígyó

Wave Serpent

A Hullámkígyó a mestervilágok legfőbb csapatszallítója. A kecses páncélzata védelmében ugyanis biztonságosan el lehet juttatni a Maszk-harcosokat és az Őrzőket a harcmező bármely részére. A Hullámkígyó energia mezője a jármű elején egy hullámzó erőterek hoz létre, amely megszakítja a bejövő találatokat. Az erős anti-gravitációs motorjai pedig elég gyorsá teszik ahhoz, hogy a harcmező bármely pontját elérje pillanatok alatt. Ezek a képességek kombinálva a kiemelkedő nehéz fegyverzetével remek kiegészítőjé teszik a Hullámkígyót bármely seregnek.

	Típus	BS	F	S	R
Hullámkígyó (Wave Serpent)	Tank, Fast, Skimmer	3	12	12	10

Transzport: A Hullámkígyó (Wave Serpent) 12 modell szállítására képes.

Beszállási Pontok: 1 a jármű hátulján.

Lőrések: 0

Speciális Szabályok:

Energia Mező (Energy Field): A Hullámkígyó orrát egy energia mező védi az ellenséges lövésekkel szemben.

Bármely távolsági támadás, amely a Hullámkígyó (Wave Serpent) elejét vagy oldalát éri és 8-asnál nagyobb erejű úgy kezelendő, mintha csak 8-as lenne az ereje. Továbbá minden távolsági támadás mindig csak +1D6-ot dobhatnak páncéltűtésre (armour penetration) (például a melta fegyverek fél távon belül is csak egy kockával dobhatnak). A közelharc és a hátulról érkező támadásokkal szemben az Energia Mezőnek (Energy Field) nincs hatása.



Lidércőr

Wraithguard



Az Eldák számára a halál nem garantálja a háborútól mentes békét. Egy Jós segítségével ugyanis lehetséges leválasztani egy Elda lelket a végtelen áramkörrel és behelyezni egy speciális lélekköbe. Ezeket utána be lehet helyezni egy robotszerű lidércgépezetbe, élő tudattal felruházva így a mesterséges testet. Habár az Eldák gyűlölik ezt a procedúrát, senki sem tagadja, hogy az így létrejövő harcos szellem és érzéketlen test kombinációja ne lenne hatalmas fegyver az arzenáljukban.

A szellem harcosok elsődleges típusa a Lidércőr. Ezeket teljes egészében lidércsontból építették és magasan az őket kísérő Boszorkánymester fölé tornyosulnak. Ugyanaz a rendkívüli kivitelezés és kanyargó organikus forma jellemző rájuk, mint a többi Elda szerkezetre. Viszont ezek a lidércszobrok teljes ellentétei élő testvéreiknek, mert hiányzik belőlük az Eldák vitalitása és vidámsága. A Lidércőrök ehelyett csak kötelességtudóan menetelnek előre, az előrenyomulásuk csendjét pedig csak a lidércágyúk által szétépett valóság hangja szakítja félbe.

A lidércágyú, amely túl nehéz ahhoz, hogy egy normál Elda cipelje, lehetővé teszi a Lidércőrnek, hogy a pszi erejének egy részét egy helyre összpontosítsa. Ez a hihetetlen fegyver így képes rést nyitni a hipertér és a való világ között egy pillanatra. Ha az a hasadék egy ellenfélen belül jön létre, akkor a hatása a katasztrofális traumától a test hipertérbe való áthelyezéséig terjedhet. A legjobb az, ha nem is elmélkedünk az ilyen szerencsétlen egyének sorsán.



Lidércőr (Wraithguard)	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
	4	4	5	6	1	4	1	10	3+

Speciális Szabályok:

Rettenthetetlen (Fearless): A Lidércőrök nem élő lények és ezért nem érznek olyan érzelmeket, mint a rettegés és a túlélési vágy.

Rettenthetetlenek (Fearless) és felruházzák a hozzájuk csatlakozó karaktereket is ezzel a szabállyal.

Lidérclátás (Wraithsight): A Lidércőrök nem úgy látják a világot, mint a halandók. Egy folyamatosan változó lélekképet látnak, amely miatt lassabban reagálnak a harctéri változásokra.

A körök elején dobj D6-al minden Lidércőr (Wraithguard) osztagnak, amely nincs egy baráti pszi használó (psyker) 6"-es körzetében. 1-es dobása esetén a Lidércőr (Wraithguard) osztag deaktiválódik a kör végéig. A deaktivált modellek nem mozoghatnak, lőhetnek, rohamozhatnak vagy harcolhatnak közelharcban és közelharcban automatikusan el is találják őket.

Felszerelés:

Lidércágyú (Wraithcannon): A lidércágyú úgy működik, hogy egy pró hipertér/való világ lyukat nyit, szétszaggatva a dimenziók között a célpontját.

A lidércágyú (wraithcannon) mindig 2+-on sebez és minden 6-os sebzó (to wound) dobás azonnali halált (instant death) okoz. A páncélértékkel rendelkező célpontok ellen a lidércágyú (wraithcannon) mindig egy lecsúszó (glancing) találatot okoz 3-as vagy 4-es dobásnál, 5-ös vagy 6-os dobás esetén pedig átütőt (penetrating). A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lidércágyú (Wraithcannon)	12"	X	2	Assault 1

Lidércúr

Wraithlord

A Lidércurak kecses, de hatalmas lidércek, amelyek mellett még a Lidércőr testvéreik is eltörpülnek. Ezek a szoborszerű szerkezetek nagyon fontosak a mestervilágaik számára és természetfeletti kitartással bírnak a lidércsont felépítésüknek köszönhetően. Csaka Lelkészek által megidézett, a legnagyobb Elda hősök szelleme képes életet lehelni a Lidércúr hatalmas testébe.

A halottak tudata sosem annyira egyedi vagy figyelmes, mint az élőké. Egyszerre léteznek ugyanis a való világban és a hipertér szellemvilágában és úgy mozognak a valóságban, mint egy álomban, ahol a gondolatok és az érzelmek ugyanolyan kézzel fogható anyagok, mint a kő és a fém. Ennek ellenére a Lidércurakat néha hadi tanácsokért is megidézik, mert képesek telepatikusan kommunikálni és több évezredes tapasztalattal rendelkeznek.

Sok különféle formájú Lidércúr létezik, a legtöbbet az Ilyaden mestervilág készítette, hogy jobban illeszkedjenek a bennük lévő harcos szelleméhez. Ha az őket meghajtó szellem életében közelharcra specializálódott, akkor nagy energizált öklökkel vagy lidérckardja egyetlen suhintással próbálja majd meg széttépni ellenfeleit. Ha viszont támogatásra specializálódott, akkor a szellemharcos energiája félelmetes nehézfegyvereket üzemeltet majd. Bárhogy is legyen, egyetlen Lidércúr is képes megfordítani a csata menetét; és általuk az elesett hősök legendája haláluk után is tovább nő.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lidércúr (Wraithlord)	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

Speciális Szabályok:

Rettenthetetlen (Fearless): A Lidércúr nem élő lény és ezért nem érez olyan érzelmeket, mint a rettegés és a túlélési vágy.

A Lidércúr (Wraithlord) Rettenthetetlen (Fearless).

Szörnyeteg (Monstrous Creature): A Lidércúr (Wraithlord) egy Szörnyeteg (Monstrous Creature)

Lidérclátás (Wraithsight): A Lidércúr nem úgy látja a világot, mint a halandók. Egy folyamatosan változó lélekképet lát, amely miatt lassabban reagál a harctéri változásokra.

A körük elején dobj D6-al minden Lidércúrnak (Wraithlord), amely nincs egy baráti pszi használó (psyker) 6"-es körzetében. 1-es dobása esetén a Lidércúr (Wraithlord) deaktiválódik a kör végéig. A deaktivált modellek nem mozoghatnak, lőhetnek, rohamozhatnak vagy harcolhatnak közelharcban és közelharcban automatikusan el is találják őket.

Felszerelés:

Lidérckard (Wraithblade): A lidérckard saját akarattal rendelkezik és segíti a viselője támadásait.

Ennek köszönhetően a Lidércúr (Wraithlord) újradobhatja a sikertelen találati (to hit) dobásokat közelharcban.

Harlekin

Harlequins



szabállyal.

Felszerelés:

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

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

Csók (Harlequin's Kiss): Egy kihagyott csók, amelyet a vállra erősítenek. A Csók képes egy monoszálalás drótot belerögzíteni az áldozatába, ezzel szétroncsolva annak belső szerveit. A Csókkal (Harlequin's Kiss) felszerelt modell közelharcos támadásai rendelkeznek a Hásítás (Rending) szabállyal.

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

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



A Harlekin harcos táncosok szemében nincs különbség a művészet és a háború között. A ravasz istenség, a Kacagó Isten követőiként ők a legfurcsábbak és legrejtélyesebbek az összes Elda közül. A fizikai tehetségük a hihetetlen sebességükkel párosítva viszont a fajuk leghalálósabb harcosaivá teszi őket. Minden pillanat egy előadás, és a legendás darabjaikat szenvedélyesen és érzelmesen adják elő akár a harcmezőn is.

A harlekinnek nem kötődnek egyik mestervilághoz sem, hanem világról világra vándorolnak a világháló útjain keresztül. Néha más Eldákat is megörvendeztetnek figyelemreméltó előadásaikkal és akrobatikus mutatványokkal. Azt is rebesgetik, hogy néha még az átkozott Sötét Eldákat is meglátogatják Commorragh városában. Ezeknél a felvonásoknál minden Harlekin valamelyik legendás Elda figurát alakítja miközben az Elda mitológia stilizált változatát adják elő.

A Harlekinnek mindig egzotikus, többszínű kosztümöket viselnek és fénylő álca ruhákat használnak, amelyeket ők da thedi nek neveznek. Hasonlóan az Elda tankok hologram mezőjéhez, az álca ruha is megtöri a viselője körvonalait, ezéért minden alkalommal, amikor mozognak, a körvonalai több színes szilánkká változnak, és amikor megállnak, akkor újra összeállnak egy szilárd képpé. A harlekinnek sosem mutatják az arcukat, hanem olyan maszkok mögé rejtik őket, amelyek a viselője akaratának megfelelő képet képesek felvenni. Amikor a Kacagó Isten követői hadba vonulnak, akkor általában a rájuk tekintők legszörnyűbb rémálmait tükrözik a maszkjaik.

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

Speciális Szabályok:

Fürge (Fleet)

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

Árnyék (Shadowseer)

Az Árnyak specializált pszi használók, akiknek a képességei az összezavarásra és a megfélemlítésre összpontosulnak. Azzal járulnak hozzá az előadásokhoz, hogy programozott hallucinációkat engednek ki. Az előadások alatt általában mesélőként tevékenykednek, akik a háttérben zajló eseményeket jelenítik meg. A harcban pedig képesek szörnyű látomásokat láttatni ellenfeleikkel vagy akár eltüntetni a Harlekinek jelenlétét az elméjükből.

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

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



Halál (Death Jester)



A Halál a nehéz fegyverek specialistája, egy magányos alak, aki távol áll a többi Harlektől. A ruházatát különböző koponyák és csontok díszítik, amelyek általában az elődeitől származnak. A Halálok morbid humora van és a nevetésük általában egy véres és fájdalmas halál előjele.

Üvöltő Ágyú (Shrieker Cannon): A Halál fegyvere mérgező anyagokkal átitott csillagokat lő ki, amelyekről áldozatai sokkolóan véres módon robbannak fel.

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

Eldrad Ulthran

Ulthwé Látnoka



Ulthwé Látnokai között Eldrad volt az előjáró, aki sok századon keresztül élt és sikeresen vezette a népét a sors kanyargó ösvényein. Az ő jövődölésének volt az köszönhető, hogy Ulthwé seregei gyorsan és váratlanul lecsaptak Ghazghkull Thrakka szülőbolygójának Orkjaira. Az Elda portyázások eredményeképpen a rivalizáló klánok közötti egyensúly pedig Ghazghkull javára dőlt el egy másik Ork Hadvezér helyett, akinek az ambíciói sokkal fenyegetőbbek lettek volna az Eldák számára. Ennek következményeképpen azonban az Emberek Armageddon nevű bolygója szenvedte el Ghazghkull seregeinek haragját. Sem az Orkok sem az Emberek nem sejtették azt, hogy ezzel beteljesítették Eldrad azon szándékát, hogy elterelje az Orkok agresszióját a mestervilágoktól. A Látnokok így manipulálják az idő folyamát, nagy ügyességgel és titokban, a nélkül, hogy valaha is gyanút keltenének más fajokban.

Eldrad már tucatszor hártotta el az Eldákra fenyegető veszélyeket. Ő volt az, aki megakadályozta a büszke Saim-Hann megszállását a Hrudok által, ami máskülönben teljesen kiirtotta volna. Szintén ő volt az, aki megghiúsította a frissen felkelt Nekronistenek gonosz terveit és, ő gátolta meg azt, hogy a Vér Napjai bekövetkezzenek.

Eldrad Ulthran legfontosabb jövődölése egy hatalmas hipertér szakadásról szólt, amely rengeteg harc előzménye lett volna a Haran világon. Eldrad megjósolta, hogy a Káosz istenek hogyan szakítanak lyukat a valóság szövetén, amelyen keresztül a seregeik előzőlik az univerzumot. Hogy miért Haran és nem egy másik világ, azt nehéz megválaszolni, de lehetséges, hogy a Káosz istenek követői a Haranon lévő világháló kapukat megszállva akartak eljutni más világokra.

Amikor megnyílt az átjáró, akkor az Eldák már fel voltak készülve. Káosz Űrgárdisták csatlakoztak a hasadékból kiömlő démonokhoz és az egész bolygón zajlottak a harcok. Az Eldák nagy erőket vonultattak fel, de így is alig tudták kordában tartani a Káosz erőit. Eldrad személyesen vezette Ulthwé harcosait és az egész galaxisból érkeztek a Számkivetettek és a Főniek, hogy harcoljanak az Eldákért. A hasadék annál nagyobb lett, minél több démon jött át rajta, de ahogy az Eldák irtották őket, az átjáró elkezdett bezárulni. A Haranért vívott háború hosszú hónapokig tartott, amely során néha a Káosz került fölénybe és a hasadék azzal fenyegetett, hogy elnyeli az egész bolygót, állandó hipertér-való világ átjáróvá válva. Máskor pedig az Eldák szorították vissza a Káosz erőit és majdnem bezárták az átjárót, örökre elűzve a démonokat. Végezetül az Eldák győzedelmeskedtek és megfosztották a Hanantól a Káoszt, habár szörnyű áron. Attól a naptól kezdve a bolygót Haranshemash néven ismerik, a vér és könnyek világaként.

A későbbi éveiben Eldrad felettebb rugalmassá és erőteljessé vált. A többi ősi Látnokhoz hasonlóan viszont ő is eltávolodott a hús és vér világától és hosszú napokat töltött a Kristály Jósok Kupolájában. De látszólag a munkája befejezetlenségre van kárthatva. A Pusztító 13. Fekete Hadjáratának napjaiban Eldrad koordinálta Ulthwé védelmét. Sok rúnaköve ültette bele tudatát, amelyeket átadott a hadnagyainak, hogy vezesse a mestervilága háborúját. Az ősi Látnok behatolt Abaddon legnagyobb fegyver-hajójába: egy torz és prehisztorikus Sötét Erődbe, amely el akarta pusztítani az Emberek Cadia nevű világát. Egy elkéseredett próbálkozásként, hogy ne nyithasson egy hatalmas átjárót a hipertérbe, Eldrad belépett a Sötét Erőd pszi mátrixába és szembeszállt a annak korrupt szívével. Abban a pillanatban a halandó teste eltűnt és egy maroknyit leszámítva, a rúnakövei is élettelené váltak.

Ezzel az utolsó nagy tettével Eldrad legendává vált. A személye egyet jelent a bölcsességgel, előre látással és az önfeláldozással. Csakis legfiatalabb tanítványa, Q'sandria gondolja úgy, hogy a Látnok képes túlélni a Káosz flotta szívével vívott küzdelmét. Viszont, hogy lehet egyetlen lélek elég erős ahhoz, hogy megszökjön a hipertér ragadozóitól?

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Eldrad	5	5	3	4	3	5	1	10	-

Speciális Szabályok:

Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Pszí Erők (Psychic Powers): Eldrad egy pszi használó (psyker) és a következő erőkkel rendelkezik: Végzet (Doom), Eldritch Vihar (Eldritch Storm), Szerencse (Fortune), Vezetés (Guide) és Elme Párbaj (Mind War)

Jövődölés (Divination): Eldrad jövőbe látási képességei legendásak.

Miután mindkét fél felpakolt a játék elején, az Elda játékos áthelyezhet D3+1 saját osztagot a harcmezőn. Egy osztag sem kerülhet a felállási zónáján kívülre.

Felszerelés:

Csillag pisztoly (Shuriken pistol), Boszorkánypenge (Witchblade), Szellemszak (Ghosthelm), Elhárítás Rúnái (Runes of Warding), Látás Rúnái (Runes of Witnessing), Lélekkövek (Spirit Stones)

Rúnapáncél (Rune Armour): 3+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentő

Ulthamar Botja (Staff of Ulthamar): Ez az erőteljes ereklye áramoltathatja Eldrad pszi erejét vagy energia fegyverként is funkcionálhat.

Ha Eldrad nincs közelharcban, akkor egy harmadik pszi erőt is használhat abban a körben, mi lehet egy olyan erő is, amit már használt. Közelharcban mindig 2+-on sebez és ignorálja a páncélmentőket (armour save).



Yriel Herceg

Iyanden Autarchja

Iyanden Autarchja, az Eldritch Kalózok Főadmirálisa és Ulthanash Házának fattyú leszármazottja, Yriel Herceg a tökéletes Elda parancsnok. Számtalanszor vezette már győzelemre a seregeit a harcmezőn és az űr sötétjében egyaránt. Az ő flottája volt a z, amely kiirtotta a Káosz amadát az Égő Holdak Csatájában, amely legyőzte a Kraken Kaptár Flotta visszataszító bio-hajóit és amely megmentette Iyandent, habár ezzel Yriel egy lassú és szörnyű halálra ítélte magát.

Ötven évvel a Tiranidák támadása előtt Yriel mestervilágának egy hatalmas flottáját vezette. Habár nem tisztavérű Iyandeni, mégis ő volt a mestervilága büszkesége és sokak szemében a legnagyobb géniusz, aki valaha is az űrben hajózott. A nagyságát viszont nemcsak a vérvonala, hanem a büszkeség bűne is torzította.

Amikor Iyandent egy közeledő Káosz flotta fenyegette, akkor Yriel az egész flottával kivonult és megelőző csapást mért az ellenségre, teljesen elpusztítva azt, de ezzel egy időben védtelenül hagyta Iyandent. Yriel arra számított, hogy a győzelme dicsőséget hoz neki, de e helyett visszatértek megfosztották a rangjától a felelőtlensége miatt. Felbőszülve megesküdött, hogy soha többet nem teszi be a lábát Iyandenre. Kitaszított lett és a Kalóz Hercegeként vezette követőit a száműzetésbe. Akkorra volt a tehetsége és az eltökéltsége viszont, hogy néhány évtized alatt Yriel Eldritch Kalóza lett a galaxis legrettegettebb portyázói.

Amikor a Kraken Kaptár Flotta csápjai elkezdtek átrágni magukat Iyanden védelmére, akkor a mestervilág Látnokai megbánták a flottájuk legnagyobbikának eltűnését. Maga az invázió mérete is elég volt ahhoz, hogy minden reményt kioltson. Amikor az idegen szörnyűségek elkezdtek megfertőzni magát a mestervilágot, akkor mindenki azt hitte, hogy eljött a vég. Iyanden ellenállásának tüze kihunyni látszott.

Pont, amikor az Eldák elérték a teljes kétségbeesettség pontját, akkor érkezett a megváltás az égből. Átvágva magát a kaptár hajók kordonján Yriel és a kalóza alászálltak a népük megsegítésére. A visszatérése megfordította a két flotta közötti harc menetét és az Eldák szörnyű veszteségei ellenére elpusztították a kaptár flottát.

Az utolsó csata nem a csillagok között zajlott, Yriel magán a szétzúzott Iyanden talaján akarta megölni a rajok vezérét – egy olyan erőteljes szörnyet, amelyet nem lehetett halandó fegyverekkel elpusztítani. A mestervilág Látnokainak borzalmára Yriel kivette az átkozott Hajnal Lándzsát az Ulthanash Szentélye béli stáisz mezejéből: egy ősi fegyvert, amely olyan erős, hogy a viselője lelkét is felperzseli. Az ősi ereklyével a kezében Yriel

átküzdötte magát a Tiranida vezérig. Ahogy átszúrta a Hajnal Lándzsát a lény fején a halálsikolya jelezte a Tiranida hordák vereségét.

Yrielt később visszaállították Iyanden flottáinak élére, de a népe megmentésével halálra ítélte saját magát, mert a Hajnal Lándzsza nem közönséges fegyver, amit csak úgy hátra lehet hagyni. Habár a mai napig tartja Autarch pozícióját, még mindig a csillagokat járja, hogy visszaálítsa mestervilága korábbi dicsőségét mielőtt ő maga az idő homályába veszne.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+

Speciális Szabályok:

Egyedülálló Karakter (Independent Character), Fűrg (Fleet of Foot)

Mester Stratéga (Master Strategist): Lsd az Autarch bejegyzésénél.

Halálra Ítélt (Doomed): Yriel folyamatosan küzd a Hajnal Lándzsában lévő erővel, hogy ne emésszék fel, bár szerencsére az erőpajzsa semlegesíti a fegyver hatásának javát.

Minden játék végén Yriel automatikusan elszenved egy sebet (wound) a saját fegyverétől. Yriel rendszeren használhatja az Erőpajzsát (Forceshield) ez ellen.

Felszerelés:

Erőpajzs (Forceshield): 4+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentő.

Hajnal Lándzsza (The Spear of Twilight): Ez a fegyver egy Daloló Lándzsza (Singing Spear), amely ignorálja a páncélmentőket (armour save).

A Harag Szeme (The Eye of Wrath): Játékonként egyszer Yriel aktiválhatja a Harag Szemét (The Eye of Wrath) a normál közelharc támadásai helyett. Helyez el egy nagy sablont (large blast) úgy, hogy a közepe Yrielen van. Minden modell (Yrielt leszámítva), aki a sablon alatt van elszenved egy 6-os erejű AP 3-as találatot.

Főnixek

Phoenix Lords

A Főnixek a legősibb Exarchok, a harcmeszők félistenei, a kiknek a legendája bejárta a csillagokat. Ők a Harcos utak megtestesülései ugyanúgy, ahogyan az Avatár a Véres Kezű Isten, Kaela Mensha Khaine megtestesülése.

Az összes Főnix közül Asurmen, a kinek a neve Asuryan Kezét jelent, a legidősebb. Asument a Főnix Király Kezeként is ismerik, mert Asuryan, minden Elda isten atyja és vezetője, halhatatlan leszármazottjaként is szolgál. A Bukás idején ő vezette száműzetésbe a népét, hátrahagyva a világot a hipertér borzalmainak. Ő alapította az első Maszk-harcos szentélyt, Asur Szentélyt, azon a kopár világon, amelyen a népe letelepedett. Asur Szentélyéből származnak az első Maszk-harcosok és ezzel megnyílt a Harcosok Útja mindenki előtt. Ezek az Eldák jól tanultak a mesterük lábánál, és amikor eljött az ideje, magukra öltötték az Exarchok köpenyét és tovább adták saját tudásukat szerte a galaxisban.

Az első Exarchok, az Asuryták, alapították az Eldák által ma is ismert Maszk-harcos szentélyeket. Akkor alakultak ki az első Maszk-harcosok, példaként véve az alapítójuk képességeit és specialitásait. Hatalmas szentélyeket építettek a mestervilágokon, hogy az Asuryták harci képességei akkor is fennmaradjanak, amikor a gyermekeik megkezdik az örök száműzetésüket.

A Maszk-harcosok Exarchjaihoz hasonlóan a Főnixek is halhatatlanok a maguk módján. Ha egy Főnix meghal, akkor egymásik Elda magára ölti a páncélját és ezzel együtt a személyiségét is. Így, ha egy Főnixet legyőznek, akkor újjászületik egy új testben. Függetlenül attól, hogy a Főnix hány testet öltött, az elméje mindig ugyanaz marad, mint a páncél első és általában leghatalmasabb viselőjéé.

A mestervilágok Exarchjaival ellentétben viszont a Főnixek nem kötődnek egy helyhez, hanem szerteszét barangolnak a galaxisban. Egykor, réges régen, istenként tisztelték őket a saját szentélyeikben, de azok már rég eltűntek. Idővel a világaik elpusztultak vagy áldozatul estek valamilyen katasztrófának. Manapság a Maszk-harcosok még mindig mesélik az Asuryták hőstetteit, mert nemcsak a legendákban, hanem a valóságban is élnek. Gyakran egy Főnix évszázadokra vagy évezredre is eltűnik csak azért, hogy a szükség órájában újra felbukkanjon, követve a Véres Kezű Isten útját az univerzumon keresztül.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Főnix (Phoenix Lord)	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

Speciális Szabályok: A saját bejegyzéseikben szereplő szabályokon kívül minden Főnix (Phoenix Lord) rendelkezik a következő speciális szabályokkal:

Fürge (Fleet of Foot), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Rettenthetetlen (Fearless), Örök harcos (Eternal Warrior)

Tanítványok (Disciples): A Főnixek általában a testvéreiket vezetik a harcban.

Ha egy Főnix (Phoenix Lord) a saját Maszk-harcosainak egy osztagát vezeti, akkor az egész osztag Rettenthetetlen (Fearless) lesz. Egy Főnix (Phoenix Lord) sosem vezethet olyan Maszk-harcos osztagot, amely nem hozzájuk tartozik.

Megjegyzendő, hogy ha az osztag két ugyanolyan Exarch erővel rendelkezik, akkor azok nem adódnak össze.

Asurmen, Asuryan Keze

Asurmen, az első Bosszúálló, többszentélyt alapított, több világon, mint bármely más Főnix. A szentélyek létesítése után nem sokkal eltűnt ugyan, de a tettei megmaradtak. Látták harcolni a Nagy Ellenséggszemben az Iszonyat Szemétől egészen a galaxiszéléig és a dicsőségének legendája így tovább terjedt.

Asurmen páncélja egy speciális csillag fegyverrel van felszerelve mindegyik alkarjánál, amelyet bármelyik kézzel lehet használni anélkül, hogy vesztene a pontosságából. Ez a felszerelés továbbá szabadon hagyja a kezeit, hogy két kézzel forgathassa energia kardját. Ez pedig nem egy egyszerű energia kard, hanem Asur Kardja. Ez a lélekkard, az első a fajtájából és Asurmen testvérének, Tethesisnek a lélekkövet tartalmazza, hogy így küzdhessen a Nagy Ellenséggszemben az idők végezetéig.



Maszk-harcosok: Szörnyű Bosszúállók (Dire Avengers)

Felszerelés: Alkarrá szerelt csillagvetők (Assault 4-es Bosszúálló Csillagvetőnek [Avanger Shuriken Catapult] számít), Asur Kardja (the Sword of Asur). Asur Kardja (the Sword of Asur) egy lélekkard (diresword), amelynek köszönhetően Asurmen újradobhatja a rontott találati (to hit) dobásokat közelharcban.

Harcos Erő: Asurmen rendelkezik a Pengevihar (Bladestorm) és a Védekezés (Defend) Exarch erővel.

Harci Sors (Battle Fate): Asurmen örök harcra van ítélve. 4+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentővel rendelkezik.



Jain Zar, a Csend Vihara

Amikor Asurmen kiképezte az első Maszk-harcosokat, akkor Jain Zar a gyorsasága és a vadása miatt választotta, így ő lett az első Asurya. Jain Zar járta a világhálót, eljuttatva harci tudását más Eldákhöz és elvezetve másokat a Harcos Útján. Hamarosan minden nagyobb mestervilágon voltak Sikító Boszorkány szentélyek és Exarchok, akik átadhatták tanításait a későbbi generációknak.

Az összes Főnix közül Jain Zar kötődik leginkább a mestervilágokon lévő Maszk-harcos szentélyekhez. A világhálót járva meglátogatta a szentélyeket és segíti a szellemi leszármazottait. Habár néha évszázadokra is eltűnhet, mindig visszatér és a szentélyek éberen várják halálos úrnőjük eljövetelét.

A hihetetlen sebességét és a temperamentumát minden Boszorkánylány jól tükrözi és ő volt az első, aki elsajátította a Rabló Sikolyt. Jain Zar a halálos Pusztítás Pengéjét viseli és Jainas Mort, a Csendes halált forgatja – egy három élű dobófegyvert, amelyik mindig visszatér hozzá.

Maszk-harcosok: Sikító Boszorkányok (Howling Banshees)

Felszerelés: Boszorkány Maszk (Banshee Mask), Kivégző (Executioner), a Csendes Halál. A Csendes Halál egy 5-ös erejű Triskele.

Harcos Erő: Jain Zar rendelkezik a Harci Kiáltás (War Shout) és az Akrobatika (Acrobatic) Exarch erővel.

Ádáz Roham (Furious Charge): Jain Zar rendelkezik az Ádáz Roham (Furious Charge) szabállyal.



Baharroth, a Szél Süvítése

Baharroth a legősibb a Sólymok közül, az első szárnyas Exarch és a Leccsapó Sólym szentélyek alapítója. Ő volt a legfiatalosabb a Főnixek közül, és imádta a nap sugaraiban fűrosztani szárnyait. Baharroth és Maugan Ra testvérek úgy, mint ahogyan a nap testvére a holdnak. Az Eldák leghalásosabb ellenfelei közül sokan végezték már a pengéiken. Mióta kitanulta a háború művészetét Asurmentől Baharroth tucatszor született már újjá. Temérdek harcmező érezte már a haragját és megszámlálhatatlan ellenfél esett már neki áldozatul.

Baharroth a Szél Süvítését jelenti, mert ő a repülés mestere és habár egyszellő kecsességével mozog, mégis egy hurrikán erejével csap le. Úgy tartják, hogy a végső halála akkor jön el, amikor a többi Főnix oldalán harcol a Rhana Dandránál – a Káosz és az anyagi világ összecsapásánál, amely mindkettejük pusztulásával végződik.



Maszk-harcosok: Leccsapó Sólymok (Swooping Hawks)

Felszerelés: Sólym Szárnyak (Swooping Hawk Wings), Sólym Gránátcsomag (Swooping Hawk Grenade Pack), Zavaró Gránátok (Haywire Grenades), Plazma Gránátok (Plasma grenades), Sólym Karom (Hawk's Talon)

Harcos Erő: Baharroth rendelkezik az Égbe Szökkenés (Skyleap) és az Elfogás (Intercept) Exarch erővel.

Rajtaütés (Hit and Run): Baharroth rendelkezik a Rajtaütés (Hit and Run) szabállyal és ezt az osztaga is megkapja.

Karandras, az Árnyékharcos



Karandras a legrejtélyesebb a Főnixek közül. Senki sem tudja, hogy eredetileg hol volt a szentélye, de valószínűleg egy apróbb mestervilágon, amely nem sokkal a Bukás után elpusztult. Viszont nem ő a Skorpiók legidősebb Exarchja, ez az erény Arhrat, a Skorpiók Atyját illeti, a Bukott Főnixet, aki a Káosz sötét lángjával ég. Karandras vette át a helyét, egy vadász türelmével enyhítve elődjé gyilkos természetét.

Karandras a leghalásosabb szúrás bármely Skorpió közül és pengéjével és karmával széttépi az ellenfelei még azelőtt, hogy azok egyáltalán észrevették volna. A Karandras által használt állpisztolyok, amelyeket a Skorpió Harapásaként ismernek, sokkal erősebbek, mint a többi Skorpióé. Kevesen voltak, akik látták Karandrast és megélték a másnapot.



Maszk-harcosok: Vadászó Skorpiók (Striking Scorpions)

Felszerelés: Skorpió Lánckard (Scorpion Chainsword), Skorpió Karom (Scorpion Claw), Plazma Gránátok (Plasma grenades), a Skorpió Harapása (Scorpions Bite). A Skorpió Harapása (Scorpions Bite) egy erős állpisztoly (mandiblast), amely a szokásos +1 helyett +2 támadást ad.

Harcos Erő: Karandras rendelkezik az Árnycsapás (ShadowStrike) és a Lopakodó (Stalker) Exarch erővel.

Álcázás (Stealth): Karandras rendelkezik az Álcázás (Stealth) szabállyal és ezt az osztaga is megkapja.

Fuegan, az Égő Lándzsa

Fuegan Asur Szentélyében tanulta ki a háború művészetét azokban az ősi időkben, amikor a Maszk-harcosokat létrehozták. Ő alapította a Tűzsárcányok szentélyeit és megtanította őket lánggal és tűzzel harcolni. A legenda szerint nem volt hajlandó elmenekülni, amikor Asur Szentélyét elpusztította a Bukott Főnix és elveszteknek hitték egészen addig, amíg fel nem bukkant Haranshemash, a vér és könnyen világának utolsó csatájában. Az összecsapás után Fuegan eltűnt a világhálóban és azóta is a titkos utjait járja, levadászva ősei ellenségeit.

Úgy tartják, hogy ő fogja összehívni a Főnixeket a Rhana Dandrára és, hogy ő fog utolsóként meghalni abban a végső összecsapásban. Felszerelés egy hatalmas és halálos tűzdárdával és a Tűz Fejszéje. Ez az ősi fegyver vörösen izzik a kovácsolásának hőjétől és sosem hűlt le, mióta elkészítették, a felszínén lévő rúnák pedig a mai napig fehéren izzanak.



Maszk-harcosok: Tűzsárcányok (Fire Dragons)

Felszerelés: Tűzdárda (Firepike), Tűz Fejsze (Fire Axe), Melta bombák (Melta bombs). A Tűz Fejsze (Fire Axe) 1+S-t ad Fuegannak és megengedi neki, hogy Szörnyetegként (Monstrous Creature) támadjon (páncélmentők [armour save] ignorálása, 2D6+5 páncéllátetés).

Harcos Erő: Fuegan rendelkezik a Tank Vadászok (Tank Hunters) és a Hasító Lövés (Crack Shot) Exarch erővel.

Fájdalomtűrés (Feel No Pain): Fuegan rendelkezik a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabállyal.

Maugan Ra, a Lelkek Kaszása

Altansar egyike volt azon mestervilágoknak, amelyek túléltek a Bukást. Sikerült ugyan elkerülnie a pszi lökeshullámokat, amelyek elpusztították az Elda birodalmat, de utána magába szippantotta az Iszonyat Szemének gravitációs mezeje. Habár Altansar Eldái derekasan harcoltak a közeledő Káosz ellen, képtelenek voltak elkerülni a végzetüket, és ötszáz évvel a Bukás után bekebelezte a mestervilágukat a hipertér. Egy lélek sem menekült a szorításából, csak a Főnix, Maugan Ra, a Lelkek Kaszása, a Sötét Kaszások Szentélyének leghatalmasabb Exarchja.

Amikor Asurmen a háború művészetét tanította a testvéreinek, akkor Maugan Ra volt az, aki a legmesszebb tévelyedett a nyájtól. Okkult természetű, barokk fegyvereket tervezett; nem a testvérei pengéit, hanem sötét és baljóslatú ereklyéket, amelyek messziről képesek megölni ellenfeleit. A munkája előrehaladtával Maugan Ra megtanulta, hogy a leghatalmasabb fegyvert is lehet egy szike pontosságával forgatni. Ez vezetett a Maugetar, a Kaszáló és később a Sötét Kaszások tanításainak elkészítéséhez.

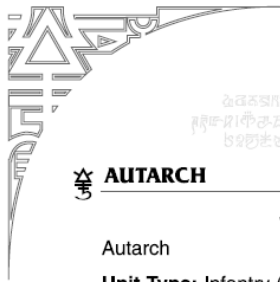
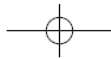
Maszk-harcosok: Sötét Kaszások (Dark Reapers)

Felszerelés: Maugetar. Ez egy ősi csillagágyú, amely egy beépített kivégzővel (executioner) rendelkezik. A következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Maugetar	36"	6	5	Assault 4, Pinning, Rending

Harcos Erő: Maugan Ra rendelkezik a Gyors Lövés (Fast Shot) és a Hasító Lövés (Crack Shot) Exarch erővel.





HQ

AUTARCH

70 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Autarch	6	6	3	3	3	6	3	10	3+

Unit Type: Infantry (or Jetbike if mounted on a jetbike, or Jump Infantry if equipped with a Warp Spider jump generator or Swooping Hawks wings).

Wargear: Shuriken pistol, plasma grenades, haywire grenades, forceshield (4+ invulnerable save).

Special Rules
Independent Character, Fleet of Foot, Master Strategist.

Options
An Autarch may also be given one of the following:
Swooping Hawk wings 20 points
Warp jump generator 25 points
Eldar jetbike. 30 points

An Autarch may also be given one of the following:
Banshee mask. 3 points
Mandiblasters 10 points

An Autarch may be given one single-handed weapon and one two-handed weapon:

Single-handed weapons
Power weapon 10 points
Scorpion chainsword 5 points
Laser lance (only on jetbike) 20 points

Two-handed weapons
Avenger shuriken catapult 2 points
Death spinner 5 points
Fusion gun 10 points
Lasblaster 1 point
Reaper launcher 25 points

FARSEER

55 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Farseer	5	5	3	3	3	5	1	10	-

Unit Type: Infantry (or Jetbike if mounted on a jetbike).

Wargear: Ghosthelm, shuriken pistol, witchblade and rune armour (4+ invulnerable save).

Special Rules: Independent Character, Fleet of Foot, Psychic Powers.

Warlocks: For each Farseer in the army, you may include a squad of 3-10 Warlocks (see entry below). This unit and the Farseer are a single HQ choice.

Options: A Farseer may be given any of the following:
Upgrade witchblade to singing spear. 3 points
Runes of warding 15 points
Runes of witnessing 10 points
Spirit stones 20 points
Eldar jetbike. 30 points

A Farseer must buy between one and four Farseer Psychic powers from the following list:
Doom 25 points
Eldritch Storm 20 points
Fortune 30 points
Guide 20 points
Mind War. 20 points

WARLOCKS

25 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Warlock	4	4	3	3	1	4	1	8	-

Squad: 3 to 10 Warlocks.

Unit Type: Infantry (or Jetbike if riding Eldar jetbikes).

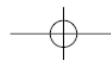
Wargear: Rune armour (4+ invulnerable save), shuriken pistol and witchblade.

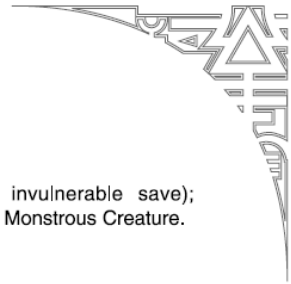
Special Rules: Warlock Powers, Fleet of Foot, Spiritseers.

Transport: If not riding jetbikes, a Warlock unit may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

Options: All Warlocks may buy one Warlock psychic power from the following list:
Conceal 15 points
Destructor 10 points
Embolden 5 points
Enhance 15 points

All Warlocks may choose from the following:
Upgrade to Spiritseer 6 points
Upgrade witchblade to singing spear . . . 3 points
Mount all Warlocks in the unit on Eldar jetbikes 20 points/model





THE AVATAR OF KHAINE

155 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+

Unit Type: Monstrous Creature.

Wargear: The Wailing Doom

Special Rules: Daemon (4+ invulnerable save); Fearless; Molten Body; Inspiring; Monstrous Creature.

PRINCE YRIEL OF IYANDEN

155 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Prince Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+

Unit Type: Infantry.

Wargear: Forceshield (4+ invulnerable save), the Eye of Wrath, the Spear of Twilight, plasma grenades.

Special Rules: Independent Character; Master Strategist; Fleet of Foot; Doomed.

ELDRAD ULTHRAN

210 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Eldrad	5	5	3	4	3	5	1	10	-

Unit Type: Infantry.

Wargear: Shuriken pistol, Staff of Ulthamar, runes of warding, runes of witnessing, ghosthelm, spirit stones, witchblade, rune armour (3+ invulnerable save).

Psychic Powers: Eldritch Storm, Fortune, Guide, Doom, and Mind War.

Special Rules: Independent Character; Divination.

Warlocks: Eldrad counts as a Farseer for the purposes of including a Warlock unit.

PHOENIX LORD

cost varies, see below

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Phoenix Lord	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

ASURMEN

230 points

Wargear: Wrist-mounted Avenger shuriken catapults, the Sword of Asur.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Dire Avengers); Defend; Bladestorm; Battle Fate (4+ invulnerable save).

JAIN ZAR

190 points

Wargear: Banshee mask, executioner, the Silent Death.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Howling Banshees); Acrobatic; War Shout; Furious Charge.

BAHARROTH

200 points

Wargear: Swooping Hawk wings, Swooping Hawk grenade pack, plasma grenades, haywire grenades, power weapon, hawk's talon.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Swooping Hawks); Skyleap; Intercept; Hit and Run.

KARANDRAS

215 points

Wargear: The Scorpion's Bite, scorpion chainsword, scorpion's claw, plasma grenades.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Striking Scorpions); Shadowstrike; Stalker; Stealth.

FUEGAN

205 points

Wargear: Firepike, the Fire Axe, melta bombs.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Fire Dragons); Tank Hunter; Crack Shot; Feel No Pain.

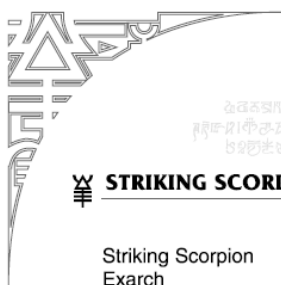
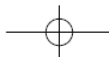
MAUGAN RA

195 points

Wargear: The Maugetar.

Special Rules: Independent Character; Fleet of Foot; Fearless; Eternal Warriors; Disciples (Dark Reapers); Crack Shot; Fast Shot; Acute Senses.





ELITES

⚔ STRIKING SCORPIONS

16 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Striking Scorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Striking Scorpions.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Shuriken pistol, scorpion chainsword, mandiblasters and plasma grenades.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch at an additional cost of +12 points. The Exarch may replace his shuriken pistol with a scorpion's claw at +15 points, replace his chainsword with a biting blade at +5 points, or replace both with chainsabres at +5 points.

The Exarch may be given the following warrior powers: Stalker at +5 points; Shadowstrike at +20 points.

Transport: The Striking Scorpions may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

⚔ FIRE DRAGONS

16 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fire Dragon	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Fire Dragons.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Fusion gun and melta bombs.

Special Rules: Fleet of Foot.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may exchange his fusion gun for a firepike for +8 points, or a dragon's breath flamer for free.

The Exarch may be given the following warrior powers: Crack Shot for +5 points; Tank Hunters for +15 points.

Transport: The Fire Dragons may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

⚔ WRAITHGUARD

35 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Wraithguard	4	4	5	6	1	4	1	10	3+
Warlock	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Squad: 3 to 10 Wraithguard. A unit of 10 Wraithguard led by a Spiritseer may be fielded as either an Elites choice or a Troops choice.

Unit Type: Infantry.

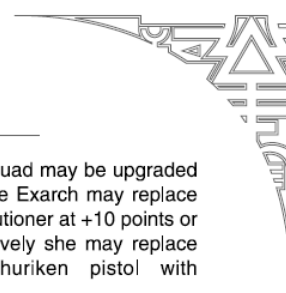
Wargear: Wraithcannon.

Special Rules: Fearless, Wraithsight

Character: The unit may be accompanied by a single Warlock at +25 points. See the entry in the HQ section of the army list for his wargear and options.

Transport: A unit of up to 5 Wraithguard and 1 Warlock may be mounted in a Wave Serpent (see entry).





HOWLING BANSHEES

16 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Howling Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Howling Banshees.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Banshee mask, shuriken pistol and power weapon.

Special Rules: Fleet of Foot.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may replace her power weapon with an executioner at +10 points or a triskele at +5 points. Alternatively she may replace her power weapon and shuriken pistol with mirrorswords at +10 points.

The Exarch may be given the following warrior powers: War Shout at +5 points, Acrobatic at +5 points.

Transport: The Howling Banshees may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

HARLEQUIN TROUPE

18 points/model

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

Squad: 5 to 10 Harlequins.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Shuriken pistol, close combat weapon, flip belts & holo-suits (5+ invulnerable save).

Special Rules: Dance of Death, Fleet of Foot.

Options: Any model may exchange its close combat weapon for a Harlequin's Kiss at +4 points per model. Up to two models may exchange their shuriken pistol for a fusion pistol for +10 points per model.

Character: One Harlequin may be upgraded to a Troupe Master for +20 points, replacing his close combat weapon with either a power weapon or a Harlequin's Kiss for free. One Harlequin may be upgraded to a Death Jester for +10 points, replacing his weapons with a shrieker cannon. One Harlequin may be upgraded to a Shadowseer for +30 points.

TRANSPORT

WAVE SERPENT

90 points/model

	Front Armour	Side Armour	Rear Armour	BS
Wave Serpent	12	12	10	3

Type: Skimmer, Tank, Fast.

Wargear: Twin-linked shuriken catapults and one weapon from the following list: twin-linked shuriken cannons at +10 points; twin-linked scatter lasers at +25 points; twin-linked Eldar missile launchers at +30 points; twin-linked starcannons at +35 points; twin-linked bright lances at +45 points.

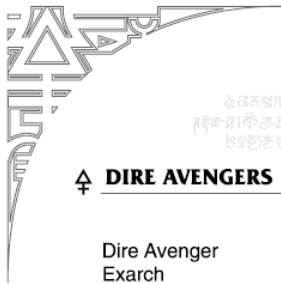
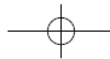
Special Rules: Energy Field.

Options: The twin-linked shuriken catapults may be upgraded to a single shuriken cannon for +10 points.

Wave Serpents may be upgraded with vectored engines at +20 points, star engines at +15 points and spirit stones at +10 points.

Transport: The Serpent is a dedicated transport that can carry a single unit of infantry of up to 12 models. Wraithguard, however, are somewhat larger, and so only 5 Wraithguard models and up to two accompanying characters can be transported.





▶ TROOPS ▶

⚔ DIRE AVENGERS

12 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Dire Avenger	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Dire Avengers.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Avenger shuriken catapult.

Special Rules: Fleet of Foot.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may replace his shuriken catapult with two shuriken catapults at +5 points (counting as a single Assault 4 Avenger shuriken catapult); with a dresword and shuriken pistol at +10 points, or with a power weapon and shimmer shield at +15 points.

The Exarch may be given the following Exarch powers: Defend for +15 points; Bladestorm for +15 points.

Transport: The Dire Avengers may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

⚔ RANGERS

19 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

Squad: 5 to 10 Rangers.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Ranger long rifle, shuriken pistol.

Special Rules: Fleet of Foot, Masters of Stealth, Pathfinders

Options: Any squad of Rangers can be upgraded to Pathfinders at the cost of +5 points per model.

⚔ GUARDIANS

8 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Guardian	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Warlock	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Squad: 10 to 20 Guardians.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Shuriken catapult.

Special Rules: Fleet of Foot.

Character: The unit may be accompanied by a single Warlock at +25 points. See the entry in the HQ section of the army list for his wargear and options.

Options: Two Guardians must be upgraded to a weapon team with a heavy weapon platform, chosen from the following list: bright lance +30 points; Eldar missile launcher +20 points; scatter laser +15 points; shuriken cannon +5 points; starcannon +25 points.

Storm Guardians. Any squad of Guardians may be upgraded to Storm Guardians. In this case they exchange their shuriken catapults for shuriken pistols and close combat weapons at no additional cost. They do not have a heavy weapon platform, but up to two models in the squad may exchange their weapons for either a fusion gun at +6 points per model or a flamer at +6 points per model.

Transport: A Guardian squad including 12 models or less may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

⚔ GUARDIAN JETBIKE SQUADRON

22 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Guardian Jetbike	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Warlock	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Squad: 3 to 12 Guardian Jetbikes.

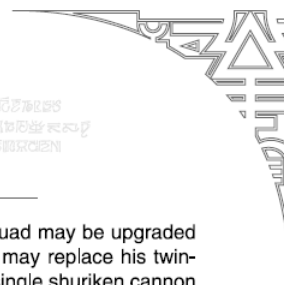
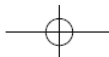
Unit Type: Jetbikes.

Wargear: Twin-linked shuriken catapults.

Options: Every third Guardian Jetbike may replace its shuriken catapults with a single shuriken cannon at +10 points per model.

Character: The unit may be accompanied by a single jetbike-mounted Warlock at +45 points. See the entry in the HQ section for his wargear and options.





FAST ATTACK

SHINING SPEARS

35 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Shining Spear	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

Squad: 3 to 5 Shining Spears.

Unit Type: Jetbikes.

Wargear: The jetbikes are armed with twin-linked shuriken catapults. The riders carry laser lances.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. He may replace his twin-linked shuriken catapults with a single shuriken cannon at +15 points. The Exarch may replace his laser lance with a power weapon for free, or a star lance at +15 points.

The Exarch may be given the following warrior powers: Skilled Rider for +10 points, Withdraw for +25 points.

WARP SPIDERS

22 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Warp Spider	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Warp Spiders.

Unit Type: Jump Infantry.

Wargear: Death spinner.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may be armed with an additional death spinner for +5 points (making his death spinner an Assault 4 weapon), or replace his death spinner with a spinneret rifle at +5 points. The Exarch may also be equipped with powerblades at +10 points.

The Exarch may have the following warrior powers: Surprise Assault at +10 points; Withdraw at +15 points.

SWOOPING HAWKS

21 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Swooping Hawk	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 5 to 10 Swooping Hawks.

Unit Type: Jump Infantry.

Wargear: Lasblaster, plasma grenades, haywire grenades, Swooping Hawk grenade pack.

Special Rules: Fleet of Foot.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may be armed with a power weapon for +10 points or replace his lasblaster for a hawk's talon for +10 points or a sunrifle at +15 points.

The Exarch may be given the following warrior powers: Sky leap for +15 points, Intercept at +5 points.

VYPER SQUADRON

45 points/model

	Front Armour	Side Armour	Rear Armour	BS
Vyper	10	10	10	3

Squadron: 1-3 Vypers.

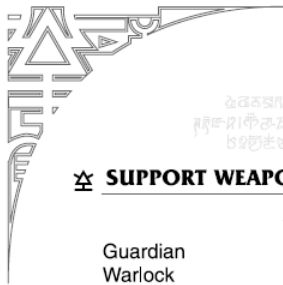
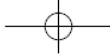
Type: Fast, Skimmer, Open-topped.

Wargear: The Vyper is armed with twin-linked shuriken catapults and a single weapon chosen from the following list: Eldar missile launcher at +20 points; scatter laser at +15 points; starcannon at +25 points; shuriken cannon at +5 points; bright lance at +30 points.

Options: The shuriken catapults can be upgraded to a single shuriken cannon for +10 points.

Each Vyper may be upgraded with vectored engines at +20 points, star engines at +15 points, holo-fields at +35 points and spirit stones at +10 points.





HEAVY SUPPORT

☼ SUPPORT WEAPON BATTERY

20 points/weapon

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Guardian	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Warlock	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Battery: 1 to 3 support weapons (including two Guardian crew per weapon).

Unit Type: Artillery.

Wargear: All of the support weapons must be armed with the same type of weapon from the following list: D-cannon at +30 points per model; vibro cannon at +30 points per model; shadow weaver at +10 points per model.

Crew: Two Guardians armed with shuriken catapults.

Character: The unit may be accompanied by a single Warlock at +25 points. See the entry in the HQ section of the army list for his wargear and options.

☾ DARK REAPERS

35 points/model

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Exarch	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Dark Reaper	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Squad: 3 to 5 Dark Reapers.

Unit Type: Infantry.

Wargear: Reaper launcher.

Character: One model in the squad may be upgraded to an Exarch for +12 points. The Exarch may replace his reaper launcher with one of the following weapons: shuriken cannon for free; Eldar missile launcher at +10 points, tempest launcher at +20 points.

The Exarch may be given the following warrior powers: Fast Shot for +20 points; Crack Shot for +10 points.

Transport: A Dark Reaper squad may be mounted in a Wave Serpent (see entry).

☼ WRAITHLORD

90 points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Wraithlord	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

Unit Type: Monstrous Creature.

Wargear: The Wraithlord is armed with one shuriken catapult and a flamer, or with two shuriken catapults, or with two flamers.

In addition, it **must** be equipped with one of the following: starcannon at +30 points; bright lance at +40 points, scatter laser at +20 points; shuriken cannon at +10 points; Eldar missile launcher at +25 points; wraithsword at +10 points.

Special Rules: Fearless, Monstrous Creature, Wraithsight.

Options: The Wraithlord may choose a second weapon from the following: starcannon at +30 points; bright lance at +40 points; scatter laser at +20 points; shuriken cannon at +10 points; Eldar missile launcher at +25 points. If a duplicate weapon is chosen then they count as a single twin-linked weapon.

☼ WAR WALKER SQUADRON

30 points/model

	WS	BS	S	Front Armour	Side Armour	Rear Armour	I	A
War Walker	3	3	5	10	10	10	4	2

Number: 1 to 3 War Walkers.

Type: Walker.

Special Rules: Scouts.

Options: The War Walker is armed with two weapons chosen from the following list: starcannon at +25 points; Eldar missile launcher at +20 points; scatter laser at +15 points; shuriken cannon at +5 points; bright lance at +30 points.

The entire squadron can be upgraded with spirit stones at +5 points per model.



FALCON

115 points

	Front Armour	Side Armour	Rear Armour	BS
Falcon	12	12	10	3

Type: Skimmer, Tank, Fast.

Wargear: Twin-linked shuriken catapults, pulse laser and one weapon from the following list: shuriken cannon at +5 points; scatter laser at +15 points; Eldar missile launcher at +20 points; starcannon at +25 points, bright lance at +30 points.

Options: The shuriken catapults can be upgraded to a single shuriken cannon for +10 points.

Falcons may be upgraded with vectored engines at +20 points, star engines at +15 points, holo-fields at +35 points and spirit stones at +10 points.

Transport: The Falcon can carry a single unit of infantry of up to 6 models. It may not carry a Wraithguard unit.

FIRE PRISM

115 points

	Front Armour	Side Armour	Rear Armour	BS
Fire Prism	12	12	10	4

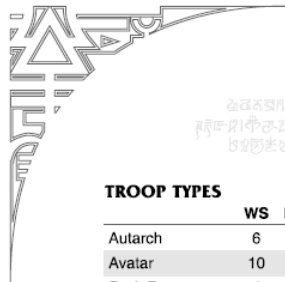
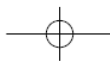
Type: Skimmer, Tank, Fast.

Wargear: Prism cannon & twin-linked shuriken catapults.

Options: The shuriken catapults can be upgraded to a single shuriken cannon for +10 points.

Fire Prisms may be upgraded with vectored engines at +20 points, star engines at +15 points, holo-fields at +35 points and spirit stones at +10 points.





REFERENCE

TROOP TYPES

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Page
Autarch	6	6	3	3	3	6	3	10	3+	29
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+	24
Dark Reaper	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	34
Death Jester	5	4	3	3	1	6	2	9	-	48
Dire Avenger	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	30
Eldrad Ulthran	5	5	3	4	3	5	1	10	-	50
Exarch	5	5	3	3	1	6	2	9	3+	*
Farseer	5	5	3	3	3	5	1	10	-	26
Fire Dragon	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	32
Guardian	3	3	3	3	1	4	1	8	5+	39
Guardian Jetbike	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	40
Harlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	-	48
Howling Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	31
Phoenix Lord	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	54
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+	38
Shadowseer	5	4	3	3	1	6	2	9	-	48
Shining Spear	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+	37
Striking Scorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	33
Swooping Hawk	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	35
Troupe Master	5	4	3	3	1	6	3	10	-	48
Warlock	4	4	3	3	1	4	1	8	-	27
Warp Spider	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	36
Wraithguard	4	4	5	6	1	4	1	10	3+	46
Wraithlord	4	4	10	8	3	4	2	10	3+	47
Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+	52

* Individual Exarchs can be found in their respective Aspect entries.

ELDAR VEHICLES

	WS	BS	S	Armour				I	A	Page
				Front	Side	Rear				
War Walker	3	3	5	10	10	10	4	2	44	
Wave Serpent	-	3	-	12	12	10	-	-	45	
Falcon	-	3	-	12	12	10	-	-	42	
Fire Prism	-	4	-	12	12	10	-	-	43	
Vyper	-	3	-	10	10	10	-	-	41	

RANGED WEAPONS

	Range	S	AP	Type
Avenger shuriken catapult	18"	4	5	Assault 2
Bright lance	36"	8	2	Heavy 1, Lance
D-cannon*	G24"	X	2	Heavy 1, Blast
Death spinner	12"	6	-	Assault 2
Dragon's breath flamer	Template	5	4	Assault 1
Exarch deathspinner	12"	6	-	Assault 4
Firepike	18"	8	1	Assault 1, Melta
Flamer	Template	4	5	Assault 1
Fusion gun	12"	8	1	Assault 1, Melta
Fusion pistol	6"	8	1	Pistol, Melta
Hawk's talon	24"	5	5	Assault 3
Lasblaster	24"	3	5	Assault 2
Laser lance	6"	6	4	Assault 1, Lance
Eldar missile launcher (krak)	48"	8	3	Heavy 1
Eldar missile launcher (plasma)	48"	4	4	Heavy 1, Blast, Pinning
Prism cannon (focussed)*	60"	9	2	Heavy 1, Blast
Prism cannon (dispersed)*	60"	5	4	Heavy 1, Large Blast
Pulse laser	48"	8	2	Heavy 2
Ranger long rifle*	36"	X	6	Heavy 1, Sniper, Pinning
Reaper launcher	48"	5	3	Heavy 2
Scatter laser	36"	6	6	Heavy 4
Singing spear*	12"	X	6	Assault 1
Shadow weaver	G48"	6	-	Heavy 1, Blast
Shrieker cannon	24"	6	5	Assault 3, Pinning
Shuriken cannon	24"	6	5	Assault 3
Shuriken catapult	12"	4	5	Assault 2
Shuriken pistol	12"	4	5	Pistol
Spinneret rifle	18"	6	1	Assault 1, Pinning
Star lance	6"	8	4	Assault 1, Lance
Starcannon	36"	6	2	Heavy 2
Sunrifle	24"	3	5	Assault 6, Pinning
Tempest launcher	G36"	4	3	Heavy 2, Blast
Triskele	12"	3	2	Assault 3
Vibro cannon*	36"	4	-	Heavy 1, Pinning
Wraithcannon*	12"	X	2	Assault 1

* These weapons have additional rules. See the Weapons section of the Warhammer 40,000 rulebook or the Forces of the Eldar section.

Original Book

Rick Priestley

Cover Art

Paul Dainton

Illustration

John Blanche, Alex Boyd, Roberto Cirillo, Paul Dainton, David Gallagher, Mark Gibbons, Jes Goodwin, Des Hanley, Karl Kopinski, Paul Smith, Geoff Taylor & Richard Wright

Graphic Design

Pete Borlace & Alun Davies

Miniatures Design

Tim Adcock, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin & Mark Harrison

Hobby Material

Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwa, Dominic Murray & Adrian Wood

'Eavy Metal

Fil Dunn, Pete Foley, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson, Anja Wettergren & Kirsten Williams

Production

Michelle Barson, Jon Cave, Marc Elliott, Dylan Owen, Mark Owen, Ian Strickland & Nathan Winter

Special thanks to

Gav Thorpe, Alessio Cavatore, Graham Davey, Paul Gayner, Alan Merrett, Rick Priestley, Adam Richardson, Jeremy Vetock & The Ancient and Honourable Order of Techpriests

UK

Games Workshop Ltd., Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS

US

Games Workshop Inc., 6711 Baymeadow Drive, Glen Burnie, Maryland 21060-6401

Canada

Games Workshop, 2679 Bristol Circle, Unit 3, Oakville, Ontario, L6H 6Z8

Australia

Games Workshop, 23 Liverpool Street, Ingleburn NSW 2565

