

ELDARZY

Phil Kelly



Wstęp.....	2	Arcyprorok.....	26	Obrońcy.....	39	Eldrad Ulthran.....	50
Eldarzy.....	3	Czarownicy.....	27	Motory Antygravitacyjne.....	40	Książę Yriel.....	52
Upadek Eldarów.....	4	Moce psioniczne.....	28	Obrońców.....	40	Lordowie Feniksowie.....	54
Ścieżka Eldarów.....	9	Autarcha.....	29	Ścigacze „Vyper”.....	41	Lista armii Eldarów.....	59
Światostatki Eldarów.....	12	Ponurzy Mściciele.....	30	CA „Falcon”.....	42	Dowództwo.....	60
Biel-Tan.....	16	Wyjące Banshee.....	31	CA „Fire Prism”.....	43	Jednostki Elitarne.....	62
Saim-Hann.....	17	Ogniste Smoki.....	32	Bojowe Maszyny Kroczące.....	44	Jednostki Podstawowe.....	64
Ulthwé.....	18	Bojowe Skorpiony.....	33	Wspomagające systemy.....	45	Jednostki Szybkiego.....	65
Alaitoc.....	19	Mroczni Żniwiarze.....	34	uzbrojenia.....	45	Reagowania.....	65
Iyanden.....	20	Szturmowe Jastrzębie.....	35	TA „Wave Serpent”.....	45	Jednostki Wsparcia.....	66
Eldarskie siły zbrojne.....	21	Pająki Osnowy.....	36	Upiorna Straż.....	46	Zestawienie jednostek.....	68
Uzbrojenie Eldarów.....	22	Lśniące Włócznie.....	37	Władca Upiorów.....	47	i broni Eldarów.....	68
Awatar Khaina.....	24	Łowcy.....	38	Arlekin.....	48	Eldarskie formacje zbrojne.....	69

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

© Copyright © Games Workshop Ltd. 2006. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Games Workshop, logo Games Workshop, znak Dwugłowego/Imperialnego Orła, 40K, GW, Chaos, Eavy Metal, Codex, Kodeks, Eldarzy, Al aitoc, Altansar, Biel-Tan, Il-Kaithe, Iyanden, Iybraesil, Kaelor, Lugganath, Saim-Hann, Ulthwé, Yme-Loc, Exarch, Egzarcha, Avatar of Khaine, Awatar Khaina, Farseer, Arcyprorok, Warlock, Czarownik, Eldrad Ulthran, Autarch, Autarcha, Książę Yriel, Dire Avenger, Ponury Mściciel, Howling Banshee, Wyjące Banshee, Fire Dragon, Ognisty Smok, Swooping Hawk, Szturmowy Jastrząb, Striking Scorpion, Bojowy Skorpion, Dark Reaper, Mroczny Żniwiarz, Warp Spider, Pająk Osnowy, Shining Spear, Lśniące Włócznie, Lord Fenix, Asurmen, Jain Zar, Baharroth, Karandras, Fuegan, Maugan Ra, Eldar Ranger, Eldarski Łowca, Guardian, Obrońca, Guardian Jetbike, motor antygravitacyjny Obrońców, Vyper, ścigacz „Vyper”, Falcon Garv-Tank, CA „Falcon”, Fire Prism, CA „Fire Prism”, War Walker, Bojowa Maszyna Krocząca, Support Weapon, Wspomagające Systemy Uzbrojenia, Wave Serpent, TA „Wave Serpent”, Wraithguard, Upiorna Straż, Wraithlord, Władca Upiorów, Harlequin, Arlekin, Shadowseer, Prorok Półmroku, Death Jester, Błazen Śmierci, Troupe Master, Przywódca Trupy, Shadow Weaver, tkacz cienia, Eldar Exarch, eldarski Egzarcha, Eldar Exodite, eldarski Uchodźca, Eldar Warhost, eldarska formacja zbrojna, Singing Spear, zaklęta włócznie, Slaanesh, zdanie „In the Grim Darkness of the Far Future” („W ponurych mrokach dalekiej przyszłości liczy się tylko wojna”), White Dwarf, Citadel, logo Citadel, Golden Demon, Warhammer, logo Warhammer 40.000 i wszystkie związane z nimi oznaczenia, znaki, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy, insygnia/symbole/oznaczenia/znaki ras, pojazdy, miejsca, broń, oddziały, bohaterowie, produkty, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera 40.000 są albo ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd. 2000-2006, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zdjęcia zamieszczone są jedynie w celach ilustracyjnych. Niektóre produkty Citadel mogą być niebezpieczne, jeśli będą użyte w niewłaściwy sposób i Games Workshop nie zaleca by bawiły się nimi dzieci poniżej 16 roku życia, chyba, że będą pod nadzorem dorosłych.

Bez względu na wiek, uważaj podczas klejenia, używania ostrych narzędzi i farb w sprayu, a także czytaj dołączone instrukcje.

EDYCJA POLSKA

ISBN - 83-60766-00-2
ISBN - 978-83-60766-00-2

www.games-workshop.com
www.faberfaber.pl



WSTĘP

Eldarzy są bardzo zaawansowaną technologicznie rasą, która, chociaż wymiera, w galaktyce budzi słuszny strach. Kodeks Eldarów to przewodnik opisujący jak zbierać, malować i grać armią Eldarów w grze Warhammer 40.000.

GRA WARHAMMER 40.000

Podręcznik podstawowy Warhammera 40.000 zawiera informacje potrzebne do rozgrywania, przy pomocy figurek firmy Citadel, bitew osadzonych w realiach ogarniętego wojną czterdziestego pierwszego tysiąclecia. Każda armia posiada swój Kodeks, czyli książkę opisującą jej zasady i pokazującą, jak kolekcję figurek zamienić w zorganizowane siły zbrojne, gotowe do bitwy. Kodeks, który trzymasz właśnie w rękach, opisuje tajemniczą rasę – Eldarów; zawiera też zasady budowania ich armii i prezentuje wzory dostępnych figurek.

DLACZEGO ZBIERAĆ ARMİĘ ELДАРÓW?

Najczęściej spotykane armie Eldarów składają się z jednostek specjalizujących się w jednej z dziedzin sztuki wojny. Wspierają je niezwykle potężni psyonicy i zwinne eldarskie antygrawy, które najeżone są arsenałem zabójczych broni. Te doskonałe siły zbrojne są jednak nieliczne i dlatego eldarscy dowódcy muszą wyrzesać ze swoich żołnierzy maksymalne poświęcenie i waleczność. Jeśli wszystkie elementy armii Eldarów współdziałają, to tworzą niemal niepostrzymaną siłę.



Gra Eldarami daje wiele satysfakcji, co dodatkowo podkreślają efektowne schematy kolorystyczne i niezwykle ciekawe modele. Jeśli dobrze jej użyć, to armia Eldarów w mgnieniu oka może zniszczyć siły przeciwnika, w dodatku świetnie się prezentując na polu bitwy!

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Kodeks podzielony jest na cztery części, opisujące poszczególne aspekty armii:

Eldarzy

Pierwsza część przedstawia dzieje tej starożytnej rasy i jej rolę w uniwersum Warhammera 40.000. Można tu znaleźć historię, zaczynającą się od katastroficznego czasu Upadku, przewodnik po olbrzymich światostatkach, przemierzających przestrzeń kosmiczną, ale także opis sposobów prowadzenia wojny oraz informacje dotyczące starożytnych, eldarskich legend i niezwykłych technologii.

Eldarskie siły zbrojne

W części drugiej przedstawieni są między innymi eldarscy bohaterowie, ale przede wszystkim wszystkie oddziały i pojazdy tej dumnej rasy. Znajdziesz tu kompletne opisy, zasady i szczegóły dotyczące niezwykłych cech jednostek lub ich specjalistycznego ekwipunku bojowego.

Lista armii Eldarów

Lista armii to uporządkowanie jednostek opisanych w poprzedniej części, tak, żeby można je było zastosować w grze. Lista podzielona jest na kategorie obowiązujące w Warhammerze 40.000: Dowództwo, Jednostki Podstawowe, Jednostki Elitarne, Jednostki Szybkiego Reagowania i Jednostki Wsparcia. Każda jednostka posiada także koszt punktowy, z którego korzysta się podczas składania armii.

Eldarskie formacje zbrojne

W ostatniej części znajdziesz zdjęcia, przedstawiające figurki Eldarów, produkowane przez firmę Citadel, a pomalowane przez najlepszych malarzy Games Workshop z zespołu znanego jako 'Eavy Metal. To tutaj możesz zobaczyć, jak wyglądają schematy kolorystyczne światostatków czy jednostek Wojowników Khaina.

CO DALEJ?

Chociaż Kodeks Eldarów zawiera wszystkie informacje, jakie są potrzebne do gry tą armią, to zawsze istnieje więcej taktyk, więcej misji do rozegrania, czy pomysłów związanych z malowaniem. Dlatego polecamy miesięcznik „White Dwarf”, który zamieszcza artykuły dotyczące wszystkich aspektów gry Warhammer 40.000 i związanego z nią hobby. Dedykowane teksty poświęcone Eldarom znajdziesz też na naszej stronie internetowej:

WWW.GAMES-WORKSHOP.COM

ELDARZY

Zagubione w bezmiarze kosmosu, światostatki płyną w całkowitej izolacji, niczym klejnoty rozsypane na jedwabnym całunie. Ich smukłych wież nie oświetla światło gwiazd, kopuły wpatrują się w ciemność pustej przestrzeni, a wewnętrzne światła błyszczą niczym fosfor spod półprzezroczystych powierzchni. W środku żyją spadkobiercy cywilizacji, dotkniętej eony temu przerażającą katastrofą. To Eldarzy, rasa, która niemal w całości wyginęła, pozostałości ludu, który niegdyś samą myślą niweczył światy oraz gasił słońca.

RASA ELDARÓW

Eldarzy mają długą i skomplikowaną historię – w rzeczy samej tak długą, że niewiele wiadomo o tym, jak wyglądała ich wczesna ewolucja oraz życie na powierzchni planet. Ich ojczyste światy z całą cywilizacją zostały zniszczone podczas niewyobrażalnej katastrofy, znanej jako Upadek. Ci, którzy zdołali przetrwać ten mroczny czas, uciekając w wielkich pojazdach kosmicznych znanych pod nazwą światostatek, zachowują echa historii swej rasy w formie tradycyjnych opowieści, śpiewu oraz tańca. Światostatki zawierają ostatnie pozostałości zdumiewającej architektury oraz legendarnych dzieł sztuki, typowych dla imperium Eldarów.

W porównaniu do Ludzi, Eldarzy charakteryzują się wyjątkową długowiecznością, często dożywając ponad tysiąca lat, zanim wejdą w wiek starczy. Ich życie ma również tempo i intensywność znacznie większe, niż u najbardziej nawet wyjątkowych przedstawicieli gatunku ludzkiego. Serce Eldara bije niemal dwukrotnie szybciej niż serce człowieka, jego umysł przetwarza myśli i emocje w oszałamiającym tempie,

zaś reakcje fizyczne są tak błyskawiczne, że prawie niedostrzegalne dla ludzkiego oka.

Na pierwszy rzut oka Eldarzy są podobni do ludzi pod względem fizycznym, jednak przy bliższej obserwacji widać kilka różnic. Mają dłuższe, smuklejsze kończyny oraz arystokratyczne rysy twarzy, zaś ze skośnych oczu wзира przeszywające spojrzenie. Uszy są ostro zakończone, a na gładkiej, alabastrowej skórze nie ma żadnych skaz. Największa różnica staje się widoczna, kiedy Eldarzy zaczynają się poruszać, promieniając wprost nieziemską elegancją. Widać to wyraźnie w pełnych gracji ruchach podczas walki oraz w zręczności, z jaką posługują się bronią.

Wszyscy Eldarzy potrafią w pewnym stopniu manipulować energiami mentalnymi. Ich skomplikowana technologia opiera się na inżynierii psychotropowej – manipulacji materią, przy wykorzystaniu energii psychicznej. Lecz taka moc umysłu ma swoją cenę. Eldarzy znacznie częściej skłaniają się ku skrajnościom, aniżeli Ludzie. Dla Eldara wszystkie życiowe doświadczenia są bardziej intensywne: intelektualne osiągnięcia płynące z nauki, ekscytacja walką, a także wszelkie możliwe przyjemności. Potencjalna radość ma swoje odbicie w podatności na uczucia desperacji, złości, a nawet nienawiści.

Żadna istota, nawet Eldar, nie może bez konsekwencji czerpać z tak bogatego źródła w niekontrolowany i niezdyscyplinowany sposób. Albowiem dla Eldara pełne oddanie się jego pragnieniom oznaczałoby zniszczenie. Taki los spotkał starożytnych Eldarów. Ich deprawacja przywołała do życia nikczemnego i plugawego boga, co w konsekwencji doprowadziło do upadku całej rasy.





UPADEK ELДАРÓW

Ponad milion lat temu, kiedy ich cywilizacja była u szczytu rozwoju, Eldarzy władali znaczną częścią galaktyki. Ich planety były miejscami pełnymi piękna i spokoju – każda stanowiła utopię, łączącą osobiste zadowolenie mieszkańców oraz wspaniałe osiągnięcia kulturalne. Wszystko to dobiegło końca podczas kataklizmu znanego jako Upadek. Prehistoria Eldarów ginie w pomroce dziejów i przekazywana jest jedynie w pseudo-historycznych, mitycznych opowieściach. Nie wiadomo, czy mity te są jedynie echem prawdziwej historii, ale poniżej przedstawiamy wersję opowieści o Upadku, zaakceptowaną przez Eldarów ze światostatków.

DZIECI GWIAZD

Eldarzy byli dumną i arogancką rasą, przekonaną o swej wyższości, z pogardą traktującą obcych barbarzyńców. Ich osiągnięcia technologiczne oraz kulturowe przewyższały wszystkie pozostałe rasy i każdy przedstawiciel ich ludu święcie wierzył, że taki stan będzie trwał wiecznie. W wielu wypadkach Eldarzy mieli powody do takiej pychy, gdyż przez niezliczone tysiąclecia żadna rasa nie mogła poważnie zagrozić ich bogactwu oraz stabilności. Gdy nadeszła zagłada Eldarów, przybrała ona znacznie subtelniejszą i groźniejszą postać niż inwazja.

W tych pradawnych czasach nie było światostatków i nie istniały także surowe ograniczenia ścieżki, którą obecnie podążają Eldarzy. Na setkach przypominających raj światów, rozsiansych wśród gwiazd, wszyscy Eldarzy ulegali swym skłonnościom, spełniając wszelkie zachcianki i badając wszelkie możliwe kurioza. Stworzyli wiele pięknych rzeczy i zdobyli znaczną wiedzę na temat wszechświata, która od tego czasu uległa zapomnieniu. Kiedy ich dusze opuszczały w końcu śmiertelne powłoki, rozplywały się spokojnie w Osnowie, by odrodzić się ponownie; gdyż w tamtych czasach Osnowa nie pragnęła dusz Eldarów, tak jak jest to obecnie.

DEKADENCJA I ODEJŚCIE

Powoli, lecz nieustępliwie duma, niczym rak, zaczęła toczyć rasę Eldarów. Uważali, że do nich należy odkrycie wszystkich tajemnic, że muszą skorzystać ze wszystkich przyjemności. Nierozważnie zaczęli też wykorzystywać cenne zasoby swych nadzwyczajnych umysłów. Eldarzy już dawno temu utracili potrzebę pracowania lub zwykłej uprawy roli, zapewnione mieli wszystko, czego potrzebowali, bez konieczności wysiłku. Pozostały im cały, wielusetletni okres życia, mogli poświęcić na zaspokajanie wszelkich pragnień. Wielu z nich, napędzanych niezaspokojoną ciekawością, poddało się najmroczniejszym i najbardziej hedonistycznym impulsom. Na wszystkich światach Eldarów zaczęły szerzyć się egzotyczne kultury, z których każdy skupiał się na wiedzy ezoterycznej lub zmysłowym wyuzdaniu.

Wraz ze zwiększaniem się wpływu kultów na Eldarów, znacząco zaczęły narastać podziały społeczne. Niektórzy, bacząc na przepowiednie i nawiedzające ich sny, uciekali, zakładając kolonie Uchodźców na obrzeżach imperium Eldarów. Kiedy ich cywilizacja pogrążała się w anarchii, część Eldarów, żałując popełnionych występków, uciekło w pustkę kosmosu na pokładzie światostatków. Jednak większość uległa deprawacji i nastał czas, w którym brat walczył z bratem. Dążenie do zaspokojenia plugawych żądz, oddanie się perwersyjnym przyjemnościom stały się chorobą wyniszczającą rasę Eldarów. Ukryci w cieniu sadystyczni mordercy szukali ofiar, a życie w tych mrocznych czasach nie miało żadnej wartości. Nikczemności i krew płynęły ulicami, pośród bestialskich ryków tłumu.

„Cóż Wy, Ludzie, wiecie o naszym cierpieniu? Jeszcze zanim Wasi przodkowie wypełzli na brzuchach z wód morza, my już śpiewaliśmy żałobne pieśni”.

Arcyprorok Eldrad Ulthran

NARODZINY BOGA

Tylko głupiec udawałby, że jest w stanie zrozumieć tajemniczy inny świat, którym jest Osnowa, gdyż z natury jest on niestały i niepojęty. Jednak to właśnie w Osnowie zniszczenie rasy Eldarów nabrało kształtów. To tutaj, wśród wirujących psychicznych energii ich zepsucie przyjęło cielesną postać. Wewnątrz Osnowy myśli i emocje wzmagają się i rosną, żywiąc się podobnymi uczuciami, aż osiągają swego rodzaju świadomość, stając się duchami o większej lub mniejszej mocy. Duchami, których ból narodzin wstrząsa Osnową i nadwyręża strukturę kosmosu. Deprawacja Eldarów została w pełni ujawniona, gdy pomiędzy wirującymi energiami niebios ich dusze zaczęły formować się w połączoną świadomość.

Jakże niewyobrażalnie plugawy i ohydny był byt, nieświadomie stworzony przez Eldarów w Osnowie. Był projekcją tego, czym się stali, karykaturą szlachetności i dumy, kwintesencją perwersji i bezwstydu. Przez lata Eldarzy pławili się w szaleństwie. Całe światy płonęły, gdy ze śmiechem uctowali na truchłach poległych, powoli przywołując do życia Wielkiego Wroga. Zbyt późno zdali sobie sprawę, że stworzyli boga na swe własne podobieństwo, boga, który żywiąc się mrokiem ich dusz, stał się silny i potężny. I oto ucieleśniła się zagłada Eldarów, nigdy jeszcze nie poczęto istoty tak przerażającej i perwersyjnej, jak bóg Chaosu Slaanesh – Ten Który Pragnie.

Kiedy Slaanesh w końcu narodził się jako boska świadomość, nie było żadnego żyjącego Eldara, który

nie odczułby ucisku jego szponów na swej duszy. Ze skowytym czystej energii Slaanesh wdarł się w metafizyczne sfery życia, zaś psychiczna implozja rozdarła wszechświat. Niezliczone miliardy Eldarów krzyczały w agonii i umierały w nieopisanych męczarniach. W ułamku sekundy cała cywilizacja Eldarów została zdmuchnięta, pozostawiając po sobie mroczne źródło czystego Chaosu. Dusze Eldarów zostały wydarte z ciał i pożarte w chwili, gdy ich bluźnierczy twór wydał swój pierwszy, piekielny oddech. Upojony mocą Slaanesh roześmiał się i spojrzał na wszechświat bogów.

KONANIE

Epicentrum psychicznej apokalipsy znajdowało się w samym sercu dominium Eldarów. Wszyscy Eldarzy na obszarze tysięcy lat świetlnych zamienili się w obumarłe skorupy, a ich dusze wessane zostały w głąb Osnowy. Kataklizm dosięgnął także większość tych, którzy przewidzieli katastrofę i umknęli na pokładzie światostatków. Przetrwali jedynie ci, którzy znajdowali się najdalej. Odległe planety Uchodźców pozostały w większości nietknięte. W jednej chwili Eldarzy stali się ludem naznaczonym zagładą. Wiedzieli, że narodziło się nemezis, które będzie ich ścigać przez resztę wieczności.

Psychiczna fala uderzeniowa skupiła się na Eldarach, ale zginęły także miliony Ludzi, Orków oraz stworzeń należących do innych ras. Przestrzeń Osnowy ogarnęły spazmy, po całej galaktyce przetoczył się kosmiczny huragan. Materia rzeczywistości została rozdarta i Osnowa wlała się z międzywymiarowej szczeliny do istniejącego wszechświata, zamieniając nadzieję w rozpacz, a raj w piekło. Psionicy wszystkich ras wyli z bólu, gdy ich pobratymcy ginęli w burzy krwi i szaleństwa.

Wyrwa w przestrzeni rozszerzała się, aż całkowicie pochłonęła dawne światy Eldarów. Obecnie ta gorejąca rana znana jest jako Oko Terroru, największy obszar



galaktyki, gdzie materialny wszechświat i Osnowa nakładają się na siebie. Obszar, gdzie Demony pławią się w energii Osnowy, podczas gdy Księżęta Demonów oraz wyznawcy Chaosu rządzą na planetach zamienionych w koszmarnie światy ognia i ciemności.

Dziesięć tysięcy lat przed Upadkiem, Osnowa była rozdzielana przez sztormy i burze. Z tego powodu podróże międzygwiazdne były praktycznie niemożliwe dla statków kosmicznych Ludzi. Paradoksalnie narodziny Wielkiego Wroga na pewien czas uspokoiły Osnowę, ukoili targające nią spazmy. Wraz z dołączeniem Slaanesh do panteonu bogów Chaosu, nastąpiła nowa równowaga. Kiedy uciły burze Osnowy wokół prastarej Terry, planety Ludzi w całej galaktyce ponownie nawiązały kontakt między sobą. Podczas mającej później miejsce Wielkiej Krucjaty, Imperator zjednoczył Ludzkość i stworzył jej Imperium. Tym sposobem, śmierć Eldarów była zwiastunem narodzin Imperium, zaś Ludzie stali się nowymi władcami gwiazd.

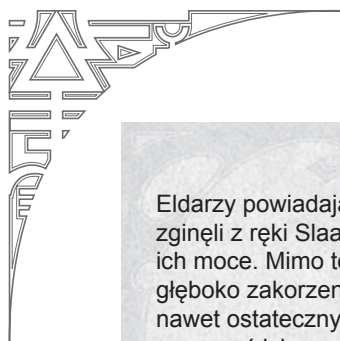
MITYCZNE CYKLE ELДАРÓW

Eldarzy rozpaczliwie trzymają się swych pradawnych legend. Dyskusje o bohaterach z zamierzonych czasów i porównywanie teraźniejszych wydarzeń do mitycznych historii to dla nich chleb powszedni. Każdy Eldar doskonale zna epickie pieśni i tańce, z których składają się ich mityczne cykle, i w lot chwytą wszelkie nawiązania do tych opowieści. Zdać by się wręcz mogło, że mity te są w jakiś sposób trwale wpisane w psychikę tej rasy, a jej decyzje i losy to nic więcej, jak ich ciągła reinterpretacja.

W eldarskich mitach główne role odgrywają bogowie, Eldarzy – ich śmiertelne potomstwo, oraz potworni przeciwnicy, z którymi muszą się mierzyć. Najstarszym i najważniejszym bogiem jest Asuryan, Król Feniks. Jego pierwszym bratem jest Kaela Mensha Khaine, czyli Krwaworęki Khaine. Jest on bóstwem wojny i morderstwa, symbolem zarówno bezmyślnej destrukcji, jak i biegoty w boju. Trzecim z wielkich

bóstw jest Vaul, okulawiony bóg-kowal, którego zwykle przedstawia się przykutego łańcuchem do własnego kowadła. Obok trójcy bogów istnieją też trzy boginie: Isha, pani plonów i pramatka Eldarów, Lileath Dziewica, władczyni snów i szczęścia oraz Starucha Morai-Heg, która w runicznej sakwie przechowuje losy śmiertelnych.

Eldarskie mity opowiadają też o ich niezliczonych potomkach, śmiertelnych herosach, założycielach wielkich rodów, o których pamięć przetrwała nawet na światostatkach. Pośród nich najsłynniejszym był Eldanesh, zabity przez Khaina. Powiada się, że to właśnie krew zamordowanego bohatera spływa teraz nieustannie z ramion i dłoni Krwaworękiego. Eldanesh miał liczne potomstwo, zwane Eldanar. Jego ostatnim synem był Inriam Młody. Rywalami wielkiego bohatera byli zaś potomkowie Ulthanasha, brata Eldanesh, którzy z czasem swą potęgą dorównali Eldanarom.



ZAMORDOWANY PANTEON

Eldarzy powiadają, że ich bogowie nie żyją, że zginęli z ręki Slaanesh, który następnie pochłonił ich moce. Mimo to, pewne wartości i idee tak głęboko zakorzeniły się w psychice Eldarów, że nawet ostateczny upadek i upodlenie nie zdołały wymazać ich ze zbiorowej podświadomości tej rasy. Symbolami tego nieskażonego ducha są najpotężniejsze starożytne bóstwa Eldarów.

Upadek przetrwało tylko dwóch spośród dawnych bogów. Pierwszy z nich, Roześmiany Bóg Cegorach, którego czczą tajemniczy i groźni Arlekini, przeżył jedynie dzięki sprytowi. Drugi, Kaela Mensha Khaine, największy wojownik wśród pradawnych

bóstw, przetrwał dzięki swej sile. Tradycja głosi, że Slaanesh i Krwaworęki Bóg stoczyli tytaniczny bój w głębinach Osnowy. Pomimo boskiej potęgi Khaina i jego bojowej wprawy, to Slaanesh, pijany mocą pomordowanych bogów, okazał się zwycięzcą.

Jednak Wielki Wróg, wyczerpany walką, nie był w stanie całkowicie zniszczyć Krwaworękiego. Rozdarł go zatem na niezliczone fragmenty i przepędził na zawsze ze świata Osnowy. Wszystkie fragmenty spoczęły w końcu w upiorytowych rdzeniach światostatków, zapuściły korzenie i wydały na świat Awatary Khaina, które po dziś dzień prowadzą hufce Eldarów w czasach wojny.

ARLEKINI ROZEŚMIANEGO BOGA

Kiedy Eldar umiera, jego duch zostaje zamknięty wewnątrz kryształowego kamienia duszy i w ten sposób ucieka przed Slaaneshem, bogiem Chaosu, przez którego zostałby w innym przypadku pożarty. Światostatek Eldarów uwalnia taką duszę w kręgu nieskończoności, zaś dusze Uchodźców znajdują podobną przystań w świecie duchów ich ojczystych planet.

Jednak Arlekini należą do Roześmianego Boga. Na łożu śmierci, ich dusze łączą się z ich patronem, zwiększając jego siłę. Jedyny Arlekin, który nie jest

w ten sposób chroniony, to Soliter, odgrywający rolę Slaanesh w rytualnych przedstawieniach, zaś jego dusza należy już do Wielkiego Wroga.

Historia mówi, że gdy Slaanesh walczył z Kaela Mensa Kainem, Roześmiany Bóg uciekł do pajęczego traktu i ukrył się wśród jego niezliczonych tuneli. Wciąż tam mieszka, śmiejąc się z bogów Chaosu i pojawia się nagle, by pokazać im swe zabójcze sztuczki lub wprowadzić w życie tajne plany. Nie można go schwytować, gdyż jest zbyt szybki i wyrafinowany. Zna także wszystkie sekrety pajęczego traktu.

Spośród wszystkich Eldarów, Arlekini Roześmianego Boga stanowią najbardziej tajemniczą grupę i wielu uważa, że władają nadprzyrodzonymi mocami. Nikt nie wie, skąd pochodzą. Niektórzy twierdzą, że stoją na straży nieskończonych ścieżek i tuneli pajęczego traktu. Nawet dla innych Eldarów pozostają nadnaturalnymi istotami, których pochodzenie i przeznaczenie zdają się dziwnie inne od reszty ich rasy.

Arlekini nie posiadają własnego światostatku. Zamiast tego podróżują po pajęczym trakcie, przemieszczając się pomiędzy światostatkami, jakby prowadzeni byli z miejsca na miejsce przez jakiś nieznany cel. W czasach pokoju, Arlekini tkają zaklęcia pieśni i tańca, inscenizując mity Eldarów za pomocą pantomimy i muzyki. Gdy nadchodzi wojna, używają swej siły armiom wojowników Khaina oraz Obrońców. Arlekini zawsze zdają się pojawiać w przeddzień doniosłych wydarzeń, czy to złych czy dobrych, zaś ich nadejście ma być podobno znakiem zmieniających się fal przeznaczenia.

Najdziwniejszym spośród Arlekinów jest Soliter, który żyje z dala od innych Eldarów. Przemawia jedynie w formie rytualnej i tak tylko można się do niego zwracać. Zaś kiedy nie występuje, rzadko komunikuje się z pozostałymi Eldarami. Podobno odezwanie się do Solitera lub wejście mu w drogę to pierwszy krok do potępienia, a jeśli ktokolwiek przypadkowo powie coś do niego lub go dotknie, to postąpi lepiej, jeśli zakończy swe życie, zamiast cierpieć ogromne katusze.



UCHODŹCY

Podczas Upadku, niektórzy Eldarzy stawili opór wszechobecnej degeneracji. Ci bardziej przewidujący zaczęli otwarcie krytykować rozwiążność swych pobratymców i ostrzegali przed konsekwencjami kultów rozkoszy. Wkrótce ogólny rozkład społeczeństwa przekonał nawet najbardziej stanowczych, że nie będzie końca rządów śmierci i deprawacji. Część z nich zdecydowała się opuścić planety Eldarów i zasiedlić nowe światy, wolne od powszechnego zepsucia.

Eldarzy ci znani są jako Uchodźcy. Na tle innych Eldarów odznaczali się wyjątkową przenikliwością. Spośród wszystkich przedstawicieli tej wyuzdanej i hedonistycznej rasy jawili się jako ponurzy fanatycy, pełni smutku i przygnębienia. Byli wśród nich tacy, których złowrogie przepowiednie stanowiły zapewne jeszcze jeden objaw szaleństwa, kolejną oznakę osiągniętej niebotyczne rozmiary pychy. Inni naprawdę walczyli o przetrwanie i wybrali uchodźstwo zamiast zniszczenia i zwyrodnienia. Uchodźcy opuścili swe domy na pokładach rozmaitych światostatków. Wielu z nich zginęło w otwartej przestrzeni. Niektórzy dotarli do nowych światów jedynie po to, by zginąć z rąk Orków lub drapieźców. Lecz znacznie więcej przetrwało. Przez większość czasu kierowali się na wschód, jak najdalej od głównego skupiska planet Eldarów.

Uchodźcy stworzyli sobie nowe domy na obrzeżach galaktyki. Zasiedlone przez nich światy były dzikie i życie na nich często okazywało się trudne, szczególnie dla rasy nie nawykłej do pracy fizycznej oraz wyrzeźczeń. Kiedy wybuchł kataklizm, większość Uchodźców znajdowała się na planetach położonych z dala od jego epicentrum i zdołała przetrwać, ale i wiele światostatków oparło się psychicznej fali uderzeniowej. Ci, którzy zginęli, zostali zapomniani.

Planety Uchodźców to często niebezpieczne i dziewicze obszary. Na większości z nich żyją wielkie stada megadonów, które Uchodźcy określają mianem smoków. Bardzo możliwe, że stworzenia te zamieszkiwały pierwotnie

tylko jeden region, ale pierwsi osadnicy rozprzestrzenili je na wszystkich planetach, tak, że obecnie są często spotykane. Uchodźcy podążają za stadami smoków, pasących się na nieskończonych stepach wielkich równin. Choć ich styl życia jest w wielu aspektach dość prymitywny, Uchodźcy posiadają wiele zaawansowanych technologii i znają się na wszystkich wymyślnych materiałach, które wykorzystuje się na światostatkach. Prowadzą takie życie z własnego wyboru i okazuje się ono być równie udane, co u pozostałych Eldarów.

„Umysł Arcyproroka jest, w swej złożoności i głębi, całkowicie nieludzki. Nie przejawia ani śladu litości, ani moralności. Zawsze stoi na skraju duchowego unicestwienia. Z jakiegoś powodu – prawdopodobnie dzięki dyscyplinie i ograniczeniom, których sens może pojąć tylko Eldar – unicestwieniu nie ulega. Dla nas, ludzi, to kolejny dowód, że w porównaniu z tą starożytną i przepotężną rasą wszyscy jesteśmy ledwie dziećmi”.

Inkwizytor Czevak

MROCZNI POBRATYMCY

W momencie narodzin Slaanesh, centrum starożytnego imperium Eldarów zostało zniszczone, a wszyscy jego mieszkańcy zginęli. Eldarzy ze światostatków wierzyli, że jedynymi, którzy ocalili, byli właśnie oni oraz Uchodźcy. Setki lat później pojawiły się raporty o prastarych okrętach Eldarów przemierzających próżnię; o nikczemnych i bezwzględnych piratach, dokonujących krwawych najazdów.

Wielką tajemnicą pozostaje, jak Mroczni Eldarzy zdołali uciec przed Upadkiem, który obrócił w popiół cywilizację Eldarów. Przetrwali jednak do dnia dzisiejszego, niczym rakowata narośl w ukrytym wymiarze pajęczego traktu. Prześladowający wszystkich Mroczni Eldarzy stanowią brutalne świadectwo tego, jak nisko upadła niegdyś rasa Eldarów.

DZIEWICZE ŚWIATY

Gdy cywilizacja Eldarów była jeszcze największą potęgą w galaktyce, zasiedlili oni liczne światy. Poznali sekrety przekształcania jałowych, martwych planet w miejsca zdatne do zamieszkania. Setki takich światów, wcześniej pozbawionych jakichkolwiek mieszkańców, stało się rajem dla kolonistów. Większość owych rajszych planet została podczas Upadku pochłonięta przez Oko Terroru, a zamieszkujący je Eldarzy zostali unicestwieni przez psioniczną falę uderzeniową, powstałą po rozdarciu Osnowy lub, co gorsza, przeistoczeni w sposób nie dający się pojąć śmiertelnym. Jednak liczne planety na krańcach imperium Eldarów, przygotowane do zamiesz-

kania, lecz jeszcze nie skolonizowane, uniknęły zniszczenia. Nie zostały skażone Upadkiem i rozwijają się teraz w taki sposób, w jaki życzyli sobie tego nieżyjący już pradawni Eldarzy. Dziś zwane są one przez tę rasę światami dziewiczymi lub planetami lileathańskimi, od Lileath, bogini księżyca. Według Eldarów światy te należą wciąż do nich, gdyż tamtejsze ekosfery stworzone zostały przez ich przodków. Wiele spośród tych planet zostało jednak odkrytych i zasiedlonych przez inne rasy, w szczególności przez Ludzi z Imperium. Dla Eldarów jest to zwyczajna inwazja. Kolonizacja światów dziewiczych to główna przyczyna konfliktów między Eldarami i ludzkością.



ŚCIEŻKA ELДАРÓW

Eldarzy ze światostatków rozwinęli w sobie ścisłą kontrolę nad własną naturą, aby ich cywilizacja nigdy więcej nie padła ofiarą Slaanesh. Każdy Eldar wybiera pewną dyscyplinę i stawia sobie za zadanie opanowanie jej w absolutnie mistrzowskim stopniu. Każda dyscyplina nosi nazwę ścieżki, a każda ścieżka może wymagać kolejnych wyborów i dalszej specjalizacji.

Osiągając mistrzostwo w jednej ścieżce, Eldar wybiera następną i w ten sposób tworzy repertuar zdolności, nad którymi ma pełną kontrolę. Eldar może w trakcie swojego życia podążać wieloma różnymi ścieżkami, a zdobyte na każdej z nich umiejętności umożliwiają wstąpienie na kolejną. W ten sposób Eldarzy unikają żądz i tamują swe rozpasanie. Dla Eldarów wszystkie ścieżki usiane są niebezpieczeństwami, gdyż ich umysł posiada zdolność pojmowania, wykraczającą poza koncepcję zwykłej ludzkiej obsesji. Niebezpieczeństwa te przypominają pułapki i sidła, czyhające, by schwytać nieostrożnego Eldara i na zawsze go powstrzymać. Kiedy umysł Eldara koncentruje się na jednej rzeczy tak bardzo, że nie może już dokonać zmiany ścieżki, mówi się, że zatracił się na swej drodze. Jest to przerażający i straszny los, gdyż może przydarzyć się każdemu z nich, niezależnie od utrzymywanej dyscypliny i ciągłych treningów. W przypadku Ścieżki Wojownika osobników tych nazywa się Egzarchami. Istnieją również inni naznaczeni podobnym losem, jak na przykład Kryształowi Prorocy czy potężni Bardowie Zmierzchu.

Istnieje niezliczona liczba ścieżek – niektóre z nich są rzadkie, jak Ścieżka Proroka, inne zaś występują często, jak Ścieżka Artysty. Każda zapewnia swoim wyznawcom gotową drogę życia. Ścieżka Proroka jest najbardziej zdradziecka i złożona, ale Eldarzy, którzy przeszli mniej ezoteryczne ścieżki, wcale nie są mniej szanowani przez swych braci. Artyści to Eldarzy, którzy tworzą światostatki oraz ich zawartość, powołując do życia prawdziwe dzieła sztuki z uczuciem równym temu, jakim muzyk obdarowuje swój instrument, a wojownik miecz. Właśnie spośród wyznawców tych cywilnych ścieżek werbuje się Obrońców, gdy nadejdzie taka potrzeba.

DROGA WOJNY

Eldarzy są rasą, którą ze wszystkich stron otacza walka. Ale woleliby, aby tak nie było, gdyż coraz mniej jest pokoleń Eldarów i nie mogą sobie pozwolić na zmniejszenie populacji. Młodzi Eldarzy często wierzą, że ich pasja i wewnętrzny ogień może odbudować wspaniałe imperium, ale Prorocy dobrze wiedzą, że ich zniszczona cywilizacja może toczyć jedynie walkę o zwykłe przetrwanie.

Kiedy Eldarzy ruszają na wojnę, czynią to jako grupy specjalistów, doskonale uzupełniające się na polu walki. Każda jednostka odgrywa swoją rolę z kunsztem

wirtuoza, łącząc swe zdolności w symfonii zniszczenia, znacznie większej niż suma części składowych. Niezależnie, czy przeciwnikiem jest niezliczona horda wrogów, czy też potężna machina wojenna, istnieje drużyna Eldarów posiadająca umiejętności oraz wyposażenie, które doskonale mogą dopełnić dzieła zniszczenia. W połączeniu z obecnością Arcyproroków oraz strategicznym geniuszem Autarchów, nawet mała grupa uderzeniowa może całkowicie zniszczyć wybranego przeciwnika, zanim ten zdola przygotować skuteczny kontratak. Idealne starcie oznacza dla Eldarów wybitcie wszystkich wrogów bez poniesienia przy tym żadnych strat; albowiem przeciwników jest wielu, a Eldarów mało. Nie mogą sobie pozwolić na marnotrawstwo istnień, w przeciwieństwie do armii bardziej prymitywnych ras.

ŚCIEŻKA WOJOWNIKA

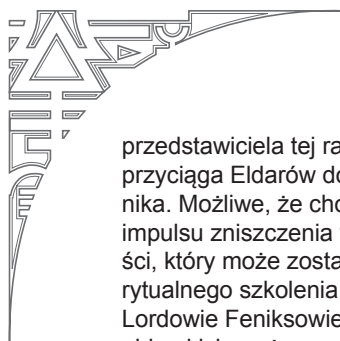
Ścieżka Wojownika naucza sztuki śmierci i zniszczenia. Z racji mrocznej strony psychiki Eldarów, w czasie ich długiego życia wzywa ona niemal każdego

ŁZY ISHY

Jeden z najstarszych i najważniejszych eldarskich mitów opowiada o powstaniu tej rasy – zrodzonej z Ishy, bogini płonów i Kurnousa, boga łowów. Lileath, córka Ishy, miała sen, w którym zobaczyła, że Khaine zostanie rozerwany na sto kawałków przez wielką armię śmiertelników. Gdy Khaine dowiedział się o tym, wpadł w nieokielznany szal i poprzysiągł wszystkim Eldarom śmierć. Ściągał ich po całym wszechświecie, mordując bez pamięci i zabił niezliczone rzesze śmiertelników, nim Asuryan usłyszał łkanie Ishy i dowiedział się o planie Khaina. Aby ocalić tych nielicznych, którzy przetrwali, Asuryan wznosił pomiędzy śmiertelnymi a bogami wielką barierę, która miała rozdzielić ich na wieczność.

Isha, ujrawszy to, płakała jeszcze bardziej, przepełniona rozpaczą i tęsknotą za swymi dziećmi. Isha i Kurnous zwrócili się o pomoc do Kowala Vaula. Vaul wiedział, że Asuryan nigdy nie zmieni zdania, ale błagania Ishy zmiękczyły jego serce. Z jej łez wykonał kamienie duszy, dzięki którym mogła porozumieć się ze swymi dziećmi.

Pewnego dnia Khaine podsłuchiwał, jak Isha rozmawia ze śmiertelnymi i natychmiast doniósł o tym Asuryanowi. Król Feniks rozkazał, że jego rozkaz został zignorowany. Rzeka Khainowi, że skoro Isha i Kurnous zdradzili go, Khaine może z nimi zrobić, co zechce. Dla boga wojny było to niezwykle pomyślne – wciąż bał się bowiem, że proroctwo Lileath wypełni się. Wziął zatem boga łowów i boginię płonów w niewolę i, choć nie mógł ich zabić, dopilnował, by doznawali nieskończonych mąk



przedstawiciela tej rasy. Nie wiadomo dokładnie, co przyciąga Eldarów do wstąpienia na Ścieżkę Wojownika. Możliwe, że chodzi o rozpoznanie wrodzonego impulsu zniszczenia w mrocznej części ich osobowości, który może zostać wyeliminowany jedynie podczas rytualnego szkolenia oraz walki. Eony temu, starożytni Lordowie Feniksowie uczyli sztuki wojny zarówno wśród eldarskich mężczyzn, jak i kobiet, dlatego wojownicy Eldarów mogą pochodzić z obu płci.

Podobnie jak szereg innych zawitych ścieżek, Ścieżka Wojownika podzielona jest na wiele osobnych odnóg. Każda z nich znana jest jako Aspekt Wojownika i przedstawia inne oblicze Khaina, eldarskiego boga wojny, wraz z unikalnymi technikami walki, uzbrojeniem i zdolnościami.

Poszczególne Aspekty różnią się znacznie w metodach prowadzenia walki i oferują wiele specjalistycznych umiejętności, przeznaczonych do określonych zadań na polu bitwy. Każdy Aspekt na światostatku posiada co najmniej jedną świątynię, w której jego wojownicy szkolą się w obranej Ścieżce Wojownika. W czasie walki, Wojownicy Khaina pełnią z góry określoną, powiązaną z ich świątynią rolę. Posiadają własny strój, rodzaj rytualnego pancerza bojowego, a także



unikalne uzbrojenie. Ich ciała i umysły poddawane są niekończącym się ćwiczeniom fizycznym i duchowym, aż staną się jednością z Aspektem Kaela Mensha Khaina, reprezentowanym przez ich świątynię. Wojownicy Khaina nie mieszkają w świątyniach, a gdy odłożą swe rytualne maski i uniformy, mogą spokojnie poruszać się po swoich światostatkach. W świątyniach mieszkają jedynie ich dowódcy, Egzarchowie.

Niektóre Aspekty występują jedynie na określonych światostatkach. Inne spotykane są dość powszechnie, a są to między innymi Ponurzy Mściciele, Wyjące Ban-shee, Bojowe Skorpiony, Ogniste Smoki, Szturmowe Jastrzębie oraz Mroczni Żniwiarze.

„Niegdyś gwiazdy rodziły się i umierały na nasz rozkaz, ale ty nadal kwestionujesz naszą wolę”.

Arcyprorok Mirehn Bielann

EGZARCHOWIE

Eldar, który zatraci się na Ścieżce Wojownika nazywany jest Egzarchą. Taki los nie jest pisany każdemu Wojownikowi Khaina, mimo że wielokrotnie zatrącanie się w boju może działać na umysł niczym groźny narkotyk. Wojownicy Khaina uczą się samokontroli – jak wpadać w krwawy w szal i odrzucać go na bok, gdy zakładają, albo zdejmują swe rytualne szaty. Wojownik Khaina, który zostaje Egzarchą, traci zdolność do rozgraniczenia dwóch różnych stron swej osobowości. Ma to niezwykle poważne konsekwencje, bo jedynym impulsem, jaki napędza Egzarchów, jest chęć prowadzenia wojen. Wszelkie inne pragnienia zostają podporządkowane tej jednej żądzy.

Egzarchowie są najwyższymi kapłanami Khaina, krwaworękiego boga i strażnikami świątyni Wojowników Khaina. Opuszczają je wyłącznie na czas wojen i wielkiego konklawe. Nawet najmniejsze ze świątyni to rozległe budowle, z wydzielonymi obszarami przeznaczonymi na trening, nauczanie i obrzędy. Każda z nich dysponuje własną zbrojownią i wewnętrznym sanktuarium, gdzie Egzarchowie odprawiają rytuały wojny przed ołtarzem krwaworękiego boga. Tam, szykując się do wojny, recytują prastare wojenne pieśni i pokrywają ciała wojowników krwawymi runami, na które zakładane są później pancerze. Egzarchowie są kapłanami i strażnikami świątyni, ale także zbrojmistrzami i instruktorami, którzy prowadzą innych Eldarów Ścieżką Wojownika.

Egzarchowie noszą ozdobne i nierzadko bardzo stare wersje rytualnych pancerzy wojowników Khaina. Wzmacniają swe, nadludzkie już zdolności, za pomocą tajemnego ekwipunku bojowego, a na pancerzach noszą kamienie dusz. Znajdują się w nich duchy wszystkich poprzednich Egzarchów, którzy korzystali z danej zbroi. Każdy z Egzarchów przyjmuje uświęcone imię, związane w jakiś sposób z pancerzem, a jego duch miesza się ze wszystkimi Eldarami, noszącymi pancerz od czasu założenia świątyni. W ten sposób wojownik Khaina, który staje się Egzarchą, odradza się jako prastary bohater.

Wspomnienia i doświadczenia zmarłych Egzarchów wtapiają się w nowe ciało i powstaje heroiczny ideał wojownika. Ich broń jest niezwykle potężna, a zdolności znacznie bardziej rozwinięte, niż te, jakimi dysponują wojownicy Khaina. To jednak obecność surowej psychicznej energii wielu duchów zapewnia pancerni i wojownikowi (bo stanowią nierozłączną całość) specjalne moce.

BANICI

Czasem ściśle ograniczenia Ścieżki Eldara są nie do zniesienia nawet dla przedstawicieli tej rasy. Tacy osobnicy opuszczają światostatki i zostają banitami. Wielu Eldarów spędza w ten sposób całe lata, a nawet dekady, zanim zdecydują się wrócić na Ścieżkę Eldara. Banici muszą dźwigać straszliwy ciężar niezwykle wyczulonej świadomości, pozbawieni ochrony, jaką zapewnia Ścieżka Eldara. Są wolni we wszechświecie, ale zarazem niezwykle delikatni. Ich wrażliwe umysły są niczym latarnie dla drapieżnych demonów, a szczególnie dla ich Wielkiego Wroga, Slaanesha. Jedynie Eldarzy o niezwykle silnych charakterach mogą przetrwać jako banici przez dłuższy czas. Większość Eldarów, po latach wędrówki i przygód, żeglowania przez ocean próżni na pokładach pirackich statków, ostatecznie powraca do sanktuarium Ścieżki Eldara.

Istnieje wiele rodzajów i stopni banitów, którzy opuszczają swe światostatki i prowadzą życie poza nimi, nierzadko przemierzając galaktykę i odwiedzając planety Ludzi lub Uchodźców. Na pokładach światostatków są mile widziani jedynie przez krótki czas, gdyż ich umysły nie znają ograniczeń, co wiąże się z niebezpieczeństwem przyciągnięcia drapieżników z psychicznych światów międzywymiarowych. Demony i inne stworzenia, egzystujące pomiędzy wymiarami, mogą dostrzec umysły banity i zamieszkać w psychospomagającym środowisku upiorytowego rdzenia światostatku. Banici stwarzają także inne zagrożenia. Romantyczne opowieści o podróżach i wolności mogą sprowadzić młodych i niedoświadczonych ze Ścieżki Eldara.

Niektórych spośród Eldarów pociąga niezbadana, otwarta przestrzeń. Dołączają do flot badaczy i znikają w niesprawdzonych międzywymiarowych tunelach pajęczego traktu. Większość z nich nigdy nie wraca. Nieliczni odnajdują drogę do domu i przywożą ze sobą skarby obcych, opowieści o nowych światach, wspaniałych odkryciach i bitwach rozegranych na krańcach galaktyki. Zdarza się, że ludzie spotykają się z tymi wędrowcami. To jedyni Eldarzy, jakich człowiek może spotkać gdzie indziej niż na polu walki.

Najbardziej dzicy spośród wędrownych Eldarów zostają korsarzami i bandytami. Nierzadko handlują i odwiedzają swe światostatki i planety Uchodźców, w przerwach pomiędzy pładowaniem statków Ludzi, Orków, a nawet innych Eldarów. Czasem znajdują pracę u ras obcych i w ten sposób liczne podróże badawcze stają się wyprawami wojennymi. Gdy dom i Ścieżka Eldara stają się coraz bardziej odległe, ujawnia się ich dziki i amoralny

charakter. Eldarscy piraci mają wybuchowy temperament i są nieprzewidywalni, mają skłonność do wielkoduszności, ale także do wpadania w niekontrolowany szal mordowania. Floty, takie jak Upiorni Korsarze, Stalowoocy Bandyci czy Bractwo Słonecznego Blasku, wzbudzają strach w systemach, które regularnie najeżdżają i płdrują.

Dla ignorantów nie ma wielkiej różnicy pomiędzy światostatkami, korsarskimi flotami banitów i piratami Mrocznych Eldarów. Wszystkie one są postrzegane jako fantasmagoria, ułuda, która zwiastuje nagłą śmierć. Czasami floty korsarzy dołączają do światostatków, w odpowiedzi na wspólne zagrożenie. W innych przypadkach, to światostatki udzielają korsarzom pomocy w walce przeciwko okrętom obcych. Wszystko to tworzy wrażenie, że Eldarzy jako całość nie są niczym więcej, niż rasą piratów.

Pragnienie wędrówki, jakie czai się w sercu każdego z Eldarów, znajduje wyraz w wielu formach. Niektórzy udają się na odległe planety Uchodźców i przez wiele lat żyją pośród ich mieszkańców, choć niezmiennie rzadko zdarza się, aby zostali w pełni zaakceptowani przez swych nowych gospodarzy. Inni banici zostają łowcami i podróżują z planety na planetę, aby doświadczać chwały i niebezpieczeństw, jakie oferuje galaktyka. Podczas swych wędrówek w poszukiwaniu pradawnych skarbów i duchowego oświecenia utrzymują kontakt ze światostatkami poprzez wysyłane wiadomości. Wielu Eldarów po prostu ginie w pajęczym traktacie; czasem odnajdują ich Arlekini, albo dryfują do upiornego miasta Commaragh. Wszelkie przewiny Eldara idą jednak w niepamięć, jeśli tylko powróci na światostatek i Ścieżkę Eldara, wystarczy, że jeszcze raz podejmie zdyscyplinowane życie.

MIECZE VAULA

Isha i Kurnous przez niezliczone lata cierpieli ogniste męki z rąk Khaina. Wtrącił on boga i boginię, skutych rozżarzonym żelazem i spętanych żywymi płomieniami, w gorejącą otchłań, daleko od krain bogów i śmiertelników. Ze wszystkich bogów tylko Kowal Vault prosił Khaina o okazanie im łaski. W końcu poprzysiągł mu, że w zamian za ich uwolnienie wykuje dlań sto mieczy. Miecze Vaula nie miały bowiem równych sobie w żadnym zakątku wszechświata. Każdy z nich był bezcenny. Khaine zażądał, by miecze były gotowe w ciągu roku. Gdy wyznaczony czas upłynął, jeden z mieczy wciąż był niedokończony. Aby oszukać boga wojny, Vault wziął zwyczajny miecz śmiertelników i włożył go pomiędzy własne. Khaine był z początku tak wielce zadowolony z podarowanej mu broni, że nie zauważył podstępów. Pojął go dopiero, gdy Isha, Kurnous i Vault byli już daleko. Wrzasnął z wściekłości, wyzywając Vaula od oszustów i domagając się pomsty. Był to początek długiego boju Khaina z bogiem-kowalem, zwanego Wojną w Niebiosach.



ŚWIATOSTATKI ELDARÓW

Tuż przed nadejściem Upadku, zawieszone w przestrzeni, nazywane światostatkami miasta, uciekły przez nadciągającym kataklizmem, unosząc na wygnanie w bezpieczne miejsce niewielką część rasy Eldarów. Niektóre z tych jednostek przetrwały setki, a nawet tysiące lat, zanim ich mieszkańcy wyginęli; inne istnieją po dziś dzień. Wiele odleciało w pustkę i zostało na zawsze utraconych w mrocznych i niezbadanych obszarach przestrzeni. Być może wciąż tam są, niczym samotne, zapomniane głosy w dzikiej, głębokiej otchłani.

Każdy światostatek pochodził z jednej lub wielu starożytnych planet Eldarów. Na przestrzeni stuleci mieszkańcy światostatków szukali innych ocalałych pośród porzucanych kolonii Uchodźców. Zaczęli nawet kolonizować nowe planety. W ten sposób Eldarzy i Ludzie spotkali się po raz pierwszy. Ludzie poznali najstarszą i najbardziej zagadkową z żyjących ras galaktyki. Nazwy największych światostatków szybko znalazły się na ustach Ludzi: Alaitoc, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann i Ulthwé. Ale po dziś dzień, tylko nielicznym z Ludzi dane było odwiedzić światostatki.

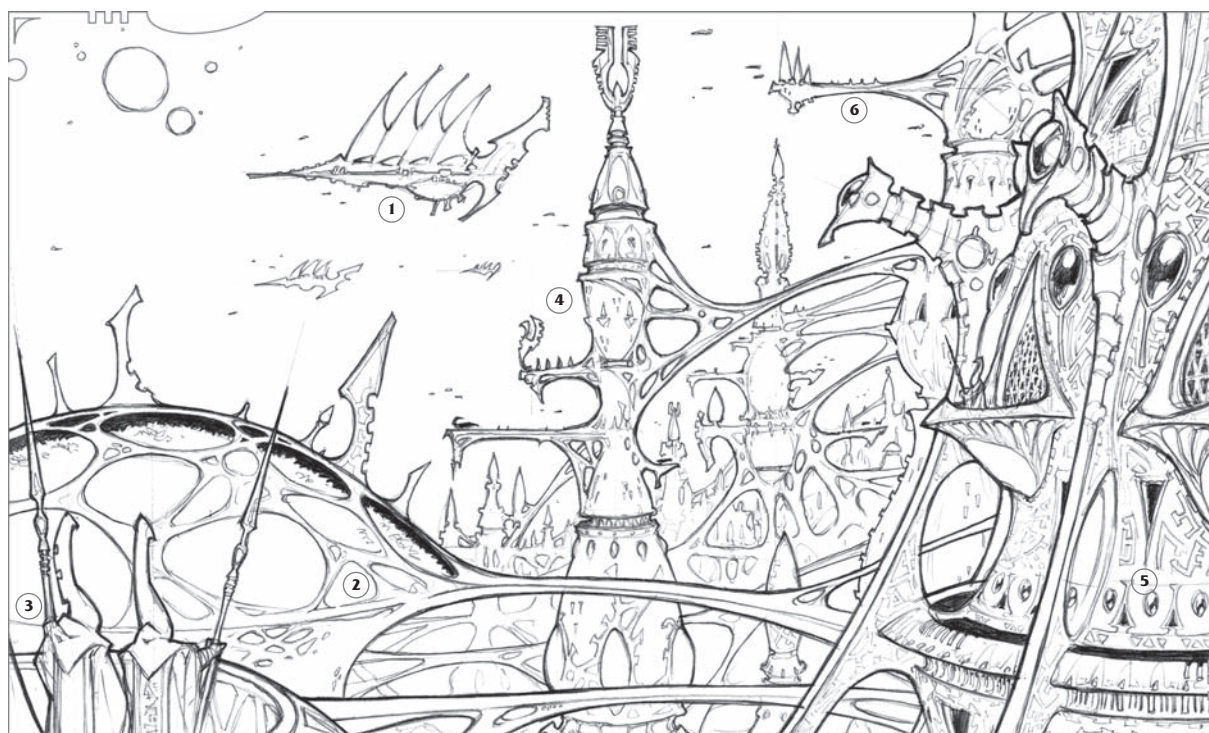
PORT IXIA, ŚWIATOSTATEK BIEL-TAN

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1 Krążownik klasy Naiad | 4 Wieża Spoglądania w Pustkę |
| 2 Kopuła Łez | 5 Iglica Ducha D'harquese |
| 3 Wieczna Straż | 6 Most Ulotnych Westchnień |

PAJĘCZY TRAKT

Światostatki Eldarów latają w głębokiej przestrzeni i poruszają się tylko z prędkościami podświetlnymi. Inne rasy nie znają ich dokładnego położenia, a sami Eldarzy nie uważają, aby fizyczne koordynaty były ważne – to jedynie drobny szczegół w wiecznej podróży. Mniejsze jednostki Eldarów, skryte w dokach, latają pomiędzy różnymi światostatkami przez pajęczy trakt. Główne wrota do niego przyjmują postać wirujących kul światła i ciemności, zawieszonych nieruchomo nad rufą każdego ze światostatków.

Pajęczy trakt jest labiryntem, który istnieje pomiędzy wymiarem materialnym, a Osnową. Jest częścią obu, ale nie należy w całości do żadnego z nich. Został stworzony dzięki technologii, jakiej nauczyły Eldarów prastare rasy, znane jako Pradawni. Jego ścieżki prowadzą do światostatków, na powierzchnie zielonych globów Uchodźców i na tysiące innych planet w całej galaktyce. Choć pajęczy trakt wciąż łączy ze sobą wiele planet i światostatków Eldarów, złowrogie moce Upadku zerwały połączenia hiperprzestrzenne do niezliczonych miejsc. W zagmatwanej i niezwykle groźnej sieci pajęczego traktu znajduje się mnóstwo skrótów, ślepych ścieżek i labiryntów, w których można się zgubić na całą wieczność. Niektóre prowadzą w dawno zapomniane, bądź zniszczone miejsca, albo obszary zamieszkałe przez demony Osnowy. Wrota są zapieczętowane runami mocy, aby żadne potworności nie uzyskały dostępu do światostatku lub by niczego nieświadomy podróżnik nie otworzył przejścia i nie został wessany w przestrzeń. Arcyprorocy światostatków twierdzą, że istnieje wiele sekretnych



CZARNA BIBLIOTEKA

Powiada się, że Czarna Biblioteka jest światostatką, ale choć można dostrzec wiele podobieństw, różnice są znaczące. Podczas gdy inne światostatki płyną przez firmament materialnego wszechświata, Czarna Biblioteka istnieje tylko na pajęczym traktcie. Aby do niej dotrzeć, należy przedrzeć się przez tajne przejścia Osnowy, minąć przerażających strażników i znaleźć jedno z jej ukrytych wejść.

W Czarnej Bibliotece przechowywana jest najcenniejsza wiedza Eldarów – w szczególności wszystko, czego zdołali się oni dowiedzieć o mocach Chaosu. To właśnie Chaos zniszczył ich niegdyś wielką cywilizację i to właśnie z jego strony wciąż grozi im największe niebezpieczeństwo. Tajemnice biblioteki nie są przeznaczone dla nieuważnych lub zwyczajnie ciekawskich. W jej psionicznie

zamkniętych komnatach spoczywają księgi mrocznej magii, traktaty o demonach i zapiski na temat niezliczonych kultów Chaosu w całej galaktyce.

Tylko nieliczni spośród Ludzi – garstka Inkwizytorów z Ordo Malleus – przekroczyli progi Czarnej Biblioteki, a i wtedy byli tam w towarzystwie Arlekinów i pod ścisłą strażą. Nikt z nich nie opisał swoich przeżyć. Inkwizytorzy ci są w szczególności sposobem związani z Arlekinami, gdyż i jedni, i drudzy nienawidzą Chaosu i zbyt dobrze rozumieją, jak niebezpieczny jest on dla Eldarów i ludzkości. Co się zaś tyczy strażników Czarnej Biblioteki, ich prawdziwa natura pozostaje niewysłownym sekretem. Mówi się o nich tylko, że są największym spośród koszmarów pajęczego traktu i najbardziej przerażającymi spośród Eldarów.

przejść, które prowadzą poprzez czas i świat rzeczywisty. Trasy te są jednak podobno znane wyłącznie eleganckim i śmiertelnie groźnym Arlekinom. Wiele miast Mrocznych Eldarów i legowisk podobnych do os Psychoneuinów znajduje się w najdalszych krańcach pajęczego traktu, ale jego najlepiej ukrytą planetą jest Czarna Biblioteka.

Eldarzy do dziś nie znają w pełni dokładnego kształtu i formy pajęczego traktu. Znajomość ogromnej liczby sekretnych przejść jest tak ważna, że Eldarzy nie dzielą się już swymi tajemnicami z Ludźmi. Położenie każdego ze światostatków w pajęczym traktcie znane jest wyłącznie Prorokom. Podobno wiele tysięcy lat temu sporządzono mapę, przechowywaną obecnie w Czarnej Bibliotece. Choć nie jest ona już aktualna, pokazuje wiele tajemnych ścieżek, które zostały zapomniane, albo utracone. Nawet, jeśli jest to prawda, to Strażnicy Czarnej Biblioteki postanowili nie ujawniać swych tajemnic. Można się domyslać, że mają ku temu dobry powód.

Właśnie za pomocą tej sieci Eldarzy przemierzają galaktykę i prowadzą swe wojny. Przypominające arterie przejścia są dostatecznie duże, aby mógł się nimi przedostać okręt, aczkolwiek większość tuneli mogą pokonać tylko piesi wojownicy i niewielkie pojazdy.

Statki kosmiczne Eldarów mogą przemierzać samą Osnowę, choć jest to powolny i niebezpieczny proces. W konsekwencji, Eldarzy rzadko udają się w miejsca znajdujące się dalej niż kilka lat świetlnych od portali pajęczego traktu. Podróż przez pajęczy trakt jest stosunkowo szybka i pozwala kosmicznym flotom łatwo przemieszczać się pomiędzy głównymi portalami sieci. Dzięki temu Eldarzy mogą błyskawicznie docierać w miejsca posiadające bezpośrednie połączenia, ale bardzo trudno im podróżować do planet, które nie mają portali prowadzących do sieci.

TECHNOLOGIA ELДАРÓW

Technologia Eldarów opiera się na psychice i jest unikalna dla tej rasy. Nikt nie zdołał skopiować ich osiągnięć, a oni sami niewiele przyjęli od „prymitywnych” ras, które odziedziczyły galaktykę. Brutalność i ignorancja rodzaju ludzkiego bulwersują Eldarów, podczas gdy arogancja tych ostatnich nigdy nie pozwoliła im zdobyć zaufania adeptów Imperium.

Technologia Eldarów współdziała ściśle z naturalnymi, biologicznymi kształtami i strukturami. To zrozumiałe, gdyż w umysłach Eldarów nie ma tak naprawdę różnicy pomiędzy technologią, a naturą. Stanowią one ten sam proces, w którym to, co żywe, staje się funkcjonalne, a to, co funkcjonalne, zostaje obdarzone życiem. Materiały, z jakich korzystają Eldarzy w inżynierii, to skomplikowane i bardzo różnorodne psychotworzywa, które można łatwo kształtować za pomocą psychicznego nacisku. Pod wieloma względami bardziej przypominają żywą tkankę niż bezwładną substancję. Rosną i reagują na środowisko w podobny sposób, jak rośliny. Kompletne urządzenie jest na wpół organiczną maszyną, albo częścią, która działa w konwencjonalny sposób, choć jest obsługiwana za pomocą psychiki.

Najbardziej niezwykle z tych psychotworzyw nosi nazwę upiorytu. Jest to niezwykle sprężysta substancja, bardziej odporna od adamantynu i znacznie bardziej elastyczna. W przypadku uszkodzenia naprawia się sama; proces ten może zostać przyspieszony dzięki zdolnościom psychicznym Architektów Upiorytu. Dla Eldarów cenniejsze od przedmiotów wykonanych z upiorytu są jedynie Łzy Ishy, znane także jako kamienie dusz.

„Światostatek to świadoma istota o stu tysiącach umysłów”.

Inkwizytor Czevak, Żywe Światy



ŻYJĄCA PLANETA

Wszystkie światostatki są zbudowane na bazie szkieletu z upiorytu, stanowiącego podstawę, na której wzniesiony jest gigantyczny kadłub. Podobny rdzeń z upiorytu stanowi serce większości dużych urządzeń i wszystkich pojazdów Eldarów. Rdzeń przypomina działaniem system krwionośny i nerwowy żywych stworzeń. Pompuje życiodajną energię do najdalszych zakątków ciała i przesyła impulsy, które koordynują niezliczone funkcje. Upioryt ma własności psychoprzewodzące, a rdzeń światostatku działa jak samoodnawialne źródło mocy. Rozległe wsporniki, przypominające żebra, rozprawdzają tę energię po całym statku.

Światostatek jest żyjącym organizmem. Napędza go energia psychiczna; na bodźce sił psychicznych reaguje w sposób organiczny. Zgromadzona w nim energia może zostać przekształcona na światło i ciepło, a większość urządzeń pokładowych nie byłaby w stanie działać bez psychicznego systemu zasilania, jaki obejmuje swym zasięgiem wszystkie podsystemy światostatku. Eldarzy określają go nazwą kręgu nieskończoności.



KAMIEŃ DUSZ

Każdy z Eldarów nosi na piersiach lśniący klejnot lub wypolerowany kamień. To kryształ o właściwościach psychoreceptora, nazywany kamieniem przejścia, idealnie zestrojony z umysłem swego właściciela. Jego zadaniem jest przejęcie psychicznej energii Eldara, która zostaje uwolniona w chwili śmierci – przekształca się wtedy w kamień duszy. Takie energie przejmują znaczną część świadomości, osobowości i wspomnień Eldara. Można więc uznać tę psychiczną energię za duszę.

Jeśli dusza Eldara nie zostanie schwytana przez kamień przejścia, trafi do straszliwej otchłani Osnowy. Dla Ludzi taki los nic nie znaczy, albowiem żaden człowiek nie dysponuje na tyle silną psychiką, aby po śmierci zachować świadomość; psychiczna energia umysłów Ludzi jest, w porównaniu z eldarską, bardzo niewielka. Dla Eldara wkroczenie do Królestwa Chaosu w postaci świadomego ducha to najbardziej przerażający los. W Osnowie nie ma schronienia przed łowcami Slaanesh. Nemezis Eldarów czeka, aby ich pożreć, tak samo jak ich przodków. Eldarzy ponad wszystko obawiają się takiego właśnie losu. Nic dziwnego zatem, że cenią kamienie dusz nad życie i zrobią wszystko, co tylko w ich mocy, aby ich bronić lub je odzyskać.

KRĄG NIESKOŃCZONOŚCI

Kiedy Eldar umiera, jego kamień duszy zostaje umieszczony w jednej z biokopuł światostatku. Tam znajduje się odkryty rdzeń z upiorytu, a umieszczony kamień duszy błyskawicznie zapuszcza w nim korzenie. Dusza zostaje uwolniona do kręgu nieskończoności, gdzie dołącza do wiecznych cieni wszystkich zmarłych światostatku. Takie postępowanie wiele mówi o nastawieniu Eldarów do śmierci. Wybierają wieczne przebywanie w kręgu nieskończoności, jako jedyną pozostałą alternatywę. Krąg nieskończoności, podobnie jak kamień dusz, stanowi jedno z najcenniejszych bogactw światostatku Eldarów, którzy nie rozmawiają o jego istnieniu z przedstawicielami innych ras.

Gdy Eldar stanie się częścią kręgu, będzie w nim istniał już zawsze, zachowując swój potencjał i pozostając odpornym na zagrożenia Osnowy. Krąg nieskończoności jest zatem czymś więcej, niż tylko źródłem energii. Jest schronieniem i miejscem wiecznego odpoczynku. Miejscem, z którego zmarli strzegą żywych. W trudnej sytuacji Eldarzy muszą czasem z bólem przerywać odpoczynek swych przodków i przenosić ich w upiorne konstrukty, by mogli raz jeszcze stanąć do walki o swój światostatek.

DUCHY PLANET UCHODŹCÓW

Każda z planet Uchodźców ma własny odpowiednik Kręgu nieskończoności, nazywany duchem planety. Uchodźcy także noszą kamienie dusz. Po śmierci są zabierani w głąb jednego z wielkich plemiennych kopców. Tam zostają złożeni na wieczny spoczynek, a ich kamienie dusz zostają rozbite na ołtarzach ducha planety. Każdy duch planety to skomplikowana sieć energii psychicznej, rozciągająca się pomiędzy plemiennymi kopcami, kamiennymi kręgami i monolitami. Są to miejsca, gdzie świat duchów i materialny



BIEL-TAN

MIECZ WIATRU

„Przynosimy tylko śmierć. Pozostawiamy tylko trupy.
Taką wiadomość pojmie nawet Człowiek”.

Reqhiel, z Synów Fuegana

Eldarzy ze świątostatku Biel-Tan, dumni i pełni zawziętości, bez zastanowienia wybijają obcych, którzy ośmielają się wejść im w drogę. To właśnie oni spośród wszystkich Eldarów są najbardziej oddani sprawie: chcą przywrócenia minionej chwały tej starej rasy i to oni najliczniej podążają Ścieżką Wojownika.

Mieszkańcy Biel-Tan wiedzą, że nowe imperium, jeśli ma powstać, musi wyłonić się z tygła bitwy, zahartowane w wojnie i przesiąknięte krwią. Wskutek tego Biel-Tan ma więcej Egzarchów niż jakikolwiek inny świątostatek. Najgroźniejsi z nich należą do formacji zbrojnej zwanej Dworem Młodego Króla. Sam Młody Król odgrywa bardzo ważną rolę w eldarskim społeczeństwie, ponieważ do jego obowiązków należy przebudzenie Awatara podczas przygotowań do wojny. Wojownicy Khaina z Biel-Tan, prowadzeni przez tę boską inkarnację, walczą niczym opętani, dopuszczając się, pod wpływem niemal niekontrolowanego gniewu, najstraszliwszych rzezi.

Bojowe hufce Biel-Tan noszą nazwę Bahzhakhain, czyli Miecz Wiatru lub „Burza Ostrzy”, lub „Zamarznęte Liście, Padające, by Ciąć”, zależnie od wymowy. Miecz Wiatru uderza pewnie i szybko, zwykle nawet nie dając wrogom czasu na zorientowanie się, że nadciąga ich kres. Jego potęga leży w skoncentrowanym uderzeniu, wykorzystującym zarówno element zaskoczenia, jak i olbrzymią bojową sprawność niezliczonych Wojowników Khaina.

Według Eldarów z Biel-Tan, gdy nadejdzie czas, by odzyskać to, co do nich należy, pierwszymi bazami wypadowymi ich kampanii będą rajskie planety Uchodźców. Dlatego też, w kolonizacji prowadzonej przez inne rasy widzą zagrożenie dla przyszłego rozwoju imperium Eldarów. Nieostrożni eksploratorzy ludzkiego Imperium nierzadko znikali bez śladu po wylądowaniu na jednej z planet Uchodźców, a kolejni odkrywcy znajdowali jedynie ich poćwiartowane szczątki, rozwłócone na wszystkie strony przez drapieżne zwierzęta.

Eldarzy z Biel-Tan szczególną nienawiść żywią do barbarzyńskich Orków, którzy niczym zaraza potrafią się rozprzestrzenić po dopiero co skolonizowanej planecie. W historii Imperium istnieją liczne przekazy mówiące o Eldarach z Biel-Tan, którzy przybywali na pomoc imperialnym żołnierzom, odpierającym hordy Orków, a następnie wyrzynali Ludzi w pień, gdy tylko zagrożenie ze strony zielonoskórych zostało zażegnane. Takie czyny, które w oczach innych ras uchodzą za oczywistą zdradę, są jedną z wielu przyczyn, dla których Eldarów postrzega się jako niestałych i niegodnych zaufania. Wojownicy z Biel-Tan nic sobie z tego nie robią, gdyż dla nich wszystkie inne rasy to uzurpatorzy, których należy zniszczyć bez cienia litości.



ODRODZENI

Runa używana przez Eldarów z Biel-Tan symbolizuje reinkarnację, która przed Upadkiem miała być przeznaczona każdemu z Eldarów. Nazwa tego świątostatku oznacza „Odrodzenie Pradawnych Dni”. Dla jego mieszkańców jasne jest, że Eldarzy wkroczyli w krainę zimy, lecz po zimie musi nastąpić znowu wiosna.

SAIM-HANN

DZIKA BRAC

„Wiatr smaga twą twarz, gdy tve ostrza wędrują po gardłach wrogów. Niechaj więc serce śpiewa bitewną pieśń”.

Hrythar Tkacz Snów, Szalony Jeździec

Saim-Hann był podobno jednym z pierwszych światostatków, które przed Upadkiem opuściły planety Eldarów i to właśnie jego kultura najbardziej zbliżona jest do kultur planet Uchodźców, leżących na rubieżach galaktyki. Mieszkańcy innych światostatków uważają Eldarów z Saim-Hann za barbarzyńców, gdyż są oni nieustraszonymi wojownikami, bardziej ceniącymi honor, niż ich wyrafinowani pobratymcy. Ich odwaga jest legendarna, ale pycha nierzadko wciągała Saim-Hann w niepotrzebne wojny, a nawet w konflikty z innymi światostatkami.

Najsłynniejszymi wojownikami z Saim-Hann są Szaleni Jeźdźcy, mistrzowie błyskawicznych najazdów, dosiadający w bitwie motorów antygravitacyjnych. Klany, w które łączą się ci wojownicy, mają duży wpływ na ich światostatek. Niemal wszyscy wojownicy z Saim-Hann, włącznie z Prorokami, należą do jednego z klanów Szalonych Jeźdźców, któremu w bitwie przewodzi pojedynczy wódz. W przeddzień bitwy, najbliżsi krewni wodza malują twarze gorącą krwią i wraz z nim pędzą do boju. Podobnie, każdy oddział jeźdźców lub pilotów „Vyperów” składa się z krewniaków i zwykle dzierży sztandar, na którym widnieje runa ich klanu. Więzy krwi schodzą na drugi plan tylko wtedy, gdy Szalony Jeździec zostaje Wojownikiem Khaina, gdyż wówczas jedynym, co się dla niego liczy, jest wierność świątyni.

Eldarzy z Saim-Hann praktykują wiele rytuałów inicjacyjnych, które zwykle odbywają się na tętniących życiem planetach Uchodźców. Na przykład, jeden z powszechnych rytuałów wymaga, by młody Eldar chwycił w dłoń skaczącego ku niemu z rozwartą paszczą węża sztyletowca – wąż jest bowiem symbolem Saim-Hann. Wszyscy wojownicy z tego światostatku mają owego gada wytatowanego gdzieś na ciele, a jeźdźcy szkolą się tak, by ich ataki na polu bitwy naśladowały błyskawiczne uderzenia węża. Na Saim-Hann jest też najwięcej Wojowników Khaina ze Świątyni Lśniących Włóczy, nieustraszonych lansjerów, którzy zawsze pędzą do bitwy na czele Szalonych Jeźdźców.

Wojownicy z Saim-Hann zawsze dotrzymują zobowiązań. Nie wahają się przed przysięgami braterstwa krwi – powiada się nawet, że podczas takich ceremonii otwierają żyły i piją wzajem swoją krew. Kultura Saim-Hann jest jednak podatna na wszelkiego rodzaju wewnętrzne spory – inaczej niż na innych światostatkach, które mobilizują się do walki jako jeden organizm, bractwa Saim-Hann mają wolność wyboru, czy przyłączyć się do tej, czy innej potyczki. Prowadzi to czasem do zatargów między rodami Szalonych Jeźdźców, choć konflikty między nimi są zwykle rozstrzygane poprzez rytualne starcia najlepszych wojowników z obu klanów. Walczą oni do pierwszej krwi, ale pojedynki nierzadko i tak kończą się śmiercią jednego z nich – co tłumaczy, czemu inni Eldarzy mają mieszkańców Saim-Hann za nieokrzesanych dzikusów.

KOSMICZNY WĄŻ

Jest to symbol światostatku Saim-Hann. W mitologii Eldarów Wąż jest jedynym stworzeniem, które istnieje jednocześnie we wszechświecie materialnym i psychicznym. Zna on zatem wszystkie sekrety teraźniejszości i przeszłości. Saim-Hann oznacza „Poszukiwanie Oświecenia”, gdyż w języku Eldarów „Saim” oznacza zarówno węża, jak tajemną wiedzę.





ULTHWÉ PRZEKŁĘCI

„Ten, kto zobaczy własną zagładę, może lepiej jej uniknąć.
Ten, kto zobaczy zagładę innych, może ją przyspieszyć”.

Eldrad Ulthran, Arcyprorok z Ulthwé

Światostatek Ulthwé jest domem najpotężniejszych psioników w galaktyce. Eldarzy z Ulthwé wzięli na siebie rolę strażników, wiecznie czuwających nad Okiem Terroru. Uważają, że ich elitarne oddziały Arcyproroków i Czarowników są niezbędne, by dostrzegać rozmaite maski i oblicza, za którymi skrywa się Chaos. Na innych światostatkach mówi się szeptem, że Ulthwé sprowadziło na siebie zagładę – że Oko Terroru skalało jego mieszkańców i wyolbrzymiło ich potencjał psioniczny.

Psionicy z Ulthwé, liczni i niezwykle utalentowani, potrafią przewidywać przyszłość o wiele dokładniej niż mieszkańcy innych światostatków. Ta zdolność przewidywania pozwala im zarówno dbać o własne przetrwanie, jak i krzyżować szyki siłom Chaosu, ich śmiertelnym wrogom. Spośród wszystkich światostatków, to Ulthwé najczęściej interweniuje dla własnej korzyści w sprawy innych ras.

Rada Proroków Ulthwé, której niegdyś przewodził legendarny Arcyprorok Eldrad Ulthran, wiele razy wpływała już na bieg historii. Wojownicy z Ulthwé często są z jej polecenia wysyłani do walki w pozornie niezwiązanych ze sobą bitwach, których wynik będzie kiedyś miał wpływ na ich światostatek. To właśnie takie „przypadkowe” utarczki najbardziej przysłużyły się do powszechnej opinii, że Eldarzy są kapryśni i nieprzewidywalni. Arcyprorocy wiedzą jednak, że zatrzymanie jednego kamyczka potrafi czasem powstrzymać lawinę i nie wahają się manipulować Imperium, by zmienić bieg historii. Wolą, by zginęło sto tysięcy Ludzi, niż by życie stracił jeden Eldar.

Choć moc bojowych psioników z Ulthwé jest niezaprzeczalnie wielka, to niestety sprawiła, że światostatek polega bardziej na nich, niż na Wojownikach Khaina. Ścieżka Proroka jest najdłuższa i najbardziej zdradziecka ze wszystkich i nie pozostawia wiele czasu na studiowanie Ścieżki Wojownika. To dlatego na Ulthwé, inaczej niż na innych światostatkach, stacjonuje zawsze liczna armia Obrońców.

Podczas trzynastej Czarnej Krucjaty Abaddona, Lorda Chaosu, wojska Ulthwé, złożone w większości z Obrońców, zorganizowano w małe, lecz śmiertelnie groźne zgrupowania uderzeniowe, które przypuszczały z pajęczego traktu serie błyskawicznych ataków. Oddziały te, dowodzone przez Lorda Feniksa Maugana Ra i kierowane mądrością Eldrada Ulthrana, odebrały siłom Chaosu zwycięstwo na licznych frontach. Czarni Obrońcy z Ulthwé są teraz znani w obszarze wokół Oka Terroru lepiej niż kiedykolwiek, zarówno jako zbawcy, jak i straszliwi przeciwnicy.



OKO ISHY

Ta runa przedstawia smutek Ishy, bogini płodności, z którą Eldarzy łączą swoje pochodzenie. Jest symbolem Ulthwé, która to nazwa jest skrótem od „Ulthanash Shelwe”, Pieśni Ulthanasha. Ten starożytny utwór opisuje wojnę między rodami Ulthanasha i jego brata, Eldanasha.

ALAITOC

GWIEZDNI WĘDROWCY

„Nie ma takiego zakątka galaktyki, na który nie padłby sokoli wzrok Alaitoc”.

Elarique Szybkie Ostrze, Autarcha Alaitoc

Mieszkańcy Alaitoc są purytańskimi wyznawcami Ścieżki Eldarów i stronią od kontaktów z obcymi. Fanatyzm i surowy tryb życia popchnął wielu Eldarów z tego światostatku do zrzucenia okowów dyscypliny i wstąpienia w szeregi banitów. Zostali oni wygnani do gwiazd, czy to za jakieś drobne wykroczenie, czy wręcz za samo znużenie panującą na Alaitoc żelazną dyscypliną. Wędrowcy ci nierzadko podejmują się w imieniu swych pobratymców niebezpiecznych zadań i to właśnie oni stali się w całej galaktyce synonimem Alaitoc.

Banici, choć rozczarowani ograniczeniami nakładanymi na nich przez Alaitoc, pozostają lojalni wobec swego macierzystego światostatku. Niektórzy zostają korsarzami i podczas wojen udzielają swego wsparcia potężnej flocie Alaitoc, a ich jaskrawe statki wyraźnie odcinają się na tle ciemnych jak bezgwiezdna pustka okrętów głównej armady. Inni zostają Łowcami, oczyma i uszami światostatku na polu bitwy.

Koczowniczy Łowcy z Alaitoc mają swego rodzaju luźny sojusz z Arlekinami, z którymi regularnie wymieniają się wiedzą o najdalszych zakątkach pajęczego traktu; obie grupy udzielają sobie również wsparcia w bitwach. Gdy Alaitoc rusza na wojnę, gromadzi swych Łowców, którzy idą w awangardzie głównych sił, sięgając w szeregach wroga dezorganizację i panikę. Łowcy posiadają zdumiewającą zdolność unieruchamiania wrogich oddziałów niezwykle celnym i skutecznym ostrzałem i rozbijania ich spójności, pozostając przy tym niezauważonymi. Zdezorientowany i pozbawiony odwodów wróg jest dla reszty sił Alaitoc, Arlekinów i Wojowników Khaina, łatwym łupem.

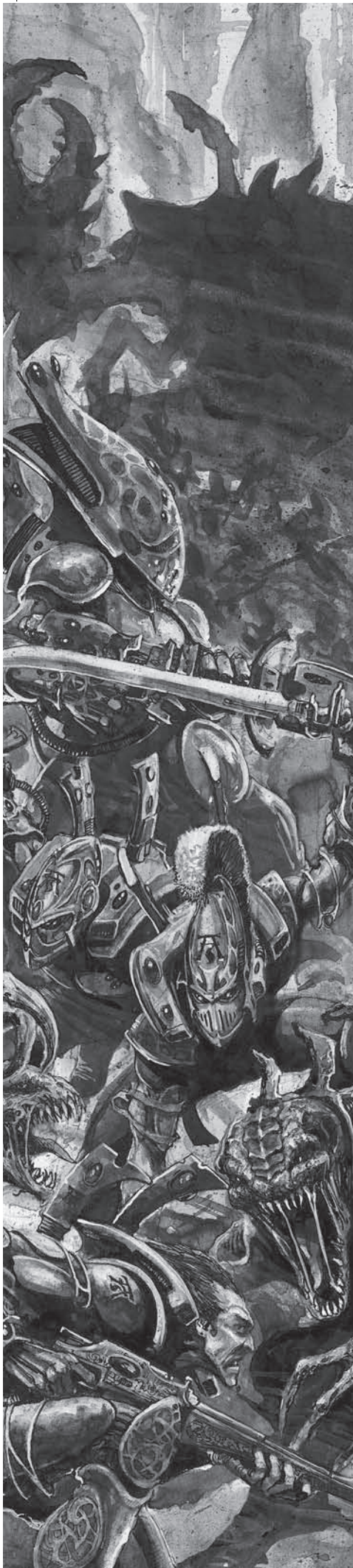
Niektórzy Łowcy, zatraciwszy się na Ścieżce Wędrowca, jak Egzarcha zatracił się na Ścieżce Wojownika, zostają w końcu Tropicielami. Są oni wprost nadnaturalnie wprawni w ukrywaniu się i zabijaniu wrogów z wielkiej odległości. Niektórzy pośród owych niedostrzegalnych skrytobójców oddają część tajemniczemu wędrowcowi imieniem Hoec, o którym powiada się, że jest jednością z pajęczym traktem i kroczył ścieżkami pomiędzy planetami, gdy jeszcze same gwiazdy były młode.

To poprzez Łowców z Alaitoc, czy też Gwiezdnych Wędrowców, jak sami wolą siebie nazywać, Imperium zdobyło większość swej obecnej wiedzy o Eldarach. Nie jest ona jednak sekretem, którym mieszkańcy Alaitoc podzielili się dobrowolnie, wyjawili go na mękach Inkwizytorom. Było to przyczyną trwającego obecnie konfliktu beelzjańskiego i wojny między Imperium a Alaitoc – wojny, którą imperialni dowódcy często porównują do polowania na duchy.

ZAGŁADA ELDANESHA

Eldanesh był bohaterem Eldarów, zabitym przez zazdrośnego Khaina, boga wojny. Symbol Alaitoc przedstawia miecz Khaina, przecinający na pół Czerwony Księżyc, znak Eldanesh. Czerwony Księżyc to zły omen dla większości Eldarów. Dla Alaitoc jest przypomnieniem, co może się zdarzyć, gdy śmiertelni obrażą bogów.





LYANDEN

UPIORNI WOJOWNICY

„Umarli muszą dołączyć do naszych szeregów,
byśmy my nie musieli dołączyć do nich”.

Książę Yriel, Autarcha Lyanden

Lyanden, ongiś największy i najludniejszy światostatek, jest dziś tylko cieniem swej dawnej potęgi. Wyniszczyła go długa i zażarta wojna z Tyranidami, a niemal śmiertelny cios zadała mu flota-rój znana jako Kraken. Lyanden nie zdążyło się dostatecznie szybko przeciwstawić inwazji Tyranidów i zostało spustoszone niemal doszczętnie. Niezliczone rzesze wojowników padły w bitwie przeciwko Wielkiemu Pożeraczowi. Od całkowitej zagłady Lyanden uratował powrót księcia Yriela i jego Upiornych Korsarzy. Książę stał się z flotą-rojem w kosmosie i zniszczył jej odrażające statki flagowe, a następnie spadł jak burza na wrogów na powierzchni Lyanden. Choć Eldarzy w końcu zwyciężyli, światostatek prawdopodobnie nigdy nie podniesie się po zadanych mu stratach i wielu Proroków wierzy, że jego mieszkańcy stoją na skraju wymarcia.

Straszliwe straty, które poniosło Lyanden, spowodowały, że jego armia składa się teraz głównie z upiornych konstruktów. Milczące oddziały Upiornej Straży i majestatyczni Władcy Upiorów górują ponad nielicznymi pozostałymi jeszcze przy życiu Obrońcami i Wojownikami Khaina, dzierżąc najpotężniejszą broń, jaką Lyanden może im dać. Leczą siła tej armii okupiona jest straszną ceną, gdyż upiorytowe konstrukty muszą być poruszane przez duchy zmarłych Eldarów z Lyanden.

Gdyby potrzeba nie była tak nagląca, Prorocy z Lyanden pozwoliliby swym przodkom spoczywać w pokoju. Ale walka o przetrwanie światostatku zmusza ich do przywracania zmarłych do życia i zaciągania ich do armii. Dla Eldarów jest to niemal to samo, co nekromancja. Duszę zmarłego należy przywołać z kręgu nieskończoności do psycho-krystalicznego kamienia duszy, który osadza się potem wewnątrz twardej skorupy z upiorytu, z którego zbudowany jest konstrukt. Nawet najprostszy Upiorny Strażnik potrafi przetrwać niewiarygodne obrażenia, lecz gdy czasem któryś z nich ulegnie zniszczeniu, jego kamień duszy zostaje włożony do kolejnej skorupy. Zmarli Eldarzy z Lyanden są zatem zamknięci w wiecznym kręgu wojny.

Psionicy, którzy specjalizują się w przywoływaniu starożytnych bohaterów i kierowaniu nimi na polu bitwy, zwani są Mistycznymi Prorokami. Najpotężniejszą spośród nich jest Lyanna Arienal, Anioł Lyanden, której w bitwie towarzyszy olbrzymi upiorny konstrukt, ożywiany duchem potężnego Egzarchy. Tak jak wszyscy jej pobratymcy, Lyanna walczy, by płomień Lyanden raz jeszcze jasno zapłonął.



KAPLICA ASURYANA

Asuryan to najstarsze i najpotężniejsze spośród pradawnych bóstw Eldarów. Jest ojcem bogów i przodkiem wszystkiego, co żyje. Ten znak to symbol światostatku Lyanden, którego nazwa oznacza „Jasność w Mroku” i odwołuje się do wiecznie płonącego ognia w kaplicy Asuryana, który dla Eldarów z Lyanden jest płomieniem nadziei.

ELDARSKIE SIŁY ZBROJNE

W tym rozdziale znajduje się opis sił zbrojnych Światostatków. Oprócz szerokiej gamy jednostek jest tu scharakteryzowane uzbrojenie oraz historyczni „bohaterowie specjaliści”, których można umieścić w armii, wliczając w to Księcia Yriela z Iyanden i potężnych Lordów Feniksów. Każda pozycja opisuje wybraną jednostkę i zasady pozwalające na zastosowanie jej w bitwach Warhammera 40.000. Zasady podzielone są na kategorie opisane poniżej.

Zasady specjalne. Są to zasady, które nadają oddziałowi wyjątkowy charakter. Należy je zawsze stosować w odniesieniu do wybranej jednostki.

Ekwipunek bojowy. Niemal wszystkie jednostki Eldarów posiadają rytualny ekwipunek, który został

uwzględniony w ich opisach. Część z tych przedmiotów na stałe znajduje się na wyposażeniu oddziału, inne stanowią opcję – szczegółowo opisano to w liście armii. W przypadku Wojowników Khaina, uwzględniono też starożytny ekwipunek Egzarchów, do którego dostęp mają jedynie ci elitarni wojownicy.

Moce Egzarchy. Opisy dotyczące Wojowników Khaina zawierają także opisy i koszty punktowe nadnaturalnych zdolności, jakimi dysponują Egzarchowie.

Moce Egzarchy działają jedynie na Wojowników Khaina i Autarchę, którzy znajdują się w tym samym oddziale, co Egzarcha. Jeśli Egzarcha zostanie usunięty z gry, to tracone są zdolności od niego pochodzące.

W gęstwinie lśniących posągów z przejrzystego kryształu stoi Arcyprorok. Koncentruje się. Wokół jego głowy, niczym planety wokół gwiazdy, krążą błyszczące runy – ale ten układ słoneczny nie opisuje przestrzeni, lecz czas. Arcyprorok unosi delikatną dłoń i wyławia z orbity jedną z płonących run, nim zetknie się ona z którąkolwiek z pozostałych. Trzyma ją w dłoni przez długą chwilę, marszcząc czoło. Pochyla głowę.

W chłodnych głębinach światostatku Mistyczny Prorok sunie poprzez mgłę, spowijając Komnatę Poległych Bohaterów. W ścianach krypty ciągną się rzędy wnęk, w których jarzy się zielone światło. W każdej wnęce spoczywa potężny upiorny konstrukt. Mistyczny Prorok podchodzi kolejno do każdego z nich, wyciąga z głębin szaty lśniący klejnot, a następnie, powoli, starannie umieszcza go w skorupie bohatera. Posągi, jeden po drugim, zaczynają ożywać.

Krąg Wojowniczek Khaina stoi pośrodku areny okolonej smukłymi, białymi kolumnami. Ich donośne głosy wyśpiewują Hymn Khaina. Poruszają się w zsynchronizowanym tańcu, aktywując płyty i zapiecia swych białych jak kość pancerzy. Wreszcie wkładają hełmy z grzywami i ich przeistoczenie dopełnia się – teraz są zabójczyniami bez twarzy, bez uczuć.

Młody Król wbija wzrok w przeciwległą ścianę. Egzarchowie w milczeniu krążą wokół, malując na jego nagim ciele krwawe wojenne runy. Krew wysycha w mgnieniu oka i wżera się w skórę niczym ognista sieć. Los, który czeka go za ciężkimi wrotami komnaty Awatara, polaryzuje się w pojedynczy punkt czasu. Spada na niego niczym ognista kula.

Upiorne wrota pośrodku zgromadzonego wojennego hufca trzeszczą i pluą energią. Wojownicy Khaina, zgromadzeni wokół nich, jak jeden mąż przyklekają. Mija chwila ciszy. Nagle portal wybucha burzą płomieni i wyłania się z niego Awatar Khaina. Tam, gdzie stąpa, piasek zmienia się w szkło. Staje nad krawędzią wąwozu. Z pogardą spogląda w dół, na armię wroga.

Awatar wznosi swą broń ku niebu i wydaje z siebie ogłuszający ryk.

Eldarzy, poruszając się płynnie niczym jeden organizm, wznoszą swe głosy, wznoszą broń, spadają na wroga.

Krew pulsuje w żyłach. Gniew wzbiera. Śmierć budzi się ze snu. Wojna wzywa!



UZBROJENIE ELDARÓW

Technologia Eldarów jest tak zaawansowana, że słabiej rozwinięte rasy uważają ich broń za diabelskie narzędzia, zdolne łamać prawa natury i wyrwać dziury w materii rzeczywistości. Dla Eldarów każda broń jest arcydziełem o makabrycznym pięknie, perfekcyjnym wytworem sztuki zadawania śmierci.

NAWAŁNICA OSTRZY

Eldarzy znani są z szerokiego stosowania broni szurikenowych, czyli takich, które miotają grad niezwykle ostrych dysków monomolekularnych o jednocząsteczkowej grubości.

Choć poszczególne egzemplarze różnią się rozmiarem, to począwszy od tych przymocowywanych do ramienia, aż po olbrzymie działa montowane na pojazdach, wszystkie działają na tej samej zasadzie. Amunicja znajduje się w jednolitym rdzeniu, wykonanym z tworzywa krystalicznego. W broni generowana jest seria wysokoenergetycznych impulsów, które z przerażającą szybkością przepływają przez lufę. Każdy impuls porywa z rdzenia amunicyjnego dysk monomolekularny i wyrzuca go z ujścia lufy. W serii trwającej kilka sekund, broń jest w stanie wystrzelić setkę takich pocisków.

TKACZ ZNISZCZENIA

Eldarzy używają broni monosiatkowych, które podczas strzału tworzą gęstą sieć z pojedynczych, organiczno-polimerowych włókien. Wystrzelwane są one z tysięcy mikroskopijnych otworów, a następnie, przez grawitacyjne kłamry, kształtowane w zabójczą siatkę. Ofiara, wykonując gwałtowne ruchy, sama sprowadza na siebie zagładę, ponieważ sieć jest tak ostra, że w ciągu sekund potrafi zamienić przeciwnika w krwawą masę.

POSŁANIEC LOSU

W przeciwieństwie do broni raketowej używanej przez Imperium, eldarskie wyrzutnie rakiet posiadają rozbudowany system komór, przechowujących różne rodzaje amunicji tak, by strzelec nie tracił czasu na przeładowywanie.

FURIA GWIAZD

Adepci Imperialni próbują okiełznać technologię plazmową, ale tylko Eldarzy w pełni panują nad jej potencjałem. Dla Eldarów kolejnym dowodem na głupotę Człowieka jest fakt, że skonstruował on broń, która od czasu do czasu może okaleczyć, a nawet zabić użytkownika. Gwiezdne działa Eldarów nie mają takich wad. Rdzeń plazmowy każdej broni wytwarza ciepło porównywalne ze słonecznym, ale wyszukane pola izolujące gwarantują, że broń w dotyku pozostaje zimna.

ŚWIETLISTA WŁÓCZNIA

Bronie laserowe Eldarów wykorzystują kryształy nalađowane energią psioniczną do filtrowania i wzmacniania wiązek laserowych. Wielu Eldarów uważa bronie laserowe za najbardziej eleganckie, szczycąc się tym, że ich technologiczne mistrzostwo dotyczy nawet światła.

ROZDZIERAJĄCA ZASŁONA

Najniebezpieczniejsze ze wszystkich eldarskich broni zasięgowych są te, które otwierają portal do piekielnego wymiaru Osnowy. Zarówno działo zakrzywiające, jak i upiorne działo wykorzystują właściwości Osnowy do załamania obszaru materialnego uniwersum, co wiąże się z powstaniem dziury w rzeczywistości. Jeśli cel nie zostanie wessany do Immaterium, to zazwyczaj rozerwą go na strzępy okrutne i nienasycone siły, sprowadzone z niematerialnego świata.

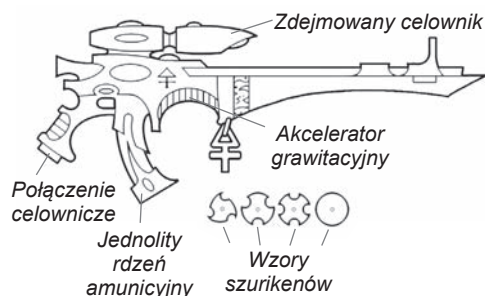
DOTYK ŚMIERCI

Bronie dzierżone przez Eldarów w walce wręcz są nie mniej śmiertelne niż ich karabiny. Z cicha pomrukujące silniki mieczy łańcuchowych napędzają połyskujące zęby o jednocząsteczkowych krawędziach. Lśniące emanacje tańczą wokół ostrych krawędzi mieczy, giewii i noży energetycznych, a granaty plazmowe wybuchają rozgrzaną do białości śmiercią, zwiastując nadchodzących Eldarów.

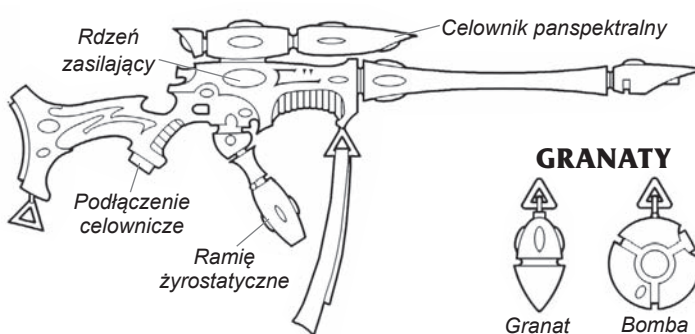
BROŃ ZASIĘG

		SIŁA	PP	TYP
Lanca świetlna	36"	8	2	Ciężka 1, Lanca
Eldarska wyrzutnia rakiet (ppanc)	48"	8	3	Ciężka 1
Eldarska wyrzutnia rakiet (plazma)	48"	4	4	Ciężka 1, Obszarowa, Przygwożdżenie
Miotacz ognia	Wzornik	4	5	Szturmowa 1
Laser rozpraszający	36"	6	6	Ciężka 4
Działko szurikenowe	24"	6	5	Szturmowa 3
Miotacz szurikenowy	12"	4	5	Szturmowa 2
Pistolet szurikenowy	12"	4	5	Pistolet
Gwiezdne działo	36"	6	2	Ciężka 2

MIOTACZ SZURIKENOWY



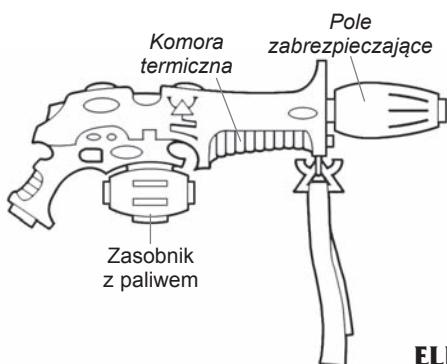
ELDARSKI KARABIN SNAJPERSKI



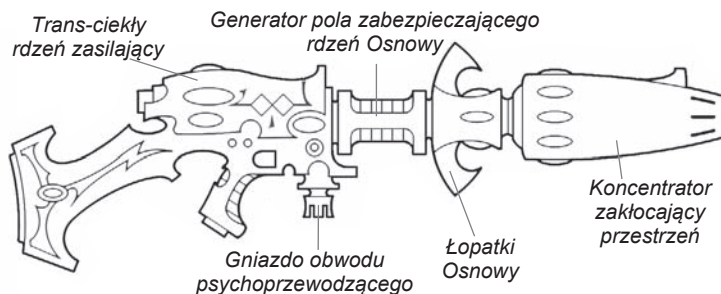
GRANATY



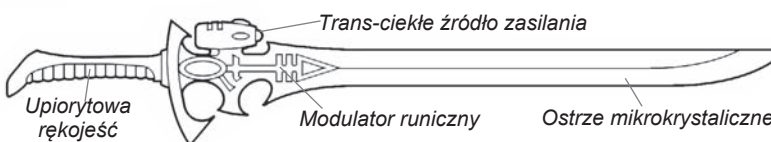
KARABIN TERMICZNY



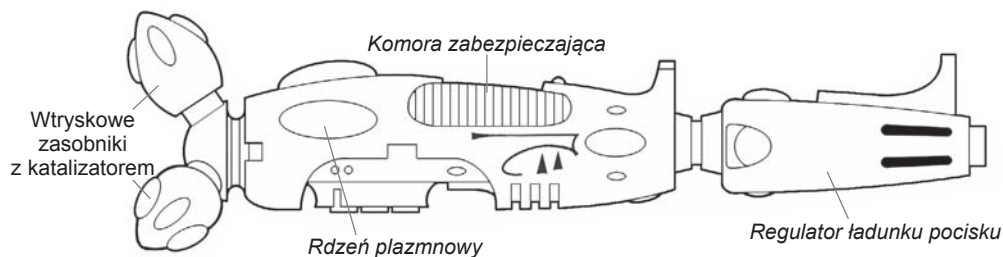
UPIORNE DZIAŁO



ELDARSKI MIECZ ENERGETYCZNY



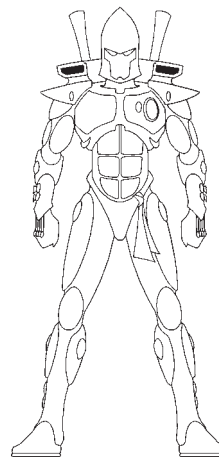
GWIEZDNE DZIAŁO



PANCERZ ELDARSKI

W przeciwieństwie do piechoty Imperium, która korzysta z grubych, pancernych płyt, Eldarzy używają pancerzy aktywowanych psychicznie. Obrońcy noszą pancerze wykonane z superelastycznych psychotworzyw, które napinają się pod wpływem uderzenia pocisku lub ostrza. Pancerze Wojowników Khaina mają podobną konstrukcję, ale dodatkowo zawierają wyprofilowane płyty, zapewniające dodatkową ochronę. Tak jak wspomnieliśmy, oba rodzaje pancerzy wykonane są z psycho-czulego tworzywa, które reaguje na ruchy i myśli właściciela, układając się oraz dostosowując do ciała walczącego i poruszającego się wojownika. Nawet najcięższe i najlepiej ozdobione egzemplarze używane przez Egzarchów są nadal bardzo lekkie w porównaniu z nieporęcznymi pancerzami innych ras.

Eldarzy używają także pól siłowych, występujących pod różnymi postaciami, począwszy od tarcz osobistych, a skończywszy na polach holograficznych montowanych na czołgach antygravitacyjnych i olbrzymich tytanach. Ale są i takie, których zasada działania jest jeszcze bardziej niezwykła. Do tej kategorii zaliczamy ochronę psioniczną pochodzącą od pancerzy runicznych, o których mówi się, że żyją w rytm bicia serca właściciela oraz starożytne pancerze holograficzne używane przez Arlekinów, emitujące oślepiające pola dominowe.





AWATAR KRWAWORĘKIEGO BOGA

Głęboko w sercu każdego światostatku umieszczona jest niezwykła komnata. Wewnątrz, na stale tłącym się tronie, zasiada przerażający, żelazny posąg Awatara Krwaworękiego Boga. W jego przymkniętych oczach widać ciemną pustkę, jakby całe ciało było pustym, metalowym pancerzem.

Kiedy światostatek przygotowuje się do wojny komnata zaczyna pul sować zewem bitewnym Eldarów. W odpowiedzi, ciało Awatara rozżarza się, ponieważ ożywa jego płonąca krew. W kakofonii dźwięków stopione żelazo zaczyna płynąć przez arterie.

Psioniczny ryk rozbiega się nagimi żebrami upiorytu po całym światostatku. Wiedzeni tym bitewnym zewem Egzarchowie sprowadzają Młodego Króla, Wojownika Khaina wybranego przez Proroków. Staje on nagi przed drzwiami do komnaty, od stóp do głów pokryty krwawymi runami Kaela Mensha Khaina i ukoronowany cierniowym wieńcem.

W miarę, jak ceremonia przybiera na sile, w Krwaworękiego Boga wstępuje życie, a umysł każdego Eldara napiętnowany zostaje nieludzką żądzą krwi, jaką emanuje Awatar. Po chwili wrota z brązu do komnaty tronowej otwierają się. Światło, które wylewa się z pomieszczenia jest tak jasne, że przepala się przez powieki do umysłu, a dźwięk rozpryskującego się metalu ogłusza zebranych. Młody Król wchodzi do komnaty tronowej, z każdym

krokiem przybliżając się do ognistej zagłady. W końcu wrota zamykają się, przypieczętowując jego los.

Przez kilka godzin palenisko dudni i huczy, miłosiemie zagłuszając krzyki Młodego Króla. W finałowym akordzie tej upiomej symfonii rozlega się nieludzki, agoniczny krzyk i fala psioniczna wrywa z zawiasów wrota świątyni. Stąpając w bulgoczącym potoku, rozżarzony do czerwoności Awatar opuszcza swoją komnatę tronową.

Ożywiony Awatar to przerażające wcielenie starożytnego boga. W jego żyłach płynie roztopione żelazo, a bąble ognistej posoki wybuchają na skórze znacząc ją zaschniętymi, metalicznymi strupami. Z rąk i palców kapie krwistoczerwona wydzielina, a potwornego wizerunku dopełnia mroczna korona ze smug dymu i zlepków unoszącej się sadzy. Kolos w prawej dłoni dzierży Lament Zagłady, oręż Krwaworękiego Boga, wrzeszczący, kiedy zasmakuje śmiertelnego ciała. Runy na jego ostrzu wiją się, jakby próbowały uciec ze swojego więzienia, jakby Awatar swoim ognistym uściskiem poddawał je najstraszliwszym torturom.

Jeśli chodzi o los Młodego Króla, to nawet Arcyprorocy nic nie mówią na ten temat. Być może jego dusza żyje wiecznie, połączywszy się z najdoskonalszym duchem Khaina. Ale bardziej prawdopodobne jest, że jego ciało zostało spopielone na wieki, a dusza pochłonięta przez bezlitosnego Krwaworękiego Boga.



AWATAR KHAINA

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Awatar 10	5	6	6	4	6	4	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Demon. Awatara zaliczamy do demonów, co oznacza, że działają na niego bronie i zdolności działające na demony. Awatar posiada Specjalną Ochronę 4+ oraz Ochronę od Pancerza 3+.

Nieustraszony. Awatar to wcielenie boga i dlatego podlega zasadzie Nieustraszony.

Inspiracja. Eldarów ze światostatków, prowadzonych do boju przez Awatara, ogarnia niezwykła żądza krwi, a sama obecność boskiego wcielenia inspiruje ich do chwalebnych czynów. Każda jednostka Eldarów, która ma przynajmniej jeden model w odległości nie większej niż 12" od Awatara podlega zasadzie Nieustraszeni.

Płynne ciało. Ciało Awatara ukształtowane jest z płonącego żelaza, wypełnionego rozżarzoną magmą. Bronie termiczne, miotacze ognia i ciężkie miotacze ognia nie mogą zranić Awatara.

Monstrum. Awatar to olbrzymi i przerażająco silny przeciwnik i dlatego traktujemy go jako Monstrum.

EKWIPUNEK BOJOWY

Lament Zagłady. Lament Zagłady to broń o niespotykanej mocy, która może występować pod postacią zabójczej włóczni, potężnego miecza lub topora o wielu ostrzach. Można jej też użyć do wystrzelenia chmury palącej energii psionicznej o następujących cechach:

Zasięg: 12" S:8 PP:1 Szturmowa 1, Termiczna

„Wiarołomni Eldarzy! Ci obcy mieli gwiazdy w zasięgu ręki, a teraz pozostało im jedynie odsiewanie pyłu z niegdyś wspaniałego imperium. Pomimo całego ich intelektu i mistycyzmu nie byli w stanie opanować wewnętrznej bestii, ani oswoić dzikich potworów Cienia. Czyż więc powinniśmy się ich lękać?”

- Gründwald, Ordo Xenos



MG⁹⁴



ARCYPROROK

Ścieżka Arcyproroka jest najniebezpieczniejszą i najbardziej krętą ze wszystkich, ponieważ los psioników ściśle związany jest z Osnową. Zbyt szybko podążać Ścieżką Wiedźmy, to jakby się prosić o najokropniejsze potępienie, bo przecież sługi Wielkiego Wroga czyhają w Osnowie, by rozerwać na strzępy duszę zbyt ambitnego Proroka. Ale Ścieżka Wiedźmy może także uwięzić podążającego nią Eldara do końca jego życia. Tak jak Eldarzy zatraceni na Ścieżce Wojownika zostają Egzarchami, tak Prorocy, którzy Ścieżką Wiedźmy zaszli zbyt daleko, stają się Arcyprorokami.

Arcyprorocy, najstarsi i najbardziej doświadczeni mieszkańcy światostatków, są mistrzami przewidywania i interpretowania przyszłości. Nawet w czasie bitwy mogą odprawiać swoje wróżby i, obserwując migoczące ikony wokół upiorytowych run, próbować określić bieg wydarzeń. Arcyprorocy badają miriady

nici przeszłości i przyszłości, studiują możliwe konsekwencje najmniejszych decyzji, a wszystko to, by lepiej prowadzić swój lud ku zwycięstwu.

Tak jak Arcyprorocy wiodą światostatki ku ich przeznaczeniu, tak w czasach wojny prowadzą armie. Arcyprorok jest w stanie rozpoznać intencje przeciwnika, oszacować możliwe efekty jego niezdarnych ataków i doprowadzić go do zagłady. Sam sunie pomiędzy ciosami i strzałami niezachwianym krokiem, walcząc z taką gracją, że działania przeciwnika stają się przewidywalne i powolne. Arcyprorok jest tak potężny, że z łatwością jest w stanie zniszczyć umysł wrogiego dowódcy lub rozerwać pancerz czołgu. W tyglu bitwy, Arcyprorok kształtuje przyszłość niczym wprawny rzemieślnik - jego narzędziami są wojownicy, którymi dowodzi, a materiałem ciała przeciwników.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Arcyprorok 5	5	3	3	3	5	1	10	-

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch, bohater niezależny.

Moce psioniczne. Arcyprorok jest psionikiem i musi wybrać od 1 do 4 mocy psionicznych Arcyproroka. W ciągu pojedynczej tury, Arcyprorok może użyć tylko jednej ze swoich mocy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz runiczny. Wszyscy Arcyprorocy wyposażeni są w napierśniki z upiorytu, wykute na kształt runicznych symboli, chroniących przed atakami przeciwników. Model w pancerzu runicznym posiada Specjalną Ochronę 4+.

Upiorny hełm. Upiorny hełm Arcyproroka wyposażony jest w skomplikowany, krystaliczny obwód psioniczny, który powoduje, że duch właściciela jest niewidoczny w Osnowie. Po wyrzuceniu 3+ na K6, upiorny hełm powstrzymuje każdy atak, wynikający z zasady Niebezpieczeństwa Osnowy.

Runy ochrony. Arcyprorok może użyć run ochrony do stworzenia psionicznego zakłócenia, dotyczącego przeciwnika. Wszystkie testy psioniczne wroga muszą być wykonywane przy użyciu 3K6, z kolei atak wynikający z Niebezpieczeństwa Osnowy ma miejsce, jeśli suma wyrzuconych oczek będzie równa lub wyższa niż 12.

Runy przewidywania. Arcyprorok używa run przewidywania do prowadzenia swojego drugiego wzroku poprzez poskręcane pasma przeznaczenia. Arcyprorok posiadający runy przewidywania wykonuje testy psioniczne przy użyciu 3K6, ale odrzuca kostkę z najwyższym wynikiem. Obowiązuje suma dwóch niższych wyników.

Kamienie duszy. Arcyprorok może użyć mocy kamienia duszy do zasilenia swoich mocy psionicznych. Arcyprorok wyposażony w kamienie duszy może w jednej turze użyć dwóch mocy psionicznych. W danej turze, Arcyprorok nie może użyć dwa razy tej samej mocy.

CZAROWNICY

Najbardziej agresywna i wojownicza ze wszystkich Ścieżek Wiedźmy jest ta, którą podążają Czarownicy. Są to Prorocy, niegdyś wędrujący Ścieżką Wojownika i właśnie doświadczenia, które kiedyś zdobyli, pozwalają im na zduszenie podczas bitwy destruktywnych impulsów.

Bogato zdobione hełmy Czarowników przechowywane są w świątyniach Wojowników Khaina. Wracając do świątyni i odbierając swój hełm z rąk Egzarchy, Czarownik staje się wojownikiem-wróźbitą. Jest to część rytuału krwi Wojowników Khaina. Czarownik uczy się nie tylko run wojny, musi także zdobyć biegłość we władaniu zaklętym ostrzem, potężną bronią psioniczną Eldarów, po której wiją się żyjące runy.

Zakłute ostrza, dzięki spiralnej matrycy psionicznej zatopionej w ostrzu, skupiają moc umysłu Czarownika w niszczycielską energię. Ta broń, wiedzona rękoma Czarownika, uderza z niszczącym wybuchem mocy, który jest w stanie w mgnieniu oka spopielić przeciwnika.

Czarownicy zawsze towarzyszą Eldarom ruszającym na wojnę. Swoich mocy psionicznych używają zarówno do ochrony eldarskich wojowników, jak i do niszczenia wrogów. Myślowa fala pochodząca od Czarownika może wzbudzić odwagę w kohortach jego braci lub wypalić dusze przeciwników. Nie tak potężni jak Arcyprorocy, eldarscy Czarownicy nie znajdują zbyt wielu godnych siebie przeciwników wśród psioników innych ras.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czarownik 4	4	3	3	1	4	1	8	–

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

Moce Czarownika. Każdy Czarownik jest psionikiem i można mu wykupić jedną moc Czarownika, zgodnie z kosztem podanym w liście armii.

Mistyczni Prorocy. Mistycznymi Prorokami nazywani są rzadko spotykani Czarownicy, specjalizujący się w przyzywaniu i przewodzeniu duchom zmarłych. Żaden Władca Upiórów ani oddział Upiornej Straży o przynajmniej jednym modelu w odległości nie większej niż 12" od Mistycznego Proroka nie musi wykonywać testu na Upiorne Wizje.

EKWIPUNEK BOJOWY

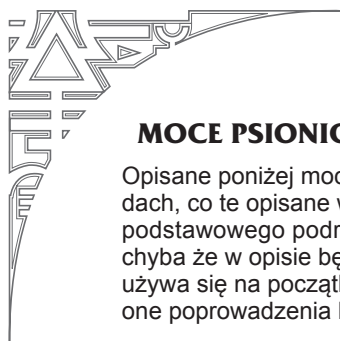
Pancerz runiczny. Wszyscy Czarownicy wyposażeni są w napierśniki z upiorytu, wykute na kształt runicznych symboli, chroniących przed atakami przeciwników. Model w pancerzu runicznym posiada Specjalną Ochronę 4+.

Zakłute ostrze. Czarownicy posiadają zakłute ostrza. Opis tej broni znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Zakłuta włócznia. Zakłuta włócznia to psionicznie naładowana broń, podobna do zakłutego ostrza, ale można ją też stosować jako broń miotaną (automatycznie wraca do ręki właściciela). Włóczni można używać w walce wręcz, ale trzeba ją trzymać oburącz, co oznacza, że właściciel nie może otrzymać dodatkowego ataku za drugą broń do walki wręcz. Podobnie jak zakłute ostrza, zakłute włócznie ranią na 2+, ale w odniesieniu do pojazdów mają Siłę 9. Rzucane, zakłute włócznie posiadają następujący zestaw cech:

Zasięg: 12" S: X PP: 6 Szturmowa 1





MOCE PSIONICZNE ARCYPROROKÓW

Opisane poniżej moce działają na tych samych zasadach, co te opisane w rozdziale „Moce Psioniczne” podstawowego podręcznika Warhammera 40.000, chyba że w opisie będzie napisane inaczej. Mocy używa się na początku tury Eldarów i nie wymagają one poprowadzenia linii celowania.

Zagłada. Arcyprorok wyszukuje nici przeznaczenia, wieszczących zagładę przeciwnika i łączy je z rzeczywistością. Arcyprorok może użyć tej mocy przeciwko dowolnej jednostce nie będącej pojazdem, znajdującej się w odległości do 24”. Do początku następnej tury Eldarów dla każdego trafienia w tą jednostkę można powtórzyć rzut na zranienie.

Tajemna Burza. Arcyprorok tworzy wieniec skwierczącej energii, z którego uwalniane są błyskawice, uderzające wszystkich przeciwników znajdujących się w pobliżu. Ta moc psioniczna używana jest w fazie Strzelania zamiast zwykłej broni. Gracz dowodzący Eldarami, umieszcza nad wrogiem modelem, w odległości do 18”, duży wzornik Wybuchu. Pojazdy dotknięte przez ten wzornik otrzymują trafienie z 2K6+3 punktami przebicia pancerza pojazdu i zostają obrócone wokół swojej osi, przodem w kierunku wskazanym przez kostkę Rozrzutu – jeśli wypadnie „HIT”, gracz dowodzący Eldarami może obrócić pojazd w dowolnym kierunku.

Zasięg: 18” S: 3 PP – Przygwożdżenie,
Duży Wzornik Wybuchu

Szczęście. Arcyprorok przegląda pasma losu, by przewidzieć, gdzie zaatakuje przeciwnik. Jego ostrzeżenie pozwala Eldarom uniknąć wrogiego ostrzału. Wybierz jedną jednostkę Eldarów, posiadającą model w odległości nie większej niż 6” od Arcyproroka. Do początku następnej tury Eldarów ten oddział może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na Ochronę dowolnego rodzaju.

Naprowadzanie. Zdolności jasnowidzenia pozwalają Arcyprorokowi przewidzieć nieczne zamiary wroga, dzięki czemu może on skutecznie pokierować ogniem swoich wojowników. Wybierz jedną jednostkę Eldarów, posiadającą model w odległości nie większej niż 6” od Arcyproroka. W fazie Strzelania bieżącej tury ten oddział może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na

trafienie. Dla jednostek używających broni, dla których należy oszacować odległość (jak na przykład działo zakrzywiające), możesz w zamian powtórzyć rzut kostką Rozrzutu.

Pojedynek Umysłów. Arcyprorok podejmuje mentalną próbę zniszczenia umysłu przeciwnika. Ta moc psioniczna używana jest w fazie Strzelania zamiast zwykłej broni. Gracz dowodzący Eldarami wybiera wrogi model niezaangażowany w walkę, znajdujący się w odległości do 18” od Arcyproroka i na jego linii celowania (nie można wybierać modeli w pojazdach). Obaj gracze rzucają K6 i do wyniku dodają wartość Zdolności Przywódczych pojedynkujących się modeli. Za każdy punkt, którym wygrał Arcyprorok, model przeciwnika traci jeden punkt Żywotności, przed tą stratą nie chronią rzuty na Pancerz.

MOCE CZAROWNIKA

Moc Czarownika jest dostępna nieustannie, co oznacza, że nie musi on wykonywać testu psionicznego, aby z niej skorzystać.

Zasłona. Czarownik oszukuje umysły przeciwników, ukrywając swój oddział, tworząc wokół niego ruchomą mgłę psioniczną. Każdy model z oddziału Czarownika traktowany jest jakby był w Osłonie 5+. Z punktu widzenia szarży, oddział nie jest traktowany, jakby się znajdował w terenie dającym Osłonę.

Niszczyciel. Czarownik skupia swój gniew i nienawiść, aby pod postacią gwałtownego wybuchu surowej energii psionicznej zaatakować nimi przeciwnika. Ta moc psioniczna używana jest w fazie Strzelania zamiast zwykłej broni. Moc działa tak, jak strzał z broni o cechach .

Zasięg: Wzornik S: 5 PP: 4 Szturmowa 1

Odwaga. Czarownik wzbudza wśród swoich towarzyszy niezachwianą odwagę, wypełniając ich umysły wizjami potężnych bohaterów i wspaniałych zwycięstw. Czarownik i jego oddział mogą powtórzyć wszystkie nieudane testy Zdolności Przywódczych.

Wzmocnienie. Czarownik wzmacnia swoich wojowników, zwiększając ich szybkość i sprawność. Wszystkie modele z oddziału Czarownika, wliczając jego samego, dodają +1 do swojej Walki Wręcz oraz Inicjatywy. Efekty kilku Wzmocnień nie sumują się.



AUTARCHA

Autarchowie to najwyżsi rangą dowódcy eldarskich sił zbrojnych, szczytujący się doskonałą znajomością wojennego rzemiosła. Wśród Proroków i żołnierzy darzeni są ogromnym szacunkiem. Każdy z Autarchów, przez stulecia osiągnął mistrzostwo, podążając wieloma ścieżkami, wliczając w to przynajmniej jeden aspekt Ścieżki Wojownika. W końcu, w którymś momencie swojego życia, Autarcha zaczyna rozwijać pasję związaną z dowodzeniem i strategią.

Autarchowie uważają, że prawdziwa droga do wojskowej doskonałości nie jest ściśle związana ze zgłębieniem starcia, ale raczej szerszym spojrzeniem na bitwę i takim kierowaniem siłami zbrojnymi Eldarów, by na drodze do zwycięstwa były one najskuteczniejsze i najbardziej zabójcze. Jest to Ścieżka Dowodzenia, która niczym obsesja wymusza dokładne określenie, jak każda misja może się wpisać w złożony plan bitewny, a z kolei każda bitwa odcisnąć swoje piętno

w ogólnym planie wojennym. Prowadząc eldarskich wojowników tą ścieżką, Autarchowie czerpią inspirację z czynów mitycznych przywódców wielkich Rodów, takich jak Eldanesh, Ulthanash czy Bierellian.

Znajomość każdego elementu eldarskiej sztuki prowadzenia wojny daje Autarchowi dużą przewagę nad Egzarchą, obsesyjnie oddanym jednemu aspektowi wojny. Eldarska armia, prowadzona przez Autarchę, funkcjonuje jak dobrze naoliwiona maszyna, której poszczególne elementy doskonale współdziałają z pozostałymi. Ale Autarcha nie specjalizuje się jedynie w dowodzeniu. Kiedy zew bitwy wzywa, można go zobaczyć na przedzie atakujących formacji, mierzącego się z wrogimi dowódcami, a nawet z niezwykłą wprawą niszczącego maszyny bojowe. Skrzydlaci Autarchowie często szybują nad swoimi wojskami, by w kluczowym momencie bitwy uderzyć i tym jednym precyzyjnie wykonanym atakiem przechylić szalę zwycięstwa.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Autarcha 6	6	3	3	3	6	3	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch, bohater niezależny.

Mistrz strategii. Autarchowie to doskonali strategowie, dowodzący jednostkami Eldarów z perfekcyjną synchronizacją. Każda armia Eldarów, w której skład wchodzi przynajmniej jeden Autarcha, posiada Poziom Strategii równy 4. Tak długo, jak Autarcha będzie żywy, do rzutów na Rezerwy będziesz mógł dodać 1, nieważne, czy będzie on w grze, czy też nie (wynik 1 na kostce zawsze traktowany jest jako niepowodzenie).

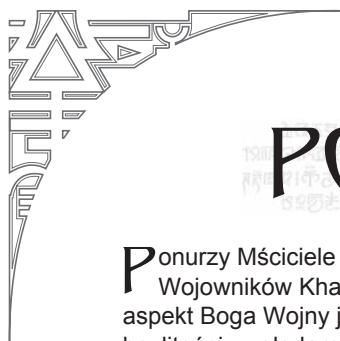
EKWIPUNEK BOJOWY

Tarcza energetyczna. W przeciwieństwie do innych armii, Eldarzy ponad krępujące ruchy pancerze przedkładają montowane na ręce emiterzy pola siłowego. Tarcza energetyczna daje właścicielowi Specjalną Ochronę 4+.

„Jastrzębia zrozumiesz tylko, kiedy sam poszybujesz na ognistych skrzydłach po porannym niebie. Banshee zrozumiesz tylko, kiedy sam z bojowym okrzykiem rzucisz się na przeciwników wiedzących, że już są martwi. Smoka zrozumiesz tylko, kiedy sam unicestwisz tych, którzy staną ci na drodze. Ale tylko ten, kto sam podążał tymi ścieżkami, by później z nich zawrócić, może w pełni zrozumieć Autarchę.”

**Anthrillien Dziecię Brzasku,
Autarcha Yme-Loc**





PONURZY MŚCICIELE

Ponurzy Mściciele są pierwszymi pośród eldarskich Wojowników Khaina. Swoją postawą uosabiają aspekt Boga Wojny jako szlachetnego wojownika. Są bezlitośni względem przeciwników i niezachwianie oddani swojemu ludowi.

Korzeni Ponurych Mścicieli, najczęściej spotykanych Wojowników Khaina, można się doszukiwać w czasach Asurmena, pierwszego Króla Feniksa. Mówi się o nich, że w ataku są tak zabójczy, jak niezłomni w obronie. Cieszą się też opinią najelastyczniejszej formacji spośród Wojowników Khaina. Powszechnie znana eldarska legenda opowiada o pojedynczej drużynie Ponurych Mścicieli, która powstrzymywała potworne fale demonów, dając towarzyszom szansę na bezpieczne wycofanie się. Takie akty chwały są

bardzo często powtarzane także przez obecnych członków tej formacji.

Ponurzy Mściciele uzbrojeni są w ulubioną broń Eldarów, miotacze szurikenowe. Używanie tych miotaczy traktują jak sztukę i dlatego w ich rękach są one zabójczo skuteczne. Ponurzy Mściciele, nawet poza świątynią, noszą śmiercionośne szurikeny pod szatami i przez to, nawet kiedy wydają się nieuzbrojeni, są w stanie jednym ruchem ręki powalić napastnika.

W czasie bitwy Ponurzy Mściciele zasypują przeciwnika gradem monomolekularnych dysków, by w starannie dobranym momencie przejść do ultraszybkiego natarcia i dobić go śmiercionośnymi ostrzami. Rzadko można spotkać armię Eldarów, w której sercu nie ma tych wyjątkowych wojowników.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ponury Mściciel	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha 5		5	3	3	1	6	2	9	3+



ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

EKWIPUNEK BOJOWY

Miotacz szurikenowy Mściciel. Ponurzy Mściciele używają zmodyfikowanych miotaczy szurikenowych z wydłużonymi lufami, ulepszonym zasilaniem i wbudowanymi czujnikami zasięgu. Ich broń ma następujące cechy:

Zasięg: 18" S: 4 PP: 5

Szturmowa 2

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Miecz zemsty. W rękojeści tej broni umieszczony jest kamień duszy, który może zaglądać do umysłu celu. Miecz zemsty jest bronią energetyczną. W dodatku, jeśli model zostanie przez niego zraniony i nie uda mu się rzut ochronny, to natychmiast musi wykonać jeden test Zdolności Psionicznych na każdy stracony punkt żywotności. Jeśli jeden z tych testów zakończy się niepowodzeniem, to ofiara umiera, bez względu na to, ile zostało jej punktów Żywotności i należy ją usunąć z gry.

Lśniąca tarcza. Lśniąca tarcza to zaawansowany emiter pola chroniącego użytkownika i jego drużynę. Model w nią wyposażony i wszyscy członkowie jego drużyny, w walce wręcz otrzymują Specjalną Ochronę 5+.

UMIEJĘTNOŚCI EGZARCHY

Nawałnica ostrzy. Ponurzy Mściciele opróżniają magazynki w zabójczej nawałnicy zaostrzonych dysków. Egzarcha i każdy członek jego drużyny mogą dodać jeden do liczby strzałów z broni szurikenowej, które wykonują w danej turze. Jeśli tak zrobią, to w kolejnej fazie Strzelania nie będą mogli strzelać, ponieważ będą przeładowywali broń.

Obrona. Egzarcha i jego drużyna wykonują skomplikowany układ parowań i uników. W każdej fazie Walki Wręcz wszystkie wrogie modele atakujące drużynę Egzarchy tracą po jednym Ataku (do minimalnie 1).

WYJĄCE BANSHEE

W mitologii Eldarów banshee jest zwiastunką nie-szczęść i śmierci. Powiada się, że jej krzyk jest złym omenem, i że potrafi nawet wyrwać ducha z kamienia duszy. Nic zatem dziwnego, że budzące powszechny lęk Wojowniczkzi Khaina obrały ją sobie za wzór.

Mity Eldarów opowiadają o Starszej Bogini Morai-Heg, która pragnęła poznać mądrość, zawartą w swej boskiej krwi. Wiedząc, że tylko jedna istota we wszechświecie ma dość mocy, by skrzywdzić boginię, Morai-Heg wysłała swe córki, by prześladowały przesywającymi wrzaskami swego ojca, Khaina. W zamian za zdjęcie z niego tej klątwy poprosiła, by odciął jej dłoń, aby mogła zaczerpnąć łyk swej krwi. Tak oto Morai-Heg zyskała mądrość krwi i w podzięce obdarowała Khaina apektem Banshee.

Wyjące Banshee to szybkie oddziały o akrobatycznych umiejętnościach, szczególnie zabójcze w walce wręcz. W skrywających ich twarze maskach Banshee znajdują się wzmacniacze psychosoniczne, zmieniające bojowe okrzyki w zabójcze dla umysłu fale uderzeniowe. Taka fala czyni wielkie szkody w ośrodkowym układzie nerwowym wroga, paraliżując go na chwilę i wzbudzając w nim śmiertelną grozę. Gdy cały oddział Banshee jednocześnie aktywuje swe maski, jest w stanie unieruchomić wrogą jednostkę, nim zadany zostanie pierwszy cios.

Niedostatek śmiertelności siły wojowniczkzi Banshee nadrabiają skutecznością i precyzją. Ich lśniące miecze energetyczne bezbłędnie tną pancerze, ciała i kości.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wyjąca Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarchini 5		5	3	3	1	6	2	9	3+

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

EKWIPUNEK BOJOWY

Maska Banshee. W pierwszej rundzie walki wręcz, model w masce Banshee posiada Inicjatywę 10 i neguje premię do Inicjatywy przeciwnika, pochodzącą od granatów i Osłony.

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Egzekutor. Egzekutor to giewia energetyczna, która jednym cięciem może przepołowić przeciwnika. Jest to oburęczna broń energetyczna, zwiększająca Siłę o +2.

Lustrzane miecze. Niektóre Egzarchinie Banshee doszły do perfekcji we władaniu oburęcznym orężem składającym się z dwóch ostrzy. Model wyposażony w lustrzane miecze traktowany jest tak, jakby posiadał dodatkową broń do walki wręcz, dodającą mu +2A zamiast +1A. Lustrzane miecze anulują rzuty na Pancerz.

Triskelion. Rzucony triskelion zostawia za sobą migoczącą poświatę, przecinając wszystko na swojej drodze. Można go użyć jako broni energetycznej, ale można też użyć jako broni miotanej o następujących cechach:

Zasięg: 12" S: 3 PP: 2

Szturmowa 3

UMIEJĘTNOŚCI EGZARCHY

Okrzyk bojowy. Egzarchini używa swojej maski Banshee do uwolnienia przerażającego okrzyku, pełnego wściekłości i desperacji. W pierwszej rundzie walki wręcz, każda wroga jednostka, która walczy przeciwko niej lub jej oddziałowi, musi wykonać test Morale i jeśli zakończy go niepowodzeniem, do końca bieżącej fazy Walki Wręcz będzie miała WW1.

Akrobatyka. Kiedy Egzarchini i jej drużyna są celem wrogiej szarży, nie czekają w miejscu, ale ruszają w kierunku przeciwnika. W grze oznacza to, że posiadają zasadę specjalną Kontratak.





OGNISTE SMOKI

Aspekt Ognistych Smoków powstał na bazie eldarskiego mitu o smoku, wijącym się i zionącym ogniem jaszczurze, ucieleśniającym bezmyślne zniszczenie. I takie właśnie są Ogniste Smoki, agresywne i bojowe, pragnące jedynie unicestwienia upatrzonych przeciwników. Doskonale opanowały posługiwanie się bronią termicznymi, a zniszczenia, których dzięki nim dokonują, napędlają ich serca dzięki rozkosz. Mówi się, że kiedy żądze bitwy odciskają swoje piętno, ich Egzarchowie tworzą wokół siebie pierścienie migoczącego ognia.

Głównym zadaniem Ognistych Smoków jest atakowanie wrogich twierdz, maszyn, silnie opancerzonej

piechoty oraz stanowisk broni ciężkich. W walce używają potężnych karabinów termicznych, które w mgnieniu oka mogą zamienić przeciwnika w chmurę rozgrzanych oparów. Choć nie mają one dużego zasięgu, to są w stanie stopić pancerze nawet najcięższych czołgów.

Ogniste Smoki, zmuszone do dobitcia ofiary w walce wręcz, używają bomb termicznych w kształcie dysków, które łatwo przytwierdzić do każdej powierzchni i zdetonować jednym słowem. Nigdzie nie można się czuć bezpiecznym, kiedy w pobliżu znajdują się Ogniste Smoki, bo nawet najpotężniejsze fortyfikacje ugną się pod ostrzałem tych wojowników.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ognisty Smok	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha 5		5	3	3	1	6	2	9	3+



ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

EKWIPUNEK BOJOWY

Karabin termiczny. Karabin termiczny posiada następujące cechy:

Zasięg: 12" S: 8 PP: 1 Szturmowa 1, Termiczna

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Ognista pika. Ognista pika to wyszukana broń termiczna, posiadająca długą lufę, która swoje niszczeniowe ładunki termiczne może miotać na większe odległości.

Zasięg: 18" S: 8 PP: 1 Szturmowa 1, Termiczna

Miotacz smoczego oddechu. Miotacz smoczego oddechu to zwiastun ognistej zagłady dla przeciwników, znajdujących się w pobliżu. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: Wzornik S: 5 PP: 4 Szturmowa 1

UMIĘTNOŚCI EGZARCHY

Łowcy Czołgów. Egzarcha wyszkolił swoją drużynę w sztuce niszczenia opancerzonych pojazdów, pokazując jej, jak w mgnieniu oka znaleźć najsłabsze punkty pancerzy. Egzarcha i jego drużyna posiadają zasadę specjalną Łowcy Czołgów.

Wymierzony strzał. Egzarcha z niewiarygodną celnością trafia w cel. Przeciwnik nie może wykonywać rzutów na Ośłonę przeciwko strzałom Egzarchy, natomiast Egzarcha może podczas strzelania powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na zranienie.

„Ostrzegaliśmy was przed konsekwencjami waszych czynów, teraz musicie za nie zapłacić... krwią”.

**Wiadomość odebrana przed
Zniszczeniem Assyrii**

BOJOWE SKORPIONY

Bojowe Skorpiony uosabiają śmiertelne atrybuty zwierzęcia, od którego wywodzi się ich nazwa i są najpotężniejszymi w walce wręcz ze wszystkich Wojowników Khaina. To bezlitośni zabójcy, rozkoszujący się polowaniem i zabijaniem. Jedną z najgroźniejszych cech Bojowych Skorpionów jest dziedzictwo, jakie przekazał im ich dawny mistrz Arhra – zdolność do ukrywania się w cieniu. W ten sposób zbliżają się do ofiary i uderzają niespodziewanie, niczym gniew samego Khaina.

Bojowe Skorpiony wyposażone są w cięższe pancerze niż Banshee i przez to nie są tak zwinne jak ich siostry. Ci Wojownicy Khaina zazwyczaj zakradają się do ofiary,

wykorzystując ukształtowanie terenu. Atakują, używając pistoletów szurikenowych i mieczy łańcuchowych skorpiona, zabójczych ostrzy z diamentowymi zębami, szarpiącymi i wyrwijającymi kawałki ciała. Ale to nie wszystko. Charakterystyczny jedynie dla Bojowych Skorpionów atak, polega na użyciu szczękoblasterów zamontowanych po obu stronach hełmu wojownika. Są to krótkozasięgowe bronie laserowe, używane do rażenia przeciwnika w walce wręcz zabójczymi żądlami energetycznymi. Aktywowane psionicznie, wystrzeliwiają serię cienkich niczym igły pocisków, pełniących rolę przewodnika dla silnego lasera. Salwa ze szczękoblasterów i następująca po niej burza rozrywających ciosów Skorpionów wystarczy, by wrogich żołnierzy pozbawić woli walki.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Bojowy Skorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

EKWIPUNEK BOJOWY

Szczękoblaster. Model wyposażony w szczękoblaster otrzymuje +1A.

Miecz łańcuchowy skorpiona. jest to broń jedno-ręczna, zwiększająca o +1 Siłę modelu, podczas gdy wykonuje on swoje ataki.

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Kleszcze skorpiona. Jest to rękawica energetyczna stworzona na kształt kleszczy, dodatkowo wyposażona w miotacz szurikenowy. W tej samej turze kleszcze mogą być użyte jako miotacz szurikenowy i rękawica energetyczna.

Szable łańcuchowe. Niektórzy Egzarchowie szkolą się w używaniu ostrza połączonego z rękawicą, wyposażoną w sprzężony pistolet szurikenowy. Model wyposażony w szable łańcuchowe otrzymuje +1A i może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na trafienie i zranienie.

Kąsające ostrze. Zęby kąsającego ostrza rozrywają ciało, mięśnie i kości, jakby były zrobione z pergaminu. Jest to oburęczna broń do walki wręcz, zwiększająca Siłę o +1. Dodatkowo, za każde trafienie kąsającym ostrzem model otrzymuje kolejne +1S podczas rozpatrywania tej serii ataków. Na przykład, Egzarcha, który trafił trzy razy, uderza z S7.

UMIEJĘTNOŚCI EGZARCHY

Uderzenie z cienia. Egzarcha jednoczy się z cieniami, używając ich do ukrycia swojej drużyny przed oczami przeciwników. Oddział, w którego skład wchodzi model z uderzeniem z cienia posiada zasadę specjalną Infiltracja. Zasada ta nie dotyczy Autarchy, ponieważ jego zdolności dowódcze potrzebne są w innym miejscu.

Myśliwy. Egzarcha i jego drużyna przemieszczają się bezszelestnie w gęstym terenie. W grze oznacza to, że posiadają zasadę specjalną Ruch Przez Osłonę.





MROCZNI ŻNIWIARZE

Mroczni Żniwiarze to najniebezpieczniejsza formacja spośród Wojowników Khaina, która swoją postawą reprezentuje Boga Wojny jako Niszczyciela. Maski przypominające czaszki, które przywdziewają na czarne niczym noc pancerze, mają być hołdem ku czci ich założyciela, Żniwarza Dusz. Nie są to wojownicy szczytujący się dużą mobilnością, ale nie ma to znaczenia, ponieważ ich rolą jest zapewnienie wsparcia ogniowego o dalekim zasięgu.

Ojciec Mrocznych Żniwiarzy, Maugan Ra, naucza, że pocałunek śmierci może być wysłany z daleka. I właśnie takie credo przyświeca ścieżce Żniwiarzy, których święta broń, długolufowa wyrzutnia Żniwiarz,

jednym strzałem ściąga na przeciwników zabójczą, ognistą burzę. Jej śmiertelne pociski są w stanie zabić najlepiej opancerzonych przeciwników.

Mroczni Żniwiarze szczytują się niezwykłą celnością, ale ich umiejętności wspierane są dodatkowo przez układy wspomagania rąk, które rekompensują odrzut wyrzutni Żniwiarz, zaawansowane czujniki celownicze montowane w hełmach, naprowadzające na szybko poruszający się cel oraz umysłowe łącza, pozwalające strzelcowi „spoglądać” z końca lufy jego broni. Dzięki swoim niezwykłym zdolnościom, Mroczni Żniwiarze odgrywają na polu bitwy ważną rolę, przygważdżając przeciwników i wybijając jednego po drugim.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Mroczny Żniwiarz	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnia Żniwiarz. Wyrzutnia rakiet Żniwiarz posiada następujące cechy:

Zasięg: 48" S: 5 PP: 3 Ciężka 2

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Wyrzutnia odłamkowa. Egzarcha wyposażony jest w starożytną wyrzutnię Żniwiarz, która strzela grupami małych pocisków rozrywających. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: S36" S: 4 PP: 3 Ciężka 2, Obszarowa

UMIEJĘTNOŚCI EGZARCHY

Szybkostrzelność. Egzarcha jest ekspertem w zasy-pywaniu przeciwnika śmiertelnościami seriami z broni zasięgowej. Z dowolnej broni, z jakiej korzysta, może w każdej turze oddać jeden dodatkowy strzał (na przykład, broń Ciężka 2 staje się Ciężką 3). Szybko-strzelność nie może zostać użyta w tej samej turze, co umiejętność *wymierzony strzał*.

Wymierzony strzał. Egzarcha jest mistrzem w pos-ługiwaniu się wszystkimi broniąmi zasięgowymi i z nie-wiarygodną celnością trafia w cele. Przeciwnik nie może wykonywać rzutów na Oslonę przeciwko strzałom Egzarchy, natomiast Egzarcha może podczas strzelania powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na zranienie.



SZTURMOWE JASTRZĘBIE

Szturmowe Jastrzębie przyjęły nazwę od dzikich ptaków łownych z eldarskich mitów, będących synonimem zemsty i kary. W dawnych czasach Eldarzy wierzyli, że duch zamordowanego Eldara wstępuje w ciało jastrzębia i szybuje nad zabójcą jako piętno jego winy. Ci skrzydlaci Wojownicy Khaina biorą jednak znacznie bardziej czynny udział w niszczeniu wrogów. Szturmowe Jastrzębie w mgnieniu oka potrafią się wzbicić na duże wysokości. Ich skrzydła wykonane są z drzewnych, pierzastych powłok i małych grawitacyjnych napędów.

W czasie lotu skrzydła wibrują z taką szybkością, że zaczynają się mienić fantazyjnymi kolorami. W skład ich rytualnego uzbrojenia wchodzi blaster laserowy, broń energetyczna znacznie bardziej efektywna niż nieporęczne karabiny laserowe Imperium. Nie możemy też zapomnieć o zasobnikach grenadierskich, wśród których znajdziemy granaty przeciwpiechotne, używane podczas powietrznych ataków czy granaty magnetyczne, służące do uciszania wrogiej artylerii.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szturmowy Jastrząb	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

EKWIPUNEK BOJOWY

Blaster laserowy. Blaster laserowy posiada następujące cechy:

Zasięg: 24" S: 3 PP: 5 Szturmowa 2

Skrzydła Szturmowych Jastrzębi. Model wyposażony w skrzydła Szturmowych Jastrzębi porusza się tak, jakby posiadał plecak raketowy i jeśli pozwala na to misja, może skorzystać z zasady Desant.

Zasobnik grenadierski Szturmowych Jastrzębi. Za każdym razem, kiedy oddział Szturmowych Jastrzębi korzysta z zasady Desant, możesz w dowolnym miejscu pola bitwy położyć duży wzornik Wybuchu, tak żeby jego środek znalazł się nad wrogim modelem. Następnie należy rzucić kostką Rozrzutu; strzałka oznacza, że wzornik należy przesunąć we wskazanym kierunku o K6". Trafienia i obrażenia należy rozpatrzyć według standardowych zasad.

Zasięg: n/d S: 4 PP: 5 Duży Wzornik Wybuchu

Granaty magnetyczne. Eldarzy używają granatów magnetycznych do unieruchamiania wrogich pojazdów. Emitują one potężny, krótkozasięgowy impuls elektromagnetyczny, zakłócający obwody elektryczne i systemy zasilania celu. Model używający tych granatów może wykonać tylko jeden atak. Jeśli trafi, rzuć K6 i sprawdź rezultat:

1 = bez efektu, 2-5 = rykoszet, 6 = penetracja.

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Szpon jastrzębia. Egzarcha Szturmowych Jastrzębi dzierży zazwyczaj znacznie potężniejszą wersję blastera laserowego niż pozostali członkowie drużyny. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 24" S: 5 PP: 5 Szturmowa 3

Karabin solarny. Karabin solarny to emiter energii, na tyle potężnej, że seria jego oślepiających promieni laserowych jest w stanie pozbawiać życia całe drużyny. Broń posiada następujące cechy:

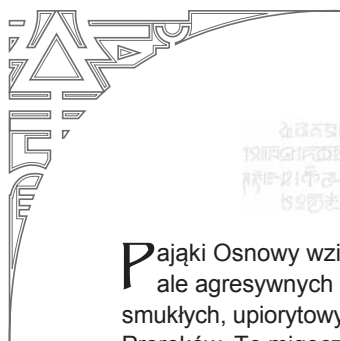
Zasięg: 24" S: 3 PP: 5 Szturmowa 6, Przygwożdżenie

UMIĘTNOŚCI EGZARCHY

Podniebny skok. Z głośnym okrzykiem, Egzarcha i cała jego drużyna wzbijają się wysoko w niebo. W fazie Ruchu gracz może usunąć ze stołu jednostkę z *podniebnym skokiem* i umieścić ją w rezerwach. Jeśli oddział ten był w walce wręcz, to jego przeciwnicy mogą wykonać konsolidację na 3". Od następnej tury jednostka może wrócić do gry, korzystając z zasady Desant, tak jakby od początku gry była trzymana w Rezerwach (nawet w misjach, których zasady nie zawierają Desantu ani Rezerw). Na przykład, jeśli została usunięta z pola bitwy w drugiej turze, to w trzeciej będzie mogła powrócić do gry, jeśli na K6 wypadnie 3+.

Pościg. Egzarcha i jego drużyna są tak dobrze wyszkoleni w powietrznej walce, że mogą nawet prześcignąć pędzące antygrawy. W walce wręcz, najgorszym wynikiem, z jakim trafiają pojazd, jest 4+.





PAJĄKI OSNOWY

Pająki Osnowy wzięły swoją nazwę od małych, ale agresywnych stworzeń, spotykanych pośród smukłych, upiorytowych drzew Kopuły Kryształowych Proroków. Te migoczące istoty mogą się udać w dowolny zakątek światostatku, wtapiając swoje pajęczne ciała w krąg nieskończoności i krystalizując się w nowym miejscu. Niczym system immunologiczny, stworzenia te polują na obce, psioniczne byty i niszczą je bez litości.

Wojownicy Khaina ze świątyni Pajaków Osnowy przyjęli właśnie tę doktrynę agresywnej obrony. Dzięki małym generatorom międzywymiarowym, przytwierdzonym do opancerzonych plecaków, mogą wykonywać krótkie skoki przez Osnowę, znikając i nagle pojawiając się w innym miejscu.

Pozwala im to na wykonywanie niespodziewanych ataków na przeciwnika, ale wymaga spędzenia pewnego czasu w Osnowie. Z tego względu Pająki Osnowy postrzegane są jako najdzielniejsi ze wszystkich Wojowników Khaina – w imię zwycięstwa ryzykują nie tylko życia, ale i dusze.

Rytualnym uzbrojeniem Pajaków Osnowy jest przedzarcz śmierci, zaawansowana broń, która wystrzeliwuje gęstą chmurę ostrych jak brzytwa monowłókien. Magnetyczne pole ograniczające przedzarcza związa włókna i wyrzuca je w kierunku wroga. Ich własne napięcie powoduje, że wiją się i skręcają, a kiedy natrafią na miękką tkankę, wrzynają się w ciało ofiary, sprowadzając na nią bolesną i krwawą śmierć.



WS		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pająk Osnowy	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha 5		5	3	3	1	6	2	9	3+



EKWIPUNEK BOJOWY

Przedzarcz śmierci. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 12" S: 6 PP: – Szturmowa 2

Generator skoków międzywymiarowych. Jednostka wyposażona w generatory skoków międzywymiarowych porusza się tak, jakby była wyposażona w plecaki rakietowe. Jeśli oddział nie będzie zaangażowany w walkę wręcz, to w fazie Walki Wręcz może wykonać zamiast szarży drugi skok. Wybierz kierunek, w który jednostka ma skoczyć i przemieść ją na odległość do 2K6" w tym kierunku. Każdy model, który skończy ten ruch w terenie niedostępnym, ginie. Jeśli na kostkach wyrzucisz dowolną parę, to jeden członek oddziału zostaje wchłonięty przez Osnowę i należy go natychmiast usunąć z gry (pozostali poruszają się zgodnie z wyrzuconą odległością i dotyczą ich zasady piechoty latającej).

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Karabin monowłókienny. Karabin monowłókienny wystrzeliwuje pojedyncze, napięte monomolekularne włókno, które przebija się przez pancerz i cofa jako wąska spirala. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 18" S: 6 PP: 1 Szturmowa 1, Przygwożdżenie

Ostrza energetyczne. Ostrza energetyczne to dwie bronie energetyczne, przytwierdzone do przedramion posiadacza, tak, że może on używać obu rąk do innych celów. Ostrza energetyczne dodają +1A i anulują rzuty na Pancerz.

UMIĘTNOŚCI EGZARCHY

Niespodziewany atak. Egzarcha i jego drużyna teleportują się na pole bitwy w trzaskającym wybuchu światła. Nawet, jeśli zasady misji na to nie pozwalają, to drużyna ta zawsze może skorzystać z zasady Desant.

Odwrót taktyczny. Egzarcha dokładnie obserwuje przebieg bitwy, by w najdogodniejszym momencie wycofać się z walki i chwilę później uderzyć ponownie. Oddział posiada zasadę specjalną Uderz i Uciekaj.

LŚNIAĆCE WŁÓCZNI

Lśniące Włócznie to jeden z najrzadszych i najbardziej wyspecjalizowanych aspektów Khaina. Ich styl walki imituje włócznie boga, która uderzała szybko niczym błyskawica i zabijała każdego wroga jednym ciosem. Lśniące Włócznie dosiadają w bitwie opływowych, lśniących motorów antygrawitacyjnych, które pozwalają im pędzić ponad każdym terenem z zawrotną szybkością. Każdy wojownik Lśniących Włóchni jest tak dobrze dostrojony do swego motoru, że potrafi jednym gestem wykonywać złożone powietrzne akrobacje. Nawet małe oddziały Lśniących Włóchni jest w stanie odmienić los

przedłużającej się bitwy, szarżując niespodziewanie na wroga z mocą błyskawicy.

Rytualną bronią Lśniących Włóchni jest lanca laserowa. Ta elegancka broń potrafi emitować potężne uderzenia energetyczne o niewielkim zasięgu. Wojownicy Lśniących Włóchni używają jej zwykle w tej samej chwili, w której spadają na oddział nieprzyjaciela. Lśniące Włócznie specjalizują się w szybkich, krótkich natarciach - uderzają na wroga, przemykają obok i zaraz zawracają, by uderzyć znowu. Są w tym podobni do Smoczych Rycerzy ze światów Uchodźców. Tylko nieliczni wrogowie potrafią się oprzeć tak druzgocącemu ciosowi.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lśniące Włóchnia 4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Egzarcha 5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

EKWIPUNEK BOJOWY

Laserowa lanca. W dowolnej turze, w której modele wyposażone w laserowe lance zainicjują walkę wręcz, traktujemy je, jakby posiadały Siłę 6 i atakowały bronią energetycznymi. Poza tym, oręża można użyć jako broni strzeleckiej o następujących cechach:

Zasięg: 6" S: 6 PP: 4 Szturmowa 1, Lanca

EKWIPUNEK BOJOWY EGZARCHY

Gwiazdna lanca. Gwiazdna lanca to niezwykle potężna wersja laserowej lancy, której nazwa wywodzi się od broni dzierżonej przez samego Asuryana, kiedy dosiadał swojego latającego wierzchowca. Broń podlega takim samym zasadom, co laserowa lanca, ale w każdym przypadku, kiedy może być użyta, daje właścicielowi Siłę 8.

UMIĘTNOŚCI EGZARCHY

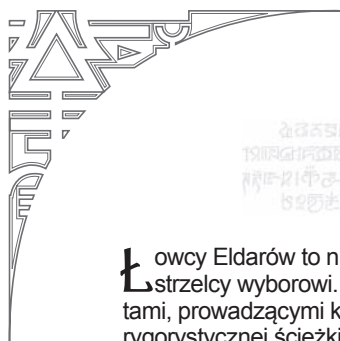
Doskonały Jeździec. Egzarcha prowadzi bezpiecznie swój oddział pomiędzy pniami drzew i konarami, w krętych wąwozach oraz zasłanych gruzem korytarzach. Egzarcha i jego drużyna posiadają zasadę specjalną Doskonały Jeździec.

Odwrót taktyczny. Egzarcha dokładnie obserwuje przebieg bitwy, by w najdogodniejszym momencie wycofać się z walki i chwilę później uderzyć ponownie. Oddział posiada zasadę specjalną Uderz i Uciekaj.

„Niech cię nie zwiedzie ich wygląd, bo Eldarzy są tak samo obcy dla dobrego, szczerego człowieka, jak okrutni Tyranidzi lub dzicy Orkowie. Nie da się ich zrozumieć, bo coś tu jest do rozumienia – to taka sama siła w galaktycznej skali, jak każda inna”.

Imperialny Dowódca
Abriel Hume





ŁOWCY

Łowcy Eldarów to niezrównani zwiadowcy i doskonali strzelcy wyborowi. Choć dobrowolnie stali się banitami, prowadzącymi koczowniczy żywot, aby uniknąć rygorystycznej ścieżki Eldarów, zwykle pozostają lojalni wobec swych światostatków i ich tradycji. Przywdziewiają zatem szaty Łowcy i często wykonują zadania zwiadowcze zlecane im przez Proroków, by móc w jakiś sposób przysłużyć się dobru swego ludu. Ale są i tacy, którzy umierają w osamotnieniu i odchodzą w niepamięć. Niektórzy zatracają się w swojej banicji i dają pochłonąć mrocznym żądom. Inni w końcu pozbywają się swego pragnienia wędrowania i wracają na swój światostatek. Zostają badaczami obcych planet, poszukiwaczami zaginionych bram pajęczego traktu, odkrywcami dziewiczych planet. Bezlitośnie ścigają tych, którzy chcą wyrządzić krzywdę Eldarom. Czasem Łowców wysyła się, by odzyskali zaginiony artefakt lub kamień duszy poległego

wojownika. Ich najważniejszym obowiązkiem pozostaje jednak czujność - baczne obserwowanie potencjalnych wrogów i donoszenie macierzystemu światostatkowi o wszelkich niebezpieczeństwach.

Łowcy noszą praktyczne stroje, wywodzące się z planet Uchodźców. Zawsze łatwo jest ich rozpoznać - wyglądają na doświadczonych, ogorzałych podróżników, którzy wyróżniają się szczególnie swymi długimi kameleonowymi płaszczami. Są to technologicznie zaawansowane, lecz równocześnie wytrzymałe ubrania, które pozwalają Łowcom idealnie zlewać się z otoczeniem. Łowcy zbierają się zwykle w czasie bitwy w niewielkie grupy i zajmują strategiczne pozycje. Pozostają niewidoczni, a jednocześnie z zabójczą skutecznością używają swych snajperskich karabinów. Jednym precyzyjnym strzałem w oko lub kark potrafią unieszkodliwić nawet najciężej opancerzonego wroga.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Łowca 3	4	3	3	1	4	1	8	5+

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

Mistrzowie kamuflażu. Przy sprzyjających okolicznościach, Łowcy mogą zająć na polu bitwy wysunięte pozycje. Łowcy (oraz Tropiciele) posiadają zasady specjalne. Infiltracja, Ruch Przez Oślonę oraz Maskowanie.

Tropiciele. Niektórzy Łowcy decydują się na wieczną tułaczkę i zostają Tropicielami. Drużyny Łowców, które zostały zmienione w Tropicieli, mogą ignorować trudny teren. Posiadają także zasadę specjalną Zwiadowcy. Wszystkie rzuty na Oślonę wykonują z modyfikatorem +2, zamiast zwyczajowego +1, wynikającego z zasady Maskowanie.

EKWIPUNEK BOJOWY

Karabin snajperski Łowców. Karabin snajperski Łowców wyposażony jest w wyszukany celownik. Wszystkie strzały, dla których wyrzucono 6 w rzutach na trafienie, posiadają PP 1. Natomiast dla jednostek Tropicieli, PP 1 posiadają wszystkie strzały, dla których w rzutach na trafienie wyrzucono 5+.

Zasięg: 36" S: X PP: 6 Ciężka 1, Snajperska, Przygwożdżenie

„Młodzi nie pragną dyscypliny, jaka związana jest z podążaniem obraną Ścieżką. Ciekawość nęci ich, by spróbować każdego owocu z drzewa. I dlatego tak wielu, we wczesnych latach wieku dorosłego, wkracza na Ścieżkę Wędrowca albo Ścieżkę Potępieńca. W ten sposób wielka tragedia eldarskiego ludu odgrywana jest nieustannie i z pokolenia na pokolenie liczba naszych braci maleje”.

Anachoreta Kysander
Rozważania nad Doskonałością

OBROŃCY

Populacja Eldarów w galaktyce spada powoli, lecz nieublaganie i eldarscy cywile coraz częściej zmuszeni są sięgać po broń. Dlatego też każdy Eldar przechodzi stosowne szkolenie i w razie potrzeby gotów jest walczyć jako Obrońca. Na niektórych światostatkach Obrońcy są liczniejsi, niż jakakolwiek inna grupa wojowników. Wypełniają przede wszystkim zadania defensywne i powoływani są pod broń, gdy zagrożony jest sam światostatek, a Wojownicy Khaina nie są dość liczni, by samodzielnie odeprzeć zmasowaną inwazję.

Obrońcy noszą obcisły pancerz, wykonany z tysięcy połączonych komórek termoplastu. Taka zbroja działa podobnie, jak pancerze Wojowników Khaina - pod wpływem ciśnienia fali uderzeniowej lub nadlatujących

pocisków jej komórki łączą się razem i sztywnieją, chroniąc wojownika. Dzięki temu lekkiemu pancerzowi Obrońcy mają zapewnioną sporą swobodę ruchów, która pozwala im zajmować korzystne pozycje na polu bitwy.

Obrońcy używają różnych broni, w zależności od zadań, które spełniają na polu bitwy. Drużyny defensywne zapewniają innym jednostkom wsparcie i obsadzają antygravitacyjne platformy z bronią ciężką. Jeśli wróg się do nich zbliża, Obrońcy otwierają ogień ze swych miotaczy szurikenowych. Z kolei oddziały szturmowe obrońców są rzadkie, lecz skuteczne. Ich rolą jest zapewnienie Wojownikom Khaina wsparcia w ataku. Fakt, iż nawet cywile pośród Eldarów są w stanie stanąć do walki z wrogiem i zwyciężyć, to świadectwo niezrównanej technologii i umiejętności bojowych tej rasy.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	
Obrońca	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

EKWIPUNEK BOJOWY

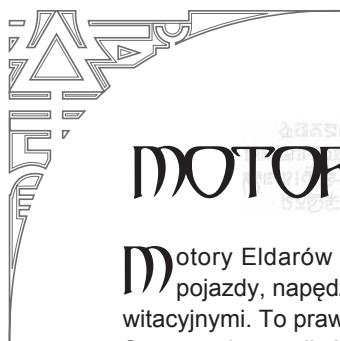
Platforma z bronią ciężką Obrońców. Ciężka broń zamontowana na platformie, pod wszelkimi względami traktowana jest jako broń szturmowa. Jej obsługa składa się z dwóch Obrońców, z których przynajmniej jeden musi być cały czas w szyku z platformą. Każdy członek obsługi wyposażony jest w miotacz szurikenowy.

Jeden członek obsługi, zamiast z miotacza szurikenowego, może strzelać z broni zamontowanej na platformie, drugi w tym czasie może strzelać ze swojej podstawowej broni. Linia celowania i zasięg są zawsze sprawdzane od strzelającego członka obsługi. Jeśli jeden z nich zginie, drugi może bez przeszkód obsługiwać platformę w pojedynkę. Jeśli zginą obaj, platforma jest usuwana z gry. Model platformy należy zawsze ignorować, wliczając w to sprawdzanie zasięgu do jednostki i liczenie modeli w oddziale. Można powiedzieć, że jest to coś w rodzaju znacznika, a broń jest jakby niesiona przez członka obsługi, który z niej strzela.

BÓG ZMARŁYCH

Nieliczni spośród Proroków, którzy przemierzali najdalsze pasma możliwych wariantów przyszłości, na czele z Eldradem Ulthranem, widzą isierkę nadziei. Wierzą oni, że kiedy następni i następni Eldarzy opuszczają materialny świat, stając się częścią kręgu nieskończoności, w siłę rośnie nowy bóg Eldarów – Ynnead, Bóg Zmarłych. Towarzyszy im przekonanie, że Ynnead przebudzi się ze śmiercią ostatniego Eldara i będzie na tyle potężny, by pokonać Slaanesh na zawsze.





MOTORY ANTYGRAWITACYJNE OBROŃCÓW

Motory Eldarów to opływowe, jednoosobowe pojazdy, napędzane potężnymi silnikami antygrawitacyjnymi. To prawdziwe cuda sztuki inżynierskiej. Są w stanie rozwijać tak wielkie prędkości, że gdyby nie niewiarygodny eldarski refleks, byłyby bardziej zabójcze dla jeźdźcy, niż dla wroga.

Opanowanie jazdy na motorze to dla Eldara wielkie wyzwanie, ale też niemal ekstatyczne przeżycie. Motory mają po bokach krótkie, zakrzywione skrzydła, które pozwalają jeźdźcy wykonywać w powietrzu niewiarygodnie ostre skręty. Mocą ich silników można subtelnie manipulować, by zmusić maszynę do wznoszenia

pod dużym kątem lub błyskawicznego opadania. Nawet Eldar potrzebuje lat praktyki, by w pełni opanować obsługę motoru, ale ci, którym się to udaje, są ze swymi „wierzchowcami” tak silnie związani, jak mityczni mistrzowie koni z pradawnych legend.

Jeźdźcy na motorach pełnią rolę zwiadowców i sił szybkiego reagowania. Pędzą na złamanie karku ku liniom wroga, widoczni dla niego tylko jako rozmazana, kolorowa plama, a gdy zbliżą się dostatecznie blisko, wystrzelują salwy z zamontowanej na ich maszynach broni szurikenowej. Często po prostu omijają linie nieprzyjaciela, by uderzyć nań od tyłu, zadając ogromne straty, a następnie uciec w bezpieczne miejsce.



„Poczuj na skórze pęd wiatru i usłysz jego przenikliwy krzyk. Wsłuchaj się w jego zew, bo czyż nie jesteśmy Szalonymi Jeźdźcami, dziećmi burzy?”

**Nuadhu „Płomiennie Serce”
Wódz Saim-Hann**

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Motor antygrav.	3	3	3	3(4)	1	4	1	8
Obrońców								3+

EKWIPUNEK BOJOWY

Motor antygrawitacyjny Obrońców. Wyposażony jest w sprzężony miotacz szurikenowy, zwiększa Wytrzymałość jeźdźcy o 1 i daje mu Ochronę od Pancierza 3+. Zasady ruchu eldarskich motorów antygrawitacyjnych opisane są w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.



ŚCIGACZE „VYPER”

Ścigacz „Vyper” to szybki jak strzała pojazd, który pomimo swej lekkości dysponuje wielką mocą ofensywną. Rzemieślnicy ze światostatku Saim-Hann zaprojektowali go jako wsparcie ogniowe dla szybkich oddziałów na motorach antygrawitacyjnych. Choć jest lekko opancerzony, jego uzbrojenie jest porównywalne do wyposażenia dwa razy większych czołgów, a prędkość lepiej zabezpiecza go przed ostrzałem, niż jakikolwiek pancerz. Załoga „Vypera” to dwie osoby: pilot i strzelec obsługujący działko z tyłu pojazdu. Załogi tych ścigaczy są zwykle połączone szczególną więzią, która pozwala

im lepiej koordynować działania - często chodzi tu o najbliższe pokrewieństwo. Dobrze wyszkolony oddział „Vyperów” porusza się jak jeden organizm i jest w stanie w ułamku sekundy dostosować się do zmieniającej się sytuacji, czy to kierując ogień we wrażliwy punkt na pancerzu wrogiego czołgu, czy uciekając przed zbliżającym się oddziałem wroga. „Vypery”, których załogi słynne są z niechęci do nadmiernego zbliżania się do nieprzyjaciół, najlepiej działają z pewnej odległości, nękając wysunięte jednostki wroga, by następnie przemknąć koło nich i wznowić ostrzał z dogodniejszej pozycji.

Pancerz Przedni		Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
Ścigacz „Vyper”	10	10	10	3

Typ. Antygraw, Szybki, Odkryty

„Nie masz piękniejszej sztuki i bardziej różnorodnej niż sztuka śmierci”.

Laconfir z Biel-Tan





CZOŁG ANTYGRAWITACYJNY „FALCON”

Czołg Antygravitacyjny „Falcon” to najważniejszy czołg Eldarów, a jego zaokrąglona sylwetka jest dobrze znana ich wrogom, którzy wypatrują jej ze zgrozą. Zasada jego funkcjonowania na polu bitwy jest ściśle związana ze starożytną legendą. Mówi ona, że Podczas Wojny w Niebiosach Faolchu małżonka Wielkiego Jastrzębia odzyskała Anaris, potężny miecz Vaula i oddała go bohaterowi Eldaneshowi, który miał stanąć do pojedynku z Khainem. „Falcony” to potężny oręż, którego lękają się nawet najpotężniejsi przeciwnicy. Czołg ten spełnia w bitwie dwójaką rolę. Posiada przedział desantowy,

w którym niewielki oddział wojowników może dojechać na front lub udać się na ratunek zagrożonej jednostce, gdy ta napotka na zbyt zażarty opór wroga. Dysponuje on również zabójczym asortymentem broni ciężkiej i zaawansowanymi systemami celowniczymi, które pozwalają bardzo celnie strzelać nawet w ruchu. Tak samo, jak wszystkie czołgi Eldarów, „Falcon” unosi się w powietrzu dzięki potężnemu silnikowi antygravitacyjnemu. Wielu pilotów „Falconów” specjalizuje się w locie pod osłoną chmur, by następnie spaść na wroga, siejąc śmierć bronią szurikenową i laserami pulsacyjnymi.



WOJNA W NIEBIOSACH

Wojna w Niebiosach, rozpętana przez Khaina, trwała długie lata. Istnieją liczne opowieści o bitwach między bogami, a nieśmiertelnymi, półboskimi olbrzymami, zwanymi Ygnir. Bogowie przechodzili na stronę wroga, dobijali targów i zrywali umowy, a niebiosy drżały od ich wściekłych starć. Asuryan rozpacział nad zniszczeniami wywołanymi przez Khaina i żałował, że rozgniewał się na Kurnousa i Ishę, ale podczas Wojny pozostał neutralny, nie opowiadając się ani po stronie boga wojny, ani Dzieci Ishy. Dzięki swej mądrości zatem pozostał dla obu stron najwyższym władcą

Pancerz Przedni	Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
CA „Falcon” 12	12	10	3

Typ. Czołg, Szybki, Antygrav

Transport. „Falcon” może przewozić jeden oddział piechoty, składający się maksymalnie z 6 modeli.

Wejścia. 1 (rampa z tyłu).

Punkty ogniowe. 0.

Laser pulsacyjny. Przy konstrukcji lasera pulsacyjnego poświęcono siłę przebicia lancy świetlnej, by zwiększyć zasięg i szybkość prowadzenia ognia.

Zasięg: 48” S: 8 PP: 2 Ciężka 2



CZOŁG ANTYGRAWITACYJNY „FIRE PRISM”

Czołg Antygravitacyjny „Fire Prism”, w przeciwieństwie do brylistych i niezgrabnych czołgów innych ras, jest pojazdem szybkim i pełnym gracji. Jednak pomimo walorów estetycznych jego siła ognia nie jest wcale mniejsza, niż innych ciężkich machin. Działo pryzmatyczne, główna broń tego pojazdu, to bardzo nietypowe urządzenie, które powoduje olbrzymie zniszczenia, korzystając z dwuetapowego procesu ogniskującego. Najpierw na potężny kryształowy pryzmat kierowany jest

laser średniej mocy, co w ułamku sekundy wielokrotnie zwiększa moc rażenia. Następnie jego energia jest uwalniana - albo w postaci skupionej wiązki, przepalającej najgrubsze pancerze, albo też jako rozproszony strumień, zdolny zmasakrować cały oddział piechoty. Co jednak najdziwniejsze, skomplikowane macierze namierzające pozwalają temu cudowi techniki skupić laser w soczewce innego działu pryzmatycznego, tworząc jeden potężny promień, zdolny unicestwić każdy cel.



Pancerz Przedni		Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
CA „Fire Prism”	12	12	10	4

Typ. Czołg, Szybki, Antygrav

Działo pryzmatyczne. Działo pryzmatyczne może wyrzelać skupione lub rozproszone promienie, zgodnie z następującymi zestawami cech:

Skupiony:

Zasięg: 60” S: 9 PP: 2 Ciężka 1, Obszarowa

Rozproszony:

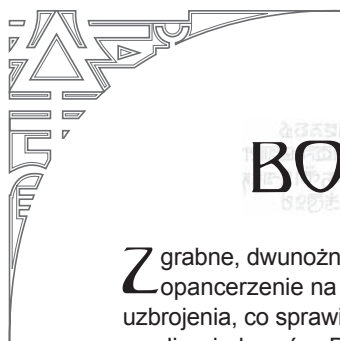
Zasięg: 60” S: 5 PP: 4 Ciężka 1, Duży Wzornik Wybuchu

Jeśli działu pryzmatyczne mogą poprowadzić linię celowania do innych dział pryzmatycznych, to dla lepszego efektu mogą z nimi połączyć swoje promienie. Wskaż jedno z dział pryzmatycznych jako strzelające i inne, które będą pełniły (będzie pełniło) rolę wspomagającą. W tej turze strzelające dział pryzmatyczne będzie traktowane jako sprzężone. Na każde działo wspomagające zwiększa się także o 1 jego Siła i o 1 obniża PP. Na przykład, jeśli jedno dział pryzmatyczne wspomaga drugie, to promień tego drugiego będzie miał S10 i PP1 (skupiony; dla niego to maksymalna Siła i PP) lub S6 i AP3 (rozproszony).

ANARIS – MIECZ BRZASKU

W ostatnich dniach Wojny w Niebiosach Vault przekuł ostrze, którego nie zdążył ukończyć dla Khaina i uczynił zeń najpotężniejszy miecz we wszechświecie. Nazwał go Anaris, czyli Brzask i dzierżąc go, ruszył do pojedynku z bogiem wojny. Walka była długa, a Vault zadał Khainowi wiele ran. Anaris kęsał raz za razem, niczym rozmazana błyskawica, ale w końcu furia Khaina pokonała boga-kowala i strąciła go z niebios. Powiada się, że w wyniku tej walki Vault okulał. Gdy Khaine zwyciężył, przykuł swego przeciwnika do jego kowadła, a sam przywłaszczył sobie Anarisa. Tak oto bóg wojny wygrał Wojnę w Niebiosach.





BOJOWE MACHINY KROCZĄCE

Zgrabne, dwunożne Machiny Kroczące poświęcają opancerzenie na rzecz zwrotności i potężnego uzbrojenia, co sprawia, że doskonale sprawdzają się w roli zwiadowców. Pilot takiej maszyny nie jest jednak całkowicie odsłonięty. Maszyny Kroczące są wyposażone w sieć pól siłowych, które rozmywają i zniekształcają ich krawędzie, zabezpieczając je co najmniej równie dobrze, co pełen pancerz. Często pierwszą oznaką obecności armii Eldarów jest dla wroga drżenie powietrza, a następnie nadlatująca rozżarzona salwa, która szybko i skutecznie eliminuje obserwatora.

Machiny Kroczące, z powodu swej lekkiej budowy, polegają przede wszystkim na broni o sporym zasięgu. Pomagają im w tym niezwykle zaawansowane systemy pomocnicze, w tym zabezpieczające pilota kamienie duszy. Ponoć, w trakcie bitwy, pilot Maszyny Kroczącej zapada w swego rodzaju stan medytacji. Staje się jednością ze swym pojazdem, prowadząc go bez najmniejszego wysiłku po każdym terenie i niszcząc wrogów przy pomocy swych dwóch ciężkich broni. Olbrzymia szybkostrzelność pełnego oddziału Maszyn Kroczących zwykle wystarcza, by jedną serią zmiażdżyć cały wrogi pluton.



WW	Pancerz					
	ZSS	Przedni	Boczny	Tylny	I	A
Bojowa Maszyna Krocząca	3	3	5	10	10	10
					4	2

Typ. Maszyna krocząca.

ZASADY SPECJALNE

Zwiadowcy. Zadaniem Bojowych Maszyn Kroczących jest przeprowadzanie rekonesansu i dlatego w grze posiadają zasadę specjalną Zwiadowcy.



DODATKOWE WYPOSAŻENIE POJAZDÓW

Eldarzy c zęsto dostosowują swoje pojazdy do warunków panujących na polu bitwy. Dodatkowe wyposażenie może być wybrane tylko wtedy, jeśli pozwala na to opis pojazdu w liście armii.

Pole holograficzne. Pojazd otoczony jest migoczącym polem holograficznym, które rozmywa jego kształt i nie pozwala przeciwnikowi na wycelowanie w najważniejsze punkty. W czasie rzutów na tabelę Uszkodzeń dla tego pojazdu, przeciwnik musi użyć dwóch kostek i wybrać niższy rezultat.

Kamienie duszy. W pojeździe umieszczony jest duży kamień duszy. W czasie, gdy załoga jest niezdolna do funkcjonowania, jego moc może przez krótki czas kontrolować pojazd. Jeśli pojazd otrzymał trafienie z efektem *załoga ogłuszona*, to należy go zamienić na efekt *załoga oszołomiona*.

Gwiazdne silniki. Pojazd posiada kilka wspomagających silników, których można użyć do znacznego zwiększenia szybkości. W grze oznacza to, że zamiast strzelania może się poruszyć o dodatkowe 12", ale piechota nie może wtedy z niego wysiadać ani do niego wsiadać.

Silniki wektorowe. Pojazd może ustawić swoje silniki niemal pod dowolnym kątem, co pozwala załodze uniknąć zniszczenia przy dużych uszkodzeniach. Jeśli pojazd na skutek efektu *unieruchomiony* miałby się rozbić, to w zamian wykonuje twarde lądowanie, tak jakby się nie ruszał.



WSPOMAGAJĄCE SYSTEMY UZBROJENIA

Niektórzy obrońcy zajmują się obsługą skomplikowanych platform z uzbrojeniem, o wiele większych od tych, których używają oddziały defensywne. Niezwykle działa, pogrupowane w baterie, mają zapewnić Wojownikom Khaina wsparcie ogniowe, gdy zbliżają się oni do linii wroga. Choć ta mordercza broń artyleryjska

zamontowana jest na platformach antygravitacyjnych, to jest tak ogromna, że musi pozostać w bezruchu, aby strzelać. Niedogodność tą rekompensują jednak złożone macierze celownicze, pozwalające artylerzystom precyzyjnie ostrzeliwać nawet najlepiej ukryte jednostki wroga.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och	
Obrońca	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

ZASADY SPECJALNE

Artyleria. Wspomagające systemy uzbrojenia traktowane są jako artyleria.

Działo zakrzywiające. Działo zakrzywiające, zwane też działem-D, wykorzystuje zaawansowaną technologię Osnowy do wytwarzania miniaturowych sfer energii Osnowy, rozrywających przeciwników na strzępy. Działo zakrzywiające zawsze rani na 2+, a jeśli w rzucie na zranienie wypadnie 6, to zadaje ofierze trafienie z efektem Natychmiastowa Śmierć (bez względu na Wytrzymałość celu). Celom posiadającym klasę panczerza działo zakrzywiające zawsze zadaje trafienie z efektem rykoszet – jeśli wypadnie 3 lub 4, albo z efektem penetracja – jeśli wypadnie 5 lub 6. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: S24" S: X PP: 2 Ciężka 1, Obszarowa

Działo rezonansowe. Działo rezonansowe używa rezonansowych fal dźwiękowych, aby wstrząsnąć celem i przycisnąć piechotę do ziemi. Podczas strzela-

nia z baterii dział rezonansowych, rzuć od razu na trafienie (strzelający nie musi wybrać celu). Jeśli dowolne z dział rezonansowych trafi, od jednego działu z baterii należy pociągnąć linię w dowolnym kierunku, długą na 36". Każda jednostka, przez którą przechodzi linia, otrzymuje K6 trafień. Na każde z dział rezonansowych w baterii poza pierwszym dodaj 1 do siły tych trafień. Na przykład, jednostka składająca się z trzech dział rezonansowych rzuca na trafienie 1, 6 i 4. Od jednego z dział należy więc pociągnąć linię, a każda jednostka, którą ona dotknie, otrzyma K6 trafień z S6.

Cel posiadający klasę panczerza, trafiony przez dział rezonansowe zawsze otrzyma jedno trafienie z efektem rykoszet, nie trzeba rzucać na przebicie panczerza.

Zasięg: 36" S: 4 PP: – Ciężka 1, Przygwożdżenie

Tkacz cienia. Tkacz cienia wystrzeliwuje chmurę ostrych monowłókien, które spadając na przeciwnika, przecinają ciało i kości celu. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: S48" S: 6 PP: – Ciężka 1, Obszarowa

TRANSPORTER ANTYGRAWITACYJNY „WAVE SERPENT”

Transporter Antygravitacyjny „Wave Serpent” to najważniejszy pojazd transportowy w armii każdego światostatku. Jego opływowy kadłub zapewnia Wojownikom Khaina oraz Obrońcom bezpieczeństwo i pozwala im dotrzeć w każdy zakątek pola bitwy. Emitery pola energetycznego, zamontowane na tym pojeździe, generują przed

nim falującą, zakrzywioną ścianę energii, która rozprasza ogień wroga. Jego potężne silniki antygravitacyjne dają mu prędkość tak wielką, że może w kilka sekund dotrzeć z jednego końca pola bitwy na drugi. Te zdolności, wraz z ciężkim uzbrojeniem, czynią z transportera „Wave Serpent” jednostkę niezwykle użyteczną w każdej bitwie.



Pancerz Przedni		Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
TA „Wave Serpent”	12	12	10	3

Typ. Czołg, Szybki, Antygrav.

Transport. „Wave Serpent” może przewozić jeden oddział piechoty liczący maksymalnie 12 modeli (lub 5 modeli Upiornej Straży z maksymalnie dwoma bohaterami).

Wejścia. 1 (rampa z tyłu).

Punkty ogniowe. 0.

ZASADY SPECJALNE

Pole energetyczne. Dziób TA „Wave Serpent” chroniony jest przed wrogimi strzałami przez pole energetyczne. Każdy strzał w przód lub bok TA „Wave Serpent” o Sile większej niż 8 traktowany jest, jakby miał S8. Dodatkowo, dla żadnego ataku zasięgowego nie można dodać więcej niż +1K6 do przebicia panczerza pojazdu (na przykład, dla broni termicznych strzelających z połowy zasięgu lub broni artyleryjskich należy rzucić tylko jedną kostką). Zasady pola energetycznego nie dotyczą ataków w walce wręcz i tych wykonywanych w tylny pancierz pojazdu.



UPIORNA STRAŻ

Śmierć nie gwarantuje Eldarom odpoczynku od wojny. Prorocy potrafią oddzielić ducha zmarłego od kręgu nieskończoności i skierować go do specjalnie przygotowanego kamienia duszy. Taki kamień umieszcza się potem w robotycznym ciele upiornego konstruktu, wyposażając jego sztuczną formę w żywy umysł. Choć proces ten jest dla Eldarów odrażający, nikt nie zaprzecza, że powstająca w jego wyniku kombinacja nieustraszonego ducha wojownika i niemal niezniszczalnego, mechanicznego ciała to jedna z głównych broni w ich arsenale.

Upiorny Strażnik to najpowszechniejszy typ duchowego wojownika. Konstrukty te są zbudowane w całości z wytrzymałego, psychoplastycznego upiorytu i górują ponad Czarownikami, którzy towarzyszą im w bitwie. Mają podobnie opływowe, organiczne kształty i bogate

zdobienia, jak wszystkie konstrukty Eldarów. Jednak wyróżniają się na tle swych żywych pobratymców - brakuje im prędkości i wigoru. Zamiast tego, Upiorna Straż kroczy powoli naprzód, nieubłagana niczym śmierć, a grobową ciszę ich marszu przerywa tylko odgłos upiornego działa, drącego na strzępy materię rzeczywistości.

Upiorne działo, zbyt ciężkie, by mógł je nosić zwykły Eldar, pozwala Upiornemu Strażnikowi skupić część jego psionicznej mocy w jednym punkcie. Ta niewiarygodna broń jest w stanie na ułamek sekundy otworzyć w tym miejscu szczelinę pomiędzy wszechświatem materialnym, a Osnową. Jeśli taka szczelina otworzy się w ciele wroga, rezultat może być różny - od katastroficznej traumy po przeniesienie całego ciała w głębinę Osnowy. Lepiej się nie zastanawiać, co spotyka tam owego nieszczęśnika.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Upiorny Strażnik	4	4	5	6	1	4	1	10 3+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni. Upiorna Straż nie zalicza się do żywych stworzeń i dlatego nie mają na nią wpływu uczucia, takie jak strach czy instynkt samozachowawczy. Jednostka podlega zasadzie Nieustraszeni i rozszerza ją na każdego bohatera, który do niej dołączy.

Upiorne Wizje. Upiorna Straż nie postrzega świata, tak jak czynią to śmiertelnicy, ale w zamian doświadcza wiecznie zmieniających się wizji z królestwa duchów, co powoduje, że jej członkowie wolniej reagują na zmiany na polu bitwy. Na początku ich tury, dla każdej jednostki Upiornej Straży, która nie jest w 6" od zaprzyjaźnionego psionika, należy rzucić K6. Jeśli wypadnie 1, to jednostka Upiornej Straży będzie nieaktywna do końca bieżącej tury. Nieaktywne modele nie mogą się ruszać, strzelać ani atakować w walce wręcz, dodatkowo w starciu wręcz są automatycznie trafiane.

EKWIPUNEK BOJOWY

Upiorne działo. Upiorne działo otwiera małą dziurę na granicy Osnowy i świata materialnego, rozrywając cel pomiędzy wymiarami. Upiorne działo zawsze rani na 2+, a jeśli w rzucie na zranienie wypadnie 6, to zadaje ofierze trafienie z efektem Natychmiastowa Śmierć (bez względu na Wytrzymałość celu). Celom posiadającym klasę pancerza, upiorne działo zawsze zadaje trafienie z efektem rykoszet - jeśli wypadnie 3 lub 4, albo z efektem penetracja - jeśli wypadnie 5 lub 6. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 12" S: X PP: 2 Szturmowa 1

„Na trójdzielny wszechświat składają się: jasność materialnej płaszczyzny, mrok płaszczyzny duchowej oraz półmrok przestrzeni pomiędzy nimi”.

Iyanna Arienal, Mistyczny Prorok

WŁADCA UPIORÓW

Władcy Upiorów to pełni wdzięku, potężni szlachcice pośród konstruktów, przerastający rozmiarami nawet Upiorną Straż. Ci przypominający posągi wojownicy są dla światostatków niesamowicie cenni. Z powodu swej upiorytowej konstrukcji posiadają wprost nadnaturalną wytrzymałość. Tylko prawdziwy bohater pośród Eldarów, przywołany do życia nekromanckimi mocami Mistycznych Proroków, jest w stanie ożywić gigantyczną skorupę Władcy Upiorów.

Świadomość zmarłych nigdy nie jest tak czujna ani tak indywidualna, jak świadomość żywych. Istnieje jednocześnie w świecie rzeczywistym i w duchowej krainie Osnowy. Porusza się poprzez rzeczywistość jak we śnie, w którym myśli i uczucia są równie dotykane, co stal czy kamień. Mimo to, Władcy Upiorów

są czasem wzywani na wojenne narady, gdyż potrafią porozumiewać się telepatycznie i zawsze mają za sobą całe tysiąclecia doświadczenia bojowego.

Istnieje wiele różnych form Władców Upiorów. Większość z nich powstała na światostatku Lyanden i jest dostosowana do zamieszkującego wewnątrz ducha wojownika. Jeśli siła ożywiająca Władcę Upiorów specjalizowała się w walce na mały dystans, jej skorupa zostaje wyposażona w wielkie rękawice energetyczne lub upiorne ostrze, rozcinające wielu wrogów jednym ciosem. Jeśli wojownik był ekspertem od wsparcia ogniowego, rdzeń energetyczny jego nowego ciała jest podłączany do potężnych, ciężkich broni. Tak czy inaczej, jeden Władca Upiorów jest w stanie zmienić losy bitwy, a do legendy o nieżyjącym już bohaterze, który nim kieruje, dopisywane są nowe rozdziały.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Władca Upiorów	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni. Władcy Upiorów nie są żywymi stworzeniami i dlatego nie mają na nich wpływu uczucia, takie jak strach czy instynkt samozachowawczy. W grze oznacza to, że są Nieustraszeni.

Monstrum. Władcy Upiorów są Monstrami.

Upiorne Wizje. Władcy Upiorów postrzegają świat jako wiecznie zmieniające się wizje z królestwa duchów, co powoduje, że wolniej reagują na zmiany na polu bitwy. Na początku ich tury, dla każdego Władcy Upiorów, który nie jest w 6" od zaprzysiężonego psionika, należy rzucić K6. Jeśli wypadnie 1, to Władca Upiorów będzie nieaktywny do końca bieżącej tury. Nieaktywne modele nie mogą się ruszać, strzelać ani atakować w walce wręcz, dodatkowo w starciu wręcz są automatycznie trafiane.

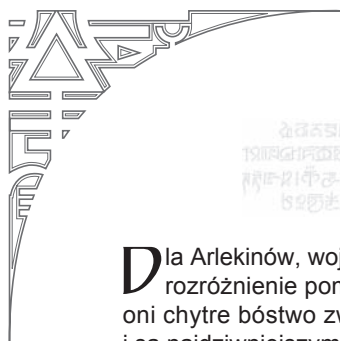
EKWIPUNEK BOJOWY

Upiorne ostrze. Upiorne ostrze ma własną świadomość, dzięki czemu prowadzi ciosy właściciela. W grze oznacza to, że Władca Upiorów może powtórzyć nieudane rzuty na trafienie w czasie walki wręcz.

KSIĘŻYCE ELDARÓW

Choć dokładna lokalizacja planety, z której pochodzą Eldarzy, nie jest znana, powiada się, że miała ona trzy księżyce. Były to Lileath, śnieżnobiały Dziewiczy Księżyc, Kurnous, ciemnozielonkawy Księżyc Łowcy, i Eldanesh, Czerwony Księżyc. Gdy Khaine zabił Eldanesh, zmarły bohater został wyniesiony na niebo, a czerwień jego księżycy miała zawsze przypominać o jego krwawej śmierci. Nawet dziś Eldarzy uważają znak czerwonego księżycy za zły omen.





ARLEKINI

Dla Arlekinów, wojowników-tancerzy, nie istnieje rozróżnienie pomiędzy wojną i sztuką. Czczą oni chytre bóstwo zwane Roześmianym Bogiem i są najdziwniejszymi oraz najbardziej tajemniczymi członkami rasy Eldarów. Mistrzowskie opanowanie walki i niewiarygodna prędkość czynią z nich najbardziej zabójczych wojowników tej dumnej rasy. Każda chwila jest dla nich przedstawieniem, a ich legendarne spektakle pełne są namiętności, werwy i rozmachu - znaków rozpoznawczych Arlekinów na polu bitwy.

Arlekin nie są związani z żadnym światostatkim, lecz podróżują pomiędzy światami przez międzyprzestrzenne tunele pajęczego traktu. Czasem występują dla innych Eldarów, dając imponujące popisy aktorstwa i akrobatyki, a plotka głosi, że odwiedzają nawet przeklętych Mrocznych Eldarów w ich mieście

Commorragh. W tych przedstawieniach każdy Arlekin gra rolę pewnej legendarnej figury, a ich sztuki to stylizowane wersje wielkich mitycznych cykli Eldarów.

Arlekin noszą zawsze egzotyczne, wielobarwne kostiumy i używają lśniących pancerzy holograficznych, które nazywają dathedi. Działają one podobnie do pól holograficznych, używanych przez eldarskie czołgi - to znaczy rozmywają kontury noszącej je osoby. Za każdym razem, gdy się ona porusza, jej kontur wybucha w chmurze maleńkich, błyszczących cząsteczek, a gdy się zatrzymuje, obraz wraca do trwałej postaci. Arlekin nigdy nie pokazują swych prawdziwych twarzy. Kryją je pod zmiennokształtnymi maskami, zmieniającymi swój wygląd zależnie od woli tego, kto je nosi. Gdy czciciele Roześmianego Boga ruszają na wojnę, ich maski odbijają najstraszliwsze koszmary wrogów.



WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Arlekin 5	4	3	3	1	6	2	9	–
Prorokini Półmroku 5 4		3	3	1	6	2	9	–
Błazen Śmierci 5	4	3	3	1	6	2	9	–
Przywódca Trupy 5	4	3	3	1	6	3	10	–

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch.

Taniec śmierci. Trupa Arlekinów koordynuje swoje ataki z oszałamiającą szybkością i tańcząc z zabójczą gracją wśród szeregów przeciwnika zostawia za sobą tylko ciała. Arlekin posiadają zasady specjalne . Sza-leńczy Atak oraz Uderz i Uciekaj.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pasy akrobatów. Antygravitacyjne pasy akrobatów pozwalają Arlekinom przedzierać się przez najgęstszy teren, niemal nie dotykając stopami ziemi. W grze oznacza to, że ignorują trudny teren.

Pancerz holograficzny. Arlekin używają wyszukanych pancerzy holograficznych zniekształcających ich obraz i chroniących przed wrogim ostrzałem oraz ciosami w czasie walki wręcz. Pancerz holograficzny daje właścicielowi Specjalną Ochronę 5+.

Pocałunek Arlekina. Pocałunek Arlekina to zaostrozna na końcu tuba, przytwierdzona do przedramienia. Właściciel wbija ją w ciało przeciwnika i wtedy rozwija się wewnętrzne monowłókno, które w mgnieniu oka zamienia wnętrze celu w krwawą papkę. Pocałunek Arlekina traktowany jest jako broń do walki wręcz. Dodatkowo, ataki wykonywane tym orężem mają zasadę specjalną *Broń Rozrywająca*.

Pistolet termiczny. To jednoręczna broń termiczna, której elegancki wygląd maskuje jej zabójczy potencjał. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 6" S: 8 PP: 1 Pistolet, Termiczna

PROROKINIE PÓŁMROKU

Prorokinie Półmroku to psioniczki specjalizujące się w sztuce dezorientacji i strachu. Swoje niezwykle przedstawienia wzmacniają, uwalniając zaprogramowane halucynacje z creidannów, plecaków z granatnikami. W czasie spektakli, Prorokinie Półmroku pełnią rolę narratorów, tworzących błyszczące fantomy, które tańczą i walczą w powietrzu. W walce potrafią wywoływać w świadomości przeciwników wizję plugawego przerażenia, a nawet usuwać z umysłów wrogów ślady obecności Arlekinów.

Granaty halucynogenne. Cała drużyna Prorokini Półmroku traktowana jest tak, jakby posiadała granaty plazmowe.

Zasłona Płaczu. Prorokini Półmroku jest psionikiem i zawsze posiada moc psioniczną Zasłona Płaczu. Dotyczą jej te same zasady, co Mocy Czarowników (patrz str. 27-28).

Prorokini Półmroku używa swoich mocy do dezorientowania i przerażania przeciwnika. Wroga jednostka, próbująca obrać na cel strzelania Prorokinię Półmroku lub jej oddział, musi rzucić 2K6x2. Wynik rzutu określa zasięg widzenia strzelającego.

Jeśli modele, które miały być celem ostrzału nie znajdują się w tym zasięgu, to w danej turze wrogi oddział nie może strzelać. Prorokini Półmroku i jej oddział zawsze mogą zostać zignorowani przez przeciwnika, określającego swój najbliższy cel.

TANIEC BEZ KOŃCA

Sztuki i pieśni Arlekinów pełne są subtelnych znaczeń, które w pełni docenić może tylko Eldar. Role w każdym przedstawieniu przypadają tym samym aktorom - a zatem Roześmianego Boga gra zawsze Przywódca Trupy, podczas gdy w Los wciela się Prorokini Półmroku, a w Śmierć - Błazen Śmierci, i tak dalej. Większość ról odgrywają Mimowie i Chór, którzy tworzą lwią część Trupy. Nie mają oni indywidualnych tożsamości ani imion. W całkiem dosłowny sposób stają się aktorami Trupy. Na przykład Mimowie nigdy nie zabierają głosu i zawsze noszą swoje zmiennokształtne, ekspresywne maski, nigdy nie pokazując prawdziwych twarzy.

Tylko jeden Arlekin może zagrać rolę Tego Który Pragnie - milczący odludek, znany jako Soliter. Jego rola napawa wszystkich najwyższym strachem i szacunkiem. To najgroźniejszy ze wszystkich Arlekinów, gdyż kroczy Ścieżką Potępieńca.



BŁAŻNI ŚMIERCI

Błazni Śmierci specjalizują się w broniach ciężkich. To złowieszczy wojownicy, którzy trzymają się z dala od innych Arlekinów, a nawet z dala od siebie nawzajem. Ich kostiumy ozdobił obioną się emblematami czaszek i kości, a twarz zakrywa maska z wizerunkiem śmierci. Błazni Śmierci posiadają skrzywione poczucie humoru, a ich ironiczny śmiech często zwiastuje krwawą i bolesną śmierć.

Wrzaskacz. Wrzaskacz Błazna Śmierci wystrzeliwuje szurikeny nasączone zabójczymi toksynami genetycznymi, powodującymi, że przeciwnik puchnie i wybuchu w spektakularny sposób. Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 24" S: 6 PP: 5

Szturmowa 3,
Przygwożdżenie





ELDRAD ULTHRAN

ARCYPROROK Z ULTHWÉ

Eldrad Ulthran, najpotężniejszy spośród Arcyproroków Ulthwé, przeżył niezliczone stulecia i po wielokroć pomagał swemu ludowi wybrać najpomyślniejszą ścieżkę przeznaczenia. To właśnie jego przewidywania doprowadziły do nagłego i nieoczekiwanego ataku wojsk Ulthwé na ojczystą planetę orkowego wodza Ghazghkulla Thraki. Wskutek najazdów Eldarów równowaga sił wśród Orków zmieniła się na korzyść Ghazghkulla, zmniejszając wpływy innego wodza,



którego plany były o wiele groźniejsze dla Eldarów. Dlatego też pełna moc Łaaa! Ghazghkulla skupiła się na zamieszkaną przez Ludzi planecie Armageddon. Ani Ludzie, ani Orkowie nie podejrzewali, że był to skutek starannie przemyślanej polityki Eldrada, której celem było uchronienie światostatków przed orkową agresją. W ten sposób Arcyprorocy manipulują strumieniem czasu - zręcznie, subtelnie i niedostrzegalnie dla innych ras.

Eldrad, bohaterski, lecz ukryty w cieniu, działający z niezwykłą precyzją, raz za razem zażegnywał czekające Eldarów katastrofy. To on nie dopuścił do inwazji Hrudów na dumny światostatek Saim-Hann - inwazji, która zmieniłaby go w gnijące pobojowisko. To Eldrad pokrzyżował złowieszcze plany dopiero co przebudzonych bogów Nekronów i nie pozwolił, by nastały Krwawe Dni.

Najważniejszym proroctwem Eldrada Ulthrana było przewidzenie przezeń otwarcia gigantycznej szczeliny pomiędzy światem materialnym a Osnową, które poprzedziło zacięte walki na Haran, planecie Uchodźców. Ulthran dostrzegł, że bogowie Chaosu stworzą wielkie kosmiczne zaburzenie, dziurę, przez którą będą mogły wtargnąć ich armie. Trudno zgadnąć, czemu ze wszystkich planet w kosmosie wybrali oni właśnie Haran, ale możliwe, że sługi bogów Chaosu zamierzały przeniknąć stamtąd do pajęczego traktu i korzystając z tuneli Osnowy, dotrzeć na inne planety i światostatki.

Gdy międzywymiarowa szczelina się otworzyła, Eldarzy byli gotowi. Kosmiczni Marines Chaosu przyłączyli się

KOPUŁA KRYSTAŁOWYCH PROROKÓW

Umysły starzejących się Arcyproroków stają się powoli tak ściśle powiązane z upiorytowym rdzeniem światostatku, że ich fizyczne ciała przechodzą w stan uśpienia. W końcu, posunąwszy się w latach dostatecznie daleko, każdy Arcyprorok udaje się tam, gdzie rdzeń z upiorytu przechodzi w wielką biokopułę - Kopułę Kryształowych Proroków - pod którą ku międzygwiazdnej przestrzeni wyrastają zagajniki upiorytowych drzew. Jego ciało ulega tam powolnej krystalizacji i wrasta w grunt, a w końcu całkowicie przemienia się w kryształ. Jego duch ulatuje do samego serca światostatku, gdzie po wieczność jest przechowywany w psychoprzewodzącym kręgu nieskończoności, zbudowanym z upiorytu. Inni Eldarzy przechadzają się czasem pod Kopułą, by spojrzeć na pradawnych Arcyproroków, na zawsze zachowanych jako nieruchome kryształy pośród upiorytowych drzew.

do demonów z Osnowy i cała planeta stanęła w ogniu wojny. Eldarzy zgromadzili znaczne siły, ale nawet im z wielkim trudem przychodziło powstrzymywanie wściekłego natarcia Chaosu. Na czele wojsk Ulthwé stanął sam Eldrad, a banici i Lordowie Fenikswie z całej galaktyki ściągnęli pod jego sztandary. Szczelina poszerzała się, gdy do świata przenikali mieszkańcy Osnowy, ale malała wraz z każdym zniszczonym przez Eldarów demonem. Wojna o Harlan trwała wiele długich miesięcy. Czasami Chaos zyskiwał przewagę i zdawało się, że szczelina pochłonie całą planetę, czyniąc z niej miejsce, gdzie nakładają się na siebie Osnowa i rzeczywistość. Kiedy indziej Eldarzy odpierali ataki demonów i międzywymiarowy portal niemal się zamykał. Ostateczne zwycięstwo przypadło Eldarom, choć przypłacili je straszliwymi stratami. Haran jest odąd znane jako Haranshemash, planeta łez i krwi.

Po wojnie na Haran, Eldrad stał się niewiarygodnie wręcz potężny i wytrzymały, ale jak wielu Arcyproroków sprzed wieków, tak i on stopniowo zaczął tracić więź z materialnym światem i spędzać coraz więcej czasu pod Kopułą Kryształowych Proroków. Gdy Abaddon Profanator poprowadził swe oddziały do Trzynastej Czarnej Krucjaty, Eldrad po raz ostatni stanął na czele Ulthwé. Przełaził swą świadomość do licznych kamieni przejścia, rozdając je swym zaufanym podkomendnym, by pomóc im poprowadzić Eldarów na wojnę. Arcyprorok dowodził następnie brawurowym atakiem na największy statek-broń Abaddona: spaczoną, prehistoryczną Fortecę Czarnego Kamienia, gdy szykowała się ona, by zniszczyć ludzką planetę Cadia. Eldrad podjął desperacką próbę powstrzymania Fortecy przed otwarciem olbrzymiego portalu do Osnowy - wniknął do jej macierzy psychicznej, gdzie jego duch stał się z jej zepsutym sercem. W tej sekundzie jego śmiertelne ciało zniknęło, a niemal wszystkie kamienie przejścia pociemniały i zgasły.

Dzięki swej ostatniej, bohaterskiej ofiarze Eldrad przeszedł do legend Eldarów, stając się uosobieniem mądrości i poświęcenia. Tylko Q'sandria, najmłodsza protegowana Eldrada, wciąż wierzy, że może on przetrwać swą nieskończoną walkę z sercem floty Chaosu. Jak długo jednak może jedna dusza opierać się zakusom Osnowy?

ELDRAD ULTHRAN

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Eldrad 5	5	3	4	3	5	1	10	-

ZASADY SPECJALNE

Bohater niezależny.

Moce psioniczne. Eldrad jest psionikiem i posiada moce. Tajemna Burza, Szczęście, Naprowadzanie, Zagłada oraz Pojedynek Umysłów.

Wróżbiarstwo. Zdolności Eldrada związane z przewidywaniem przyszłości i przepowiedniami są legendarne. Na początku bitwy, po tym jak obie strony wystawią swoje armie, gracz dowodzący Eldarami może przestawić K3+1 jednostki swojej armii. Żaden oddział nie może być przesunięty poza swoją strefę rozstawienia.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pistolet szurikenowy, zaklęte ostrze, runy ochrony, runy przewidywania, upiorny hełm, kamienie duszy.

Pancerz runiczny. Specjalna Ochrona 3+.

Kostur Ulthamaru. Ten potężny artefakt może wspomagać niezwykle moce psioniczne Eldrada lub być używany jako broń energetyczna. Jeśli Eldrad nie jest w walce wręcz, to może w danej turze użyć trzeciej mocy psionicznej, może nią być nawet moc już użyta w tej turze. W walce wręcz zawsze rani na 2+ i anuluje rzuty na Pancerz.

RUNY PSIONICZNE

Prorok Eldarów kontroluje swoje moce przy pomocy psychochłonnych upiorytowych run, które zawsze trzyma przy sobie. Działają one jak klucze, które otwierają i zamykają potęgę jego umysłu, jak również chronią go przed niebezpieczeństwami czyhającymi w Osnowie. Różne runy reprezentują różne moce i stany umysłu. Im bardziej doświadczony staje się Prorok, tym większej liczby run może używać. Najstarsi spośród nich potrafią nawet własnoręcznie tworzyć własne runy i uczyć innych, jak się nimi posługiwać.

Runy pozwalają Prorokowi czerpać moce z Osnowy, ogniskować je i chronić użytkownika przed niebezpieczeństwem. Jeśli Prorok zaczerpnie zbyt wiele mocy lub podejmie się zbyt trudnego zadania, runa rozgrzewa się do czerwoności i, jeśli jej użytkownik nie odstąpi od swego dzieła, zostaje zniszczona. Zagrożeniem dla Proroka są tylko te runy, których użytkowania jeszcze w pełni nie opanował.

Powiało się, że duchy pradawnych Proroków przepływają pomiędzy kręgiem nieskończoności światostatku i runami zamieszkujących go Proroków. Moce runiczne biorą się zatem z mocy kręgu, a duchy zmarłych prowadzą żywych po Ścieżce Proroka. Dlatego też Prorocy, mówiąc czasem o duchach, które ich wspierają, mają na myśli owych dawno zmarłych Eldarów, z którymi kontaktują się poprzez runy.

Prorok, rozwijając swe moce, skupia się zwykle na pojedynczym aspekcie swej sztuki. Niektórzy z nich pracują nad mocami kinetycznymi, tworząc z ich pomocą żywe symfonie ruchu i kształtów. Inni uczą się korzystać z mocy empatycznych, by uzdrawiać innych i udzielać im rad. Jeszcze inni zostają strategami i taktykami, których zadaniem jest czuwanie nad bezpieczeństwem i przyszłością światostatku.



KSIĄŻĘ YRIEL AUTARCHA IYANDEN

Książę Yriel, Autarcha Iyanden i Naczelny Admirał Upiornych Korsarzy, to jeden z najwspanialszych dowódców pośród Eldarów. Prowadził swe wojska ku niezliczonym zwycięstwom, zarówno na polach bitew, jak i w międzygwiazdnej pustce. To jego flota unicestwiła armadę Chaosu podczas Bitwy Płonącego Księżyca. To jego flota zmiażdżyła odrażające bio-statki floty-roju Kraken i ocaliła Iyanden, choć zwycięstwo to skazało jednocześnie Yriela na powolną i straszliwą śmierć.



Ponad pięćdziesiąt lat przed atakiem Tyranidów, Yriel stanął na czele wielkiej floty swego światostatku. Choć nie był z pochodzenia całkowicie Iyanderczykiem, stanął dla swego światostatku powód do dumy i cieszył się powszechną opinią największego geniusza, jaki kiedykolwiek żeglował w kosmosie. Yriel nosił jednak nie tylko skazę nieczystej krwi, ale też pychy.

Gdy nad Iyanden zawisła groźba ze strony zbliżającej się floty Chaosu, Yriel poprowadził całą swą armadę do drugoczącego uderzenia uprzedzającego, które wprawdzie zniszczyło siły wroga, ale pozostawiło światostatek bez obrony. Yriel spodziewał się, że po powrocie do domu zostanie wynagrodzony za zwycięstwo, ale zamiast tego został zdegradowany za swoje zachowanie. Rozwścieczony tą zniewagą, poprzysiął, że jego stopa nigdy więcej nie postanie na Iyanden. Został banitą i jako Książę Korsarzy poprowadził tych, którzy chcieli pójść za nim, na wygnanie. Jego determinacja i talent były tak wielkie, że po ledwie kilkudziesięciu latach dowodzeni przez niego Upiorni Korsarze stali się postrachem całej galaktyki.

Gdy szpony floty-roju Kraken zagłębiły się w linie obronne Iyanden, Arcyprorocy głęboko żałowali, że najwspanialszy dowódca ich floty nie może pokierować walką z Tyranidami. Skala wrogiej ofensywy była tak ogromna, że Eldarzy porzucili wszelką nadzieję. Gdy zaś na światostatek poczęły się wylewać fale morderczych obcych, wszyscy byli przekonani, że zbliża się koniec. Płomień Iyanden został zgaszony niemal doszczętnie. W chwili, gdy Eldarzy pograżyli się ostatecznie w rozpacz, z niebios nadeszło wybawienie. Yriel, wraz ze swymi Korsarzami, spadł na kordon biookrętów roju, siejąc zniszczenie. Jego powrót przechylił szalę epickiego boju pomiędzy dwiema flotami i choć Eldarzy ponieśli straszliwe straty, w końcu pokonali najeźdźców.

Polem ostatecznej bitwy nie była jednak kosmiczna pustka. Yriel wylądował na zniszczonej wojną powierzchni Iyanden, by osobiście ubić przywódcę roju - stworza tak straszliwego, że nie mogła go pokonać żadna broń śmiertelnych. Ku przerażeniu Arcyproroków, Yriel wyrwał z energetycznego ołtarza w Kaplicy Ulthanasha przeklętą Włóczęgę Zmierchu, broń tak potężną, że spala ona duszę tego, kto ją dzierży. Książę, gromiąc wrogów starożytnym artefaktem, wyciął sobie ścieżkę do przywódcy Tyranidów i zagłębił Włóczęgę w jego opancerzonej czaszce. Stwór, umierając, zawył przeraźliwie, wieszcząc Tyranidom ostateczną klęskę.

Yriel został później przywrócony na stanowisko admirała floty Iyanden, lecz bohatersko broniąc swego ludu, sam skazał się na potępienie. Włóczęga Zmierchu nie jest bowiem zwyczajną bronią i ten, kto nią włada, nie może jej porzucić. Choć po dziś dzień Książę Yriel jest Autarchą światostatku, wciąż przeszukuje wszechświat w nadziei, że znajdzie sposób na przywrócenie Iyanden jego niegdyśszej chwały, nim stanie się ona tylko zapomnianym mitem.

KORSARZE

Liczni są korsarze, których imiona okryły się złą sławą na światostatkach i wśród innych ras. Niektórzy z nich to tylko krwiożerczy szaleńcy, którzy padli ofiarą tych samych słabości charakteru, które spowodowały Upadek. Jednym z nich jest Galadhar Szary. Jego potworne uczynki na zawsze pozostaną żywe w pamięci mieszkańców Duro, świata Uchodźców, który obrał sobie za bazę. To stąd prowadził swe wyprawy łupieżcze na setki światów, dla kaprysu mordując setki tysięcy niewinnych istot i zrównując z ziemią całe miasta. W końcu jego żądza krwi przywiodła go do upadku – Imperium urządziło na niego polowanie, sprowadzając na niego spokojną planetę ognia i śmierci, aż wreszcie zniszczyło okręt Galadhara.

Czasem jednak eldarscy korsarze, jeśli mają na to chęć, zdolni są do niezwykłego miłosierdzia wobec pokonanych przeciwników. Tak zwany Książę Osady Asteri, Avele Szybkie Oko, dowodząc jedną z flot korsarskich światostatku Biel-Tan, wypełnia przysięgę chronienia dziewiczych światów przed osadnikami ras niższych. Na planecie Yrthal Avele zniszczył pół tuzina ludzkich osiedli, nim ledwo co założona imperialna kolonia poddała się. Następnie, w serii krótkich skoków międzywymiarowych zabrał czterdzieści tysięcy ocalałych kolonistów na najbliższy, nadający się do zamieszkania księżyc. Obiecał jednocześnie, że nie zostaną przeciw nim podjęte żadne inne wrogie działania, jeśli tylko nie wrócą na Yrthal.

KSIĄŻĘ YRIEL Z IYANDEN

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Yriel 6	6	3	3	3	7	4	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch.

Mistrz strategii. Podobnie jak inni Autarchowie, Yriel jest doskonałym dowódcą. Dlatego może korzystać z zasady mistrza strategii (str. 29).

Skazany na zagładę. Yriel toczy niekończącą się bitwę o powstrzymanie pożerających go energii Włóczni Zmierchu. Częściowo pomaga mu tarcza energetyczna, pochłaniająca najgroźniejsze z efektów ubocznych broni. Na koniec każdej bitwy, broń Yriela odbiera mu automatycznie jeden punkt Żywotności. Yriel może wtedy skorzystać z rzutu ochronnego, jaki daje mu jego tarcza energetyczna.

EKWIPUNEK BOJOWY

Tarcza energetyczna. Specjalna Ochrona 4+.

Granaty plazmowe.

Włócznia Zmierchu. Yriel jest duchowo połączony z Włócznią Zmierchu, Przeklętym Ostrzem Rodu Ulthanash, bronią, o której się mówi, że zawiera zgubne energie umierającego słońca. Jest to zaklęta włócznia, która anuluje rzuty na Pancerz (patrz str. 27).

Oko Gniewu. Yriel na lewym oku nosi urządzenie, które może porazić zabójczymi błyskawicami osoby w zasięgu jego wzroku. Raz w ciągu bitwy, w zamian za swoje zwykłe ataki w walce wręcz, Yriel może aktywować Oko Gniewu. Przyłóż duży wzornik Wybuchu tak, żeby jego centralny otwór znajdował się nad Yrielem. Wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują trafienie z Siłą 6 i PP 3. Ten atak nie działa na Yriela.

„Nie zadawaj Eldarom pytań, bo podadzą ci trzy odpowiedzi, z których wszystkie są absolutnie prawdziwe i przerażające”.

Inkwizytor Czevak





LORDOWIE FENIKSOWIE

Lordowie Feniksowie to półbogowie wojny, najstarsi spośród Egzarchów, opiewani w niezliczonych legendach w całym kosmosie. Są ucieleśnieniami Wojownika tak, jak Awatar jest inkarnacją krwaworękiego boga Kaela Mensha Khaina.

Najstarszym z Lordów Feniksów jest Asurmen, którego imię oznacza Dłoń Asuryana. Jest także znany jako Dłoń Króla Feniksa, gdyż działa jako nieśmiertelny potomek Asuryana, ojca i przywódcy bogów Eldarów. W czasach Upadku Asurmen poprowadził swój lud na wygnanie, pozostawiając macierzysty świat na pastwę koszmarów Osnowy. Na jałowej planecie, na której osiedlili się wygnańcy, założył pierwszą świątynię Wojowników Khaina, Kaplicę Asur. Tam pojawili się pierwsi Wojownicy Khaina; tam też została po raz pierwszy otwarta Ścieżka Wojownika, a Eldarzy którzy wtedy na nią wkroczyli wiele się nauczyli od swego mistrza. Potem przyjęli miano Egzarchów i poczęli szerzyć w galaktyce swe własne nauki.

Pierwsi Egzarchowie, Asurya, założyli świątynię Wojowników Khaina w takiej formie, w jakiej są one dziś znane Eldarom. To wtedy, na wzór umiejętności i specjalności pierwszych Egzarchów, sformalizowane zostały podstawowe elementy Ścieżki Wojownika. Na wyruszających w przestrzeń międzygwiazdną światostatkach wzniesiono wielkie kaplice, by umiejętności

bojowe Asurya przetrwały, kiedy ich dzieci rozpoczęły swe wieczne wygnanie.

Podobnie jak Egzarchowie, Lordowie Feniksowie są w pewien sposób nieśmiertelni. Gdy umiera jeden z nich, inny Eldar zakłada jego pancerz, zajmuje jego miejsce i przyjmuje jego tożsamość, by Lord Feniks odrodził się na nowo. Niezależnie od tego, iloma osobnymi Eldarami był wcześniej Lord Feniks, jego umysł zawsze pozostaje taki sam, gdyż kieruje nim dominująca osobowość pierwszego i najpotężniejszego Eldara, który nosił dany pancerz.

Inaczej, niż Egzarchowie ze światostatków, Lordowie Feniksowie nie są przypisani do jednego miejsca, lecz podróżują po całej galaktyce. Niegdyś, w zamierzchłych czasach, czczono ich jako bogów w ich własnych kaplicach, lecz wszystkie one dawno przepadły; światy, na których się znajdowały zostały zniszczone lub spotkały je inne, równie wielkie katastrofy. Opowieści o heroicznych wyczynach Asurya wciąż krążą pośród Wojowników Khaina. Jednak ci starożytni wojownicy żyją nie tylko w legendach, ale i w rzeczywistości. Czasem jeden z Lordów znika na stulecia lub nawet tysiąclecia, lecz zawsze, gdy jest potrzebny, powraca, krocząc po wszechświecie ścieżką krwaworękiego boga.

STARE PLANETY

Światy, które zostały pochłonięte przez Oko Terroru, wciąż dziś istnieją - na wpół w rzeczywistości, na wpół w Osnowie. Mogą na nich przeżyć zarówno demony, jak i śmiertelnicy, a prawa fizyki materialnego wszechświata przepłatają się tu z nieskończonymi możliwościami Chaosu, tworząc planety rodem z piekielnych koszmarów. Śmiertelny umysł nie jest w stanie sobie wyobrazić bardziej obcych i plugawych planet - planet, gdzie niebo płonie, rzeki spływają krwią, a demony sprowadzają na żywe istoty niewysłowione męki. Każdy z tych światów jest innym rodzajem piekła, dziełem jednego z potężnych Książąt Demonów, ulubionych sług bogów Chaosu.

Eldarzy zwą te światy starymi planetami. Tradycja głosi, że pomimo przemian, którym poddał je Chaos, na planetach tych wciąż istnieją niektóre spośród największych skarbów Eldarów. Powiada się nawet, że na niektórych z nich wciąż żyją Eldarzy. Banici udają się czasem na wyprawę w celu poszukiwania tych światów, w pogoni za utraconym przyjacielem lub bezcennym przedmiotem. Ci nieliczni, którzy wracają żywi, są zwykle tak ciężko doświadczeni na duchu i umyśle, że szukają już tylko schronienia w kręgach nieskończoności

LORD FENIKS

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lord Feniks	7	7	4	4	3	7	4	10 2+

ZASADY SPECJALNE

Oprócz indywidualnych zasad specjalnych przytoczonych w opisach Lordów Feniksów na kolejnych stronach, każdego z nich dotyczą także poniższe zasady specjalne:

Bohater niezależny.

Dodatkowy Ruch. Bez względu na przynależność do świątyni Wojowników Khaina, każdy Lord Feniks posiada zasadę specjalną Dodatkowy Ruch.

Nieustraszony. Lordowie Feniksowie, od tysiącleci przemierzający galaktykę, stali się Nieustraszeni.

Wieczni Wojownicy. Lordów Feniksów nigdy nie można całkowicie zniszczyć, dlatego nie obowiązują ich zasada Natychmiastowa Śmierć.

Adepci. Lordowie Feniksowie bardzo często prowadzą do boju swoich braci. Jeśli Lord Feniks jest dowódcą drużyny, składającej się z Wojowników Khaina z tej samej świątyni, co on, to cały oddział podlega zasadzie Nieustraszeni. Lordowie Feniksowie nie mogą się przyłączyć do oddziałów Wojowników Khaina innych świątyń. Jeśli drużyna ma dwie te same umiejętności Egzarchy, to nie sumują się one.

ASURMEN, DŁOŃ ASURYANA

Asurmen, pierwszy z Ponurych Mścicieli, założył więcej kaplic na światostatkach niż jakikolwiek inny Lord Feniks. Zniknął wkrótce po ich powstaniu, ale pozostawił po sobie opowieści o swych dokonaniach. Ponoć widziano go, jak walczy z Wielkim Wrogiem, od Oka Terroru po rubieżę galaktyki.

Pancerz Asurmena jest wyposażony w specjalne wyrzutnie szurikenów, podłączone do jego karwaszy w taki sposób, że może strzelać z prawej lub z lewej ręki bez utraty celności. Sprawia to również, że ma obie dłonie wolne i może w nich dzierżyć swój miecz energetyczny. Ostrze to zaś to nie żadna poślednia broń, lecz potężny Miecz Asur. Jest to pierwszy miecz Mścicieli. Tkwi w nim kamień duszy Tethesisa, brata Asurmena, by ów mógł po kres czasu walczyć ze sługusami Wielkiego Wroga.

Wojownicy Khaina. Ponurzy Mściciele.

Ekwipunek bojowy. Zamontowane na nadgarstkach miotacze szurikenowe Mściciel (tak jak miotacz szurikenowy Mściciel, ale jest to broń Szturmowa 4), Miecz Asura. Miecz Asura to miecz zemsty, który pozwala Asurmenowi powtórzyć nieudane rzuty na trafienie w walce wręcz.

Umiejętności wojownika. Asurmen posiada następujące umiejętności Egzarchy: obrona oraz nawałnica ostrzy.

Bitewne przeznaczenie. Asurmen jest skazany na wieczną walkę i w żaden sposób nie może uciec przed swoim losem. W grze posiada Specjalną Ochronę 4+.



JAIN ZAR, CICHĄ BURZĄ

Gdy Asurmen wybierał pierwszych Wojowników Khaina, Jain Zar zwróciła jego uwagę swą szybkością oraz zawziętością i została pierwszą spośród Asurya. Jain Zar podróżowała po pajęczym trakcie, nauczając Eldarów swych umiejętności bojowych i prowadząc innych po Ścieżce Wojownika. Wkrótce na wszystkich dużych światostatkach powstały kaplice Wyjąć Banshee, a liczni Egzarchowie nauczali przyszłych wojowników umiejętności Jain Zar.

Jain Zar jest ze wszystkich Lordów Feniksów najbardziej związana ze świątyniami Ścieżki Wojownika, rozsianymi po światostatkach. Podróżuje ona po pajęczym trakcie, odwiedzając świątynie i opiekując się swymi duchowymi potomkami. Choć czasem znika na całe wieki, zawsze powraca, a jej kaplice nieustannie wypatrują swej zabójczej pani.

Jej zdumiewająca szybkość i żywy temperament znajdują swe odbicie w każdej spośród Wyjąć Banshee. To ona pierwsza opanowała Krzyk, który Kradnie. Jain Zar dzierży zabójcze Ostrze Zniszczenia i Jainas Mor, Niemą Śmierć - broń do rzucania o trzech lśniących ostrzach, która zawsze wraca do jej dłoni.

Wojownicy Khaina. Wyjące Banshee.

Ekwipunek bojowy. Maską Banshee, egzekutor, Niema Śmierć. Niema Śmierć to triskelion z S5.

Umiejętności wojownika. Jain Zar posiada następujące umiejętności Egzarchy : akrobatyka oraz okrzyk bojowy.

Szaleńczy Atak. Jain Zar, specjalizująca się w zabójczych szturmach, stanowi przerażający widok, kiedy rzuca się w wir walki. W grze posiada zasadę specjalną Szaleńczy Atak.

ASURYATA

Asuryata, legenda o Lordach Feniksach, to starożytny epos znany w pełni tylko Bardom Zmierzchu. Jego ostatnie zwrotki mówią o Rhana Dandra, międzygwiezdnej apokalipsie, która przyniesie śmierć zarówno Eldarom, jak i ich bogom.



BAHARROTH, KRZYK WIATRU

Baharroth to najstarszy spośród Szturmowych Jastrzębi, pierwszy ze skrzydlatych Egzarchów i założyciel Ścieżki Wojownika, którą wyznają dziś kaplice Szturmowych Jastrzębi na wszystkich światostatkach. Był on najbardziej entuzjastycznym i beztróskim z Lordów Feniksów. Słoneczne światło na jego skrzydłach było dla niego radością całego życia. Baharroth i Maugan Ra są braćmi, jak słońce i księżyc. Wiele najgroźniejszych wrogów Eldarów padło pod ich zabójczymi ostrzami. Odkąd Baharroth poznał sztukę wojny od samego Asurmiena, wiele razy odradzał się w ciałach innych Eldarów. Niezliczone pola bitew poznały jego gniew. Nieprzebrane rzesze wrogów poległy z jego ręki.

Baharroth oznacza Krzyk Wiatru, gdyż jest on mistrzem lotu. Choć porusza się subtelnie, niczym zefir, spada na wrogów z mocą huraganu. Powiada się, że jego ostateczna śmierć nadejdzie, gdy będzie, u boku pozostałych

Lordów Feniksów, walczył w Rhana Dandra - bitwie pomiędzy Chaosem i materialnym wszechświatem, która zakończy się zniszczeniem ich obojga.

Wojownicy Khaina. Szturmowe Jastrzębie.

Ekwipunek bojowy. Skrzydła Szturmowych Jastrzębi, zasobnik grenadierski Szturmowych Jastrzębi, granaty plazmowe, granaty magnetyczne, broń energetyczna, szpon jastrzębia.

Umiejętności wojownika. Baharroth posiada następujące umiejętności Egzarchy: pościg oraz podniebny skok.

Uderz i Uciekaj. Baharroth potrafi odrywać się od ostrzy przeciwników, by chwilę później ponownie zaatakować. W grze posiada zasadę specjalną Uderz i Uciekaj (ta zdolność przenosi się na oddział Szturmowych Jastrzębi, do którego dołączył Baharroth).



KARANDRAS, ŁOWCA PÓŁMROKU



Karandras jest najbardziej tajemniczym spośród Lordów Feniksów. Nikt nie wie, gdzie znajdowała się niegdyś jego pierwsza kaplica - być może na jednym z rozlicznych małych światostatków, które przetrwały Upadek, ale zostały wkrótce potem zniszczone. Nie jest najstarszym Egzarchą Bojowych Skorpionów. Ten zaszczyt przypada Ahrze, Ojcu Skorpionów, najbardziej złowieszczemu z Lordów Feniksów, Upadłemu Feniksowi, w którym płonie mroczny ogień Chaosu. Karandras zajął jego miejsce i swoją cierpliwością myśliwego zastąpił morderczą naturę poprzednika.

Karandras jest najpotężniejszym ze wszystkich Bojowych Skorpionów. Używa kleszczy i ostrza, by rozdzierać wrogów na strzępy, nim ci pojmą, że zbliża się ich zabójca. Szczękoblastery Karandrasa, zwane Ugryzieniem Skorpiona, są wielokrotnie potężniejsze niż te, używane przez wojowników Bojowych Skorpionów. Niewielu spojrzało na Karandrasa i przeżyło, by o tym opowiedzieć.

Wojownicy Khaina. Bojowe Skorpiony

Ekwipunek bojowy. Ugryzienie Skorpiona, miecz łańcuchowy skorpiona, kleszcze skorpiona, granaty plazmowe. Ugryzienie Skorpiona to potężny szczękoblast, który zapewnia +2 ataki zamiast +1.

Umiejętności wojownika. Karandras posiada następujące umiejętności Egzarchy: uderzenie z cienia oraz myśliwy.

Maskowanie. Kiedy Karandras zbliża się do ofiary, gromadzi wokół siebie okoliczne cienie. W grze posiada zasadę specjalną Maskowanie (ta zdolność przenosi się na oddział Bojowych Skorpionów, do którego dołączył Karandras).

FUEGAN, PŁONĄCA LANCA

Fuegan poznał sztukę wojny w Kaplicy Asur, w zamierzonych czasach, gdy narodzili się Wojownicy Khaina. To on założył świątynie Ognistych Smoków i wyszkolił ich w walce za pomocą płomieni. Legenda powiada, że gdy Upadły Feniks zniszczył Kaplicę Asur, uciekli z niej wszyscy, prócz Fuegana. Powszechnie sądzono, że zginął, ale pojawił się ponownie w ostatniej bitwie o Haranshemash, planetę też i krwi. Po tamtej wojnie Fuegan zniknął w pajęczym trakcie i odtąd podróżuje jego tajemnymi tunelami, śledząc wrogów swej rasy.

Opowieści mówią, że to właśnie Fuegan zwoła Lordów Feniksów na Rhana Dandra i że będzie ostatnim, który polegnie w tym wielkim boju. Fuegan dzierży potężną i zabójczą ognistą lancę oraz ognisty topór. Ta starożytna broń płonie wieczystym żarem od dnia,

gdy ją wykuto, a runy na jej powierzchni wiją się w płomiennej agonii.

Wojownicy Khaina. Ogniste Smoki.

Ekwipunek bojowy. Ognista pika, ognisty topór, bomby termiczne. Ognisty topór zapewnia +1 do Siły w czasie ataków nim wykonywanych i pozwala atakować Fueganowi, jakby był Monstrum (anuluje rzuty na Pancerz, rzuca 2K6+5 na przebicie pancerza pojazdu).

Umiejętności wojownika. Fuegan posiada następujące umiejętności Egzarchy: łowcy czołgów oraz wymierzony strzał.

Nie czuje bólu. Fuegan może bez szwanku kroczyć przez szalejące piekło. W grze posiada zasadę specjalną Nie Czuje Bólu.



MAUGAN RA, ŻNIWIARZ DUSZ

Altanasar był jednym z wielu światostatków, które przetrwały Upadek. Początkowo rzucony w pustkę przez psioniczne fale uderzeniowe, które zniszczyły światy Eldarów, później wpadł w studnię grawitacyjną Oka Terroru. Choć Eldarzy z Altanasar dzielnie stawiali przeciwko najazdowi Chaosu, nie byli w stanie umknąć przed zbliżającą się zagładą. Po pięciuset latach od Upadku ich światostatek pochłonęła Osnowa. Jedynym, który z niego umknął, był Lord Feniks znany jako Maugan Ra, Żniwiarz Dusz, najpotężniejszy Egzarcha ze świątyni Mrocznych Żniwiarzy.

Gdy Asurmen uczył swych pobratymców wojennej sztuki, to Maugan Ra wyróżniał się spośród nich najbardziej. Wytwarzał bogato zdobione bronie o okultystycznej mocy - oręż zupełnie inny od tego, którym władali pozostali Feniksowie, oręż wykuty mroczną sztuką, potrafiący zabijać na wielkie odległości. Rozwinąwszy swe umiejętności, Maugan Ra zrozumiał, że nawet najpotężniejszej broni można używać równie precyzyjnie, co skalpela. Tak powstał jego Maugetar, znany też jako Kosiarz. Z tej wiedzy rozwinęły się również dyscypliny Mrocznych Żniwiarzy.

Wojownicy Khaina. Mroczni Żniwiarze.

Ekwipunek bojowy. Kosiarz. Jest to starożytne działko szurikenowe, w które wbudowany jest egzекutor (patrz str. 31). Broń posiada następujące cechy:

Zasięg: 36" S: 6 PP: 5 Szturmowa 4,
Przygwożdżenie, Rozrywająca

Umiejętności wojownika. Maugan Ra posiada następujące umiejętności Egzarchy: wymierzony strzał oraz szybkostrzelność.

Wyostrzone Zmysły. Maugan Ra potrafi dostrzec bardzo dobrze ukrytego przeciwnika, nawet w mroku rozjaśnionej tylko księżycowym blaskiem nocy. W grze posiada zasadę specjalną Wyostrzone Zmysły.

DUCHY ALTANSAR

Dziesięć tysięcy lat po tym, jak Oko Terroru pochłonęło ojczysty świat Maugana Ra, Abaddon Profanator wyruszył na swą trzynastą Czarną Krucjatę. Królestwo koszmarów wypływało do materialnego świata legiony Chaosu, pozostawiając między Osnową a rzeczywistością ziejącą szczelinę. Podczas gdy Oko było wciąż jeszcze otwarte, Maugan Ra podjął się niebezpiecznej wyprawy. Pozostawiając za sobą srebrzysty ślad duchowego ognia, zapuścił się w złowrogą otchłań w poszukiwaniu swego ludu. Odnalazł w niej szczątki światostatku, na którym Eldarzy z Altansar, o dziwo, nadal żyli.

Maugan Ra wyprowadził niedobitki ze swego światostatku z Oka Terroru i stanął na ich czele w walce z Profanatorem, by odebrać mu ostateczne zwycięstwo. Lecz inne światostatki nie powitały go z otwartymi ramionami. Spowici w mroku Eldarzy z Altansar są traktowani podejrzliwie i wrogo - jak to możliwe, by przez tyle tysięcy lat pozostali całkowicie nietknięci przez Chaos?



LISTA ARMII ELDARÓW

Ten rozdział poświęcony jest liście armii Eldarów. To zestawienie jednostek i pojazdów, których możesz używać w grze w Warhammer 40.000. Lista armii pozwala na rozgrywanie misji, znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także informacje potrzebne do użycia armii Eldarów w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

Lista armii podzielona jest na pięć kategorii. W każdej z nich znajdują się drużyny, pojazdy lub bohaterowie pogrupowani w zależności od roli, jaką spełniają na polu bitwy. Dodatkowo, każdy model umieszczony w liście armii posiada koszt punktowy, który zależy od efektywności żołnierza na polu bitwy.

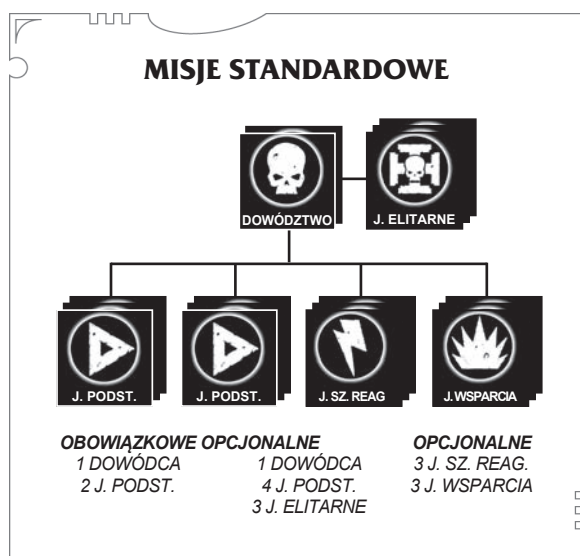
W pierwszej kolejności musisz ustalić z przeciwnikiem, jaką będziecie rozgrywali misję oraz jaki limit punktowy każdy z Was będzie mógł przeznaczyć na swoją armię. Potem możesz przystąpić do dobierania jednostek, na zasadach opisanych poniżej.

„Bóg jest moim mistrzem, a śmierć mistrzynią”.

Maugan Ra

KORZYSTANIE ZE SCHEMATU ORGANIZACYJNEGO ARMII

Z listy armii korzysta się w odniesieniu do Schematu Organizacyjnego Armii, charakterystycznego dla rozgrywanej misji. Każdy taki schemat podzielony jest na pięć kategorii, odpowiadających poszczególnym częściom listy armii. W każdej kategorii znajdują się prostokąty. Każdy pozwala na wybranie jednej jednostki z odpowiedniej części listy armii. Ciemne prostokąty to wybory obowiązkowe. Pamiętaj, że jeżeli model lub pojazd nie wchodzi w skład oddziału lub szwadronu, to należy go traktować jako jeden wybór spośród możliwości dostępnych dla Twojej armii.



KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Wyboru dokonujesz w następujący sposób. Zajrzyj do danej części listy armii i zdecyduj, którą jednostkę chcesz mieć w armii, ile w niej będzie modeli oraz jakie będzie posiadała ulepszenia. Pamiętaj - na figurkach biorących udział w grze powinna być zaprezentowana cała wykupiona dla nich broń oraz ekwipunek.

Następnie odejmij koszt punktowy jednostki od dostępnych jeszcze punktów i dokonaj kolejnego wyboru. Powtórz tę czynność, aż zużyjesz wszystkie punkty. Wtedy będziesz gotowy do bitwy!

ELEMENTY LISTY ARMII

W opisie każdego elementu listy armii znajdują się:

Nazwa jednostki. Oprócz nazwy tutaj może się także znaleźć informacja o maksymalnej liczbie oddziałów tego typu, które możesz wybrać.

Zestaw charakterystyk. Tu znajdują się charakterystyki oddziału danego typu, a także jego koszt punktowy. Jeśli w oddziale mogą być różni żołnierze, to tutaj umieszczone będą zestawy charakterystyk dla każdego z nich.

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

Ekwipunek. Tu wypisano podstawowe uzbrojenie i wyposażenie jednostki.

Opcje. Tu przedstawiono opcjonalne uzbrojenie i ekwipunek dla danej jednostki oraz odpowiadający im koszt punktowy. W tym miejscu może się też znaleźć informacja o możliwości awansowania jednego członka drużyny na dowódcę.

Zasady specjalne. Tu znajdziesz wszystkie zasady specjalne, dotyczące danego oddziału. Szczegółowe opisy tych zasad znajdziesz w rozdziale „Eldarskie siły zbrojne”.

„Zbyt łatwo jest Eldarowi przyjąć obsceniczne dary Choasu, wszak Slaanesh jest niczym innym, jak manifestacją eldarskiego umysłu w jego najdzikszej i najswobodniejszej formie. Ludzka śmiertelność nic nie znaczy dla Eldara, a według mrocznej strony eldarskiego umysłu całe życie powinno być poświęcone na spełnianie zachcianek. Okrucieństwo i hojność to tylko przebłyśki chwili. Piękno i zmysłowość są cnotami, które tak samo łatwo można wyrazić przelewając krew, co snując pieśń. Dla nieskrępowanego, eldarskiego umysłu nie istnieje rozsądek ani szaleństwo, ale jedynie fala perfekcyjnego istnienia spełniona przez własny, dziki pęd”.

Ralamine Mung,
Ordo Xenos



Dowództwo

✧ AUTARCHA

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Autarcha 6	6	3	3	3	6	3	10	3+

Typ jednostki. Piechota (lub motor antygravitacyjny, jeśli wyposażony w motor antygravitacyjny, lub piechota latająca, jeśli wyposażony w generator skoków międzywymiarowych, albo skrzydła Szturmowych Jastrzębi).

Ekwipunek. Pistolet szurikenowy, granaty plazmowe, granaty magnetyczne, tarcza energetyczna (Specjalna Ochrona 4+).

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, mistrz strategii.

Opcje

Autarcha może otrzymać również jeden z poniższych przedmiotów:

Skrzydła Szturmowych Jastrzębi 20 punktów
 Generator skoków międzywymiarowych 25 punktów
 Eldarski motor antygravitacyjny 30 punktów

70 PUNKTÓW

Autarcha może otrzymać również jeden z poniższych przedmiotów:

Maska Banshee 3 punkty
 Szczękoblastery 10 5 punktów

Autarcha może otrzymać jedną broń jednoręczną oraz jedną broń oburęczną:

Bronie jednoręczne

Broń energetyczna 10 punktów
 Miecz łańcuchowy skorpiona 5 punktów
 Laserowa lanca
 (tylko na motorze antygravitacyjnym) 20 punktów

Bronie oburęczne

Miotacz szurikenowy Mściciel 2 punkty
 Przędzacz śmierci 5 punktów
 Karabin termiczny 10 punktów
 Blaster laserowy 1 punkt
 Wyrzutnia Żniwiarz 25 punktów

✧ ARCYPROROK

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Arcyprorok 5	5	3	3	3	5	1	10	–

Typ jednostki. Piechota (lub motor antygravitacyjny, jeśli wyposażony w motor antygravitacyjny).

Ekwipunek. Upiorny hełm, pistolet szurikenowy, zakłęte ostrze oraz runiczny pancerz (Specjalna Ochrona 4+).

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, moce psioniczne.

Czarownicy. Na każdego Arcyproroka w armii możesz wziąć jeden oddział składający się z 3-10 Czarowników (patrz opis poniżej). Oddział ten, wraz z Arcyprorokiem, stanowi jeden wybór z kategorii Dowództwo.

55 PUNKTÓW

Opcje. Arcyprorok może otrzymać dowolny z poniższych przedmiotów.

Ulepszenie zakłętego ostrza na zakłąką włócznię 3 punkty
 Runy ochrony 15 punktów
 Runy przewidywania 10 punktów
 Kamienie duszy 20 punktów
 Eldarski motor antygravitacyjny 30 punktów

Arcyprorokowi należy wykupić od jednej do czterech mocy psionicznych Arcyproroka z listy:

Zagłada 25 punktów
 Tajemna Burza 20 punktów
 Szczęście 30 punktów
 Naprowadzanie 20 punktów
 Pojedynki Umysłów 20 punktów

✧ CZAROWNICY

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czarownik	4	4	3	3	1	4	18	–

Drużyna. 3 do 10 Czarowników.

Typ jednostki. Piechota (lub motor antygravitacyjny, jeśli wyposażeni w motory antygravitacyjne).

Ekwipunek. Runiczny pancerz (Specjalna Ochrona 4+), pistolet szurikenowy oraz zakłęte ostrze.

Zasady specjalne. Moce Czarowników, Dodatkowy Ruch, Mistyczny Prorocy.

Transport. Jeśli Czarownicy nie są wyposażeni w motory antygravitacyjne, to ich drużynie można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

25 PUNKTÓW/MODEL

Opcje

Każdemu Czarownikowi można wykupić jedną z mocy psionicznych Czarowników z listy:

Zasłona 15 punktów
 Niszczyciel 10 punktów
 Odwaga 5 punktów
 Wzmocnienie 15 punktów

Dla każdego Czarownika można wybrać:

Ulepszenie na Mistycznego Proroka 6 punktów
 Ulepszenie zakłętego ostrza na zakłąką włócznię 3 punkty
 Wszystkim Czarownikom dokupić eldarskie motory antygravitacyjne 20 punktów/model

AWATAR KHAINA

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Awatar 10	5	6	6	4	6	4	10	3+

Wyjątkowy. W armii może się znaleźć tylko jeden Awatar.

155 PUNKTÓW

Typ jednostki. Monstrum.

Ekwipunek. Lament Zagłady.

Zasady specjalne. Demon (Specjalna Ochrona 4+), Nieustraszony, płynne ciało, inspiracja, Monstrum.

KSIAŻĘ YRIEL Z IYANDEN

WW	ZS		S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Książę Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+

Wyjątkowy. W armii może się znaleźć tylko jeden Yriel.

Typ jednostki. Piechota.

155 PUNKTÓW

Ekwipunek. Tarcza energetyczna (Specjalna Ochrona 4+), Oko Gniewu, Włócznie Zmierchu, granaty plazmowe.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, mistrz strategii, Dodatkowy Ruch, skazany na zagładę.

ELDRAD ULTHRAN

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Eldrad 5	5	3	4	3	5	1	10	–

Wyjątkowy. W armii może się znaleźć tylko jeden Eldrad.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Pistolet szurikenowy, Kostur Ulthamaru, runy ochrony, runy przewidywania, upiorny hełm, kamie-

210 PUNKTÓW

nie duszy, zaklęte ostrze, runiczny pancerz (Specjalna Ochrona 4+).

Moce psioniczne. Tajemna Burza, Szczęście, Naprowadzanie, Zagłada oraz Pojedynek Umysłów.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, wróżbiarstwo.

Czarownicy. Eldrad jest traktowany jako Arcyprorok, a więc można mu dokupić oddział Czarowników.

LORD FENIKS

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lord Feniks	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

RÓŻNY, PATRZ NIŻEJ

Typ jednostki. Piechota (Baharroth to piechota latająca).

Wyjątkowy. W armii może się znaleźć tylko jeden, dany Lord Feniks.

ASURMEN

230 PUNKTÓW

Ekwipunek. Zamontowane na nadgarstkach miotacze szurikenowe Mściciel, Miecz Asura.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Ponurzy Mściciele), obrona, nawałnica ostrzy, bitewne przeznaczenie (Specjalna Ochrona 4+).

JAIN ZAR

190 PUNKTÓW

Ekwipunek. Maski Banshee, egzekutor, Niema Śmierć.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Wyjące Banshee), akrobatyka, okrzyk bojowy, Szaleńczy Atak.

BAHARROTH

200 PUNKTÓW

Ekwipunek. Skrzydła Szturmowych Jastrzębi, zasobnik grenadierski Szturmowych Jastrzębi, granaty plazmowe, granaty magnetyczne, broń energetyczna, szpon jastrzębia.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Szturmowe Jastrzębie), podniebny skok, pościg, Uderz i Uciekaj.

KARANDRAS

215 PUNKTÓW

Ekwipunek. Ugryzienie Skorpiona, miecz łańcuchowy skorpiona, kleszcze skorpiona, granaty plazmowe.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Bojowe Skorpiony), uderzenie z cienia, myśliwy, Maskowanie.

FUEGAN

205 PUNKTÓW

Ekwipunek. Ognista pika, ognisty topór, bomby termiczne.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Ogniste Smoki), Łowcy Czołgów, wymierzony strzał, Nie Czuje Bólu.

MAUGAN RA

195 PUNKTÓW

Ekwipunek. Kosiarz.

Zasady specjalne. Bohater niezależny, Dodatkowy Ruch, Nieustraszony, Wieczni Wojownicy, Adepti (Mroczni Żniwiarze), wymierzony strzał, szybkostrzelność, Wyostrzone Zmysły.



Jednostki Elitarne

BOJOWE SKORPIONY

16 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Bojowy Skorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha 5		5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Bojowych Skorpionów.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Pistolet szurikenowy, miecz łańcuchowy skorpiona, szczękoblaster oraz granaty plazmowe.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Za +15 pkt. Egzarcha może wymienić swój pistolet szurikenowy na kleszcze skorpiona, za +5 pkt. wymienić miecz łańcuchowy na kłające ostrze lub za +5 pkt. wymienić obie bronie na szable łańcuchowe.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: myśliwy za +5 pkt., uderzenie z cienia za +20 pkt.

Transport. Bojowym Skorpionom można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

OGNISTE SMOKI

16 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ognisty Smok	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha 5		5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Ognistych Smoków.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Karabin termiczny oraz bomby termiczne.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Egzarcha może wymienić swój karabin termiczny na: ognistą pikę za +8 pkt. lub za darmo na miotacz smoczego oddechu.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: wymierzony strzał za +5 pkt., Łowcy Czołgów za +15 pkt.

Transport. Ognistym Smokom można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

UPIORNA STRAŻ

35 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Upiorny Strażnik	4	4	5	6	1	4	1	10	3+
Czarownik 4		4	3	3	1	4	1	8	4+

Drużyna. 3 do 10 Upiornych Strażników. Oddział 10 Upiornych Strażników, prowadzonych do boju przez Mistycznego Proroka, może być wybrany do armii jako Jednostka Elitarna lub Jednostka Podstawowa.

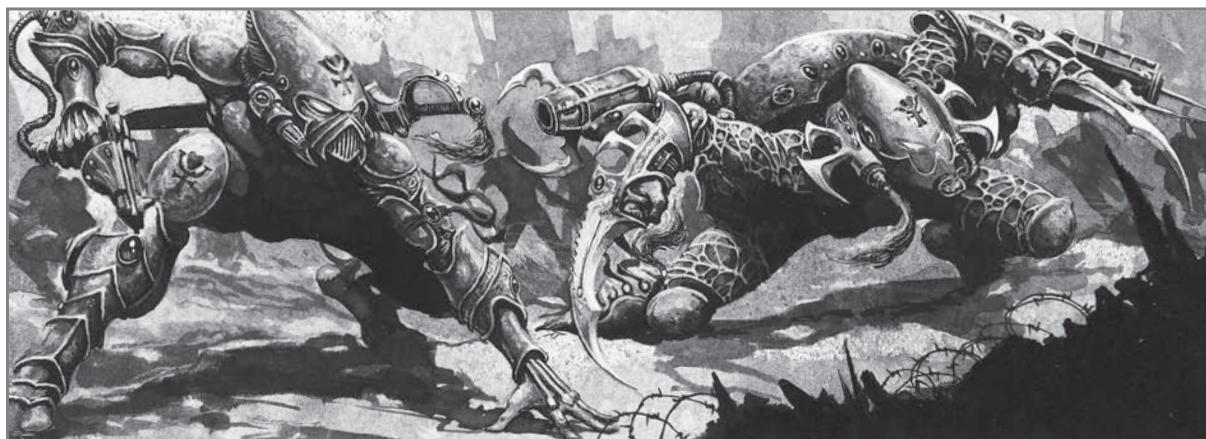
Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Upiorne działo.

Zasady specjalne. Nieustraszeni, Upiorne Wizje.

Bohater. Za +25 pkt. oddział może być prowadzony do boju przez Czarownika. Jego ekwipunek i opcje znajdziesz w części poświęconej Dowództwu.

Transport. Oddziałowi składającemu się maksymalnie z 5 Upiornych Strażników i 1 Czarownika można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).





WYJĄCA BANSHEE

16 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wyjąca Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarchini	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Wyjających Banshee.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Maski Banshee, pistolet szurikenowy oraz broń energetyczna.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchinię. Egzarchini może wymienić swoją broń energetyczną na: egzekutor za +10 pkt. lub triskelion za +5 pkt. Ewentualnie za +10 pkt. może wymienić broń energetyczną i pistolet szurikenowy na lustrzane miecze.

Egzarchini może otrzymać następujące umiejętności Egzarchini: okrzyk bojowy za +5 pkt., akrobatyka za +5 pkt.

Transport. Wyjającym Banshee można wykupić transporter antygrawitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).



TRUPA ARLEKINÓW

18 PUNKTÓW/MODEL

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Arlekin 5	4	3	3	1	6	2	9	—
Prorokini Półmroku 5	4	3	3	1	6	2	9	—
Błazen Śmierci 5	4	3	3	1	6	2	9	—
Przywódca Trupy 5	4	3	3	1	6	3	10	—

Drużyna. 5 do 10 Arlekinów.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Pistolet szurikenowy, broń do walki wręcz, pas akrobaty oraz pancerz holograficzny (Specjalna Ochrona 5+).

Zasady specjalne. Taniec śmierci, Dodatkowy Ruch.

Opcje. Za +4 pkt. na model dowolnym członkom oddziału można wymienić broń do walki wręcz na Pocałunek Arlekina. Za +10 pkt. na model maksymalnie dwóm członkom oddziału można wymienić pistolet szurikenowy na pistolet termiczny.

Bohater. Za +20 pkt. jeden Arlekin może zostać awansowany na Przywódcę Trupy. Jeśli tak się stanie, to jego broń do walki wręcz za darmo zastępowana jest przez broń energetyczną lub Pocałunek Arlekina. Za +10 pkt. jeden Arlekin może zostać awansowany na Błazna Śmierci, jego bronie wymieniane są wtedy na wrzaskacza. Za +30 pkt. jeden Arlekin może zostać awansowany na Prorokinię Półmroku.

Transport



TA „WAVE SERPENT”

90 PUNKTÓW/MODEL

Pancerz Przedni		Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
TA „Wave Serpent”	12	12	10	3

Typ. Czołg, Szybki, Antygraw.

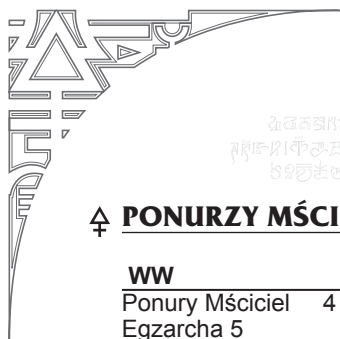
Uzbrojenie. Sprzężony miotacz szurikenowy oraz jedna broń z listy. sprzężone działko szurikenowe za +10 pkt., sprzężony laser rozpraszający za +25 pkt., sprzężona eldarska wyrzutnia rakiet za +30 pkt., sprzężone gwiazdne działko za +35 pkt., sprzężona lanca świetlna za +45 pkt.

Zasady specjalne. Pole energetyczne.

Opcje. Za +10 pkt. sprzężony miotacz szurikenowy można wymienić na pojedyncze działko szurikenowe.

TA „Wave Serpent” może być wyposażony w: silniki wektorowe za +20 pkt., gwiazdne silniki za +15 pkt. oraz kamienie duszy za +10 pkt.

Transport. „Wave Serpent” to transporter przypisany, który może przewozić jeden oddział piechoty, składający się maksymalnie z 12 modeli. Upiorni Strażnicy są więksi, a więc do tego pojazdu może ich wejść jedynie 5, a wraz z nimi do dwóch towarzyszących im bohaterów.



► Jednostki Podstawowe ►

♠ PONURZY MŚCIELE

12 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ponury Mściciel	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Ponurych Mścicieli.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Miotacz szurikenowy Mściciel.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Egzarcha może wymienić swój miotacz szurikenowy na dwa miotacze szurikenowe za

+5 pkt. (traktowane jako pojedynczy miotacz szurikenowy Mściciel - broń Szturmowa 4), lub miecz zemsty i pistolet szurikenowy za +10 pkt., lub broń energetyczną i lśniąca tarczę za +15 pkt.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: obrona za +15 pkt., nawałnica ostrzy za +15 pkt.

Transport. Ponurym Mścicielom można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

♠ ŁOWCY

19 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Łowca	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

Drużyna. 5 do 10 Łowców.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Karabin snajperski Łowców, pistolet szurikenowy.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch, mistrzowie kamuflażu, Tropiciele.

Opcje. Za +5 pkt. na model każda drużyna Łowców może zostać awansowana na Tropicieli.

♠ OBROŃCY

8 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Obrońca	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Czarownik	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Drużyna. 10 do 20 Obrońców.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Miotacz szurikenowy.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch.

Bohater. Za +25 pkt. oddział może być prowadzony do boju przez Czarownika. Jego ekwipunek i opcje znajdziesz w części poświęconej Dowództwu.

Opcje. Dwóch Obrońców musi zostać awansowanych na drużynę broni ciężkiej, wyposażoną w platformę z bronią z listy. lanca świetlna za +30 pkt., eldarska

wyrzutnia rakiet za +20 pkt., laser rozpraszający za +15 pkt., działko szurikenowe za +5 pkt., gwiazdne działko za +25 pkt.

Szturmowa Drużyna Obrońców. Każda drużyna Obrońców może zostać awansowana na Szturmową Drużynę Obrońców. Jeśli tak się stanie, to za darmo każdy jej członek wymienia miotacz szurikenowy na pistolet szurikenowy i broń do walki wręcz. Drużyna nie może mieć platformy z ciężką bronią, ale do dwóch jej modeli może wymienić swoje bronie na: karabin termiczny za +6 pkt. na model lub miotacz ognia za +6 pkt. na model.

Transport. Drużynie Obrońców liczącej nie więcej niż 12 modeli można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

♠ SZWADRON MOTORÓW ANTYGRAW. OBROŃCÓW

22 PUNKTY/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motor antygrav.									
Obrońców	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Czarownik	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Drużyna. 3 do 12 Obrońców na motorach antygravitacyjnych.

Typ jednostki. Motory antygravitacyjne.

Ekwipunek. Sprzężony miotacz szurikenowy.

Opcje. Za +10 pkt. na model jeden na trzech Obrońców na motorze antygravitacyjnym może wymienić swój sprzężony miotacz szurikenowy na pojedyncze działko szurikenowe.

Bohater. Za +45 pkt. oddział może być prowadzony do boju przez Czarownika na motorze antygravitacyjnym. Jego ekwipunek i opcje znajdziesz w części poświęconej Dowództwu.

Jednostki Szybkiego Reagowania

✧ ŁŚNIAĄCE WŁÓCZNIE

35 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Łśniący Włócznie	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Egzarcha	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

Drużyna. 3 do 5 Łśniących Włóczy.

Typ jednostki. Motory antygravitacyjne.

Ekwipunek. Każdy motor antygravitacyjny uzbrojony jest w sprzężony miotacz szurikenowy. Jeźdźcy wyposażeni są w laserowe lance.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Za +15 pkt. może on wymienić swój sprzężony miotacz szurikenowy na pojedyncze działko szurikenowe. Egzarcha może wymienić swoją laserową lancę na broń energetyczną (za darmo) lub gwiazdą lancę za +15 pkt.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: Doskonały Jeździec za +10 pkt., odwrót taktyczny za +25 pkt.

✧ PAJĄKI OSNOWY

22 PUNKTY/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pająk Osnowy	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Pająków Osnowy.

Typ jednostki. Piechota latająca.

Ekwipunek. Przędzacz śmierci.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Za +5 pkt. Egzarcha może zostać uzbrojony w dodatkowego przędzacz

śmierci (co czyni jego przędzacz śmierci bronią Szturmową 4) lub za +5 pkt. można mu wymienić broń na karabin monowłókienny. Za +10 pkt. Egzarcha może być także wyposażony w ostrza energetyczne.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: niespodziewany atak za +10 pkt., odwrót taktyczny za +15 pkt.

✧ SZTURMOWE JASTRZĘBIE

21 PUNKTÓW/MODEL

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szturmowy Jastrząb	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 5 do 10 Szturmowych Jastrzębi.

Typ jednostki. Piechota latająca.

Ekwipunek. Blaster laserowy, granaty plazmowe, granaty magnetyczne, zasobnik grenadierski Szturmowych Jastrzębi.

Zasady specjalne. Dodatkowy Ruch.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Za +10 pkt. Egzarchę można wyposażać w broń energetyczną lub wymienić mu blaster laserowy na: szpon jastrzębia za +10 pkt. lub karabin solarny za +15 pkt.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: podniebny skok za +15 pkt., pościg za +5 pkt.

✧ SZWADRON ŚCIGACZY „VYPER”

45 PUNKTÓW/MODEL

Pancerz Przedni		Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
Ścigacz „Vyper”	10	10	10	3

Szwadron. 1-3 ścigaczy „Vyper”.

Typ. Antygraw, Szybki, Odkryty.

Uzbrojenie. „Vyper” wyposażony jest w sprzężony miotacz szurikenowy oraz jedną broń z listy: eldarska

wyrzutnia rakiet za +20 pkt., laser rozpraszający za +15 pkt., gwiazdne działko za +25 pkt., działko szurikenowe za +5 pkt., lanca świetlna za +30 pkt.

Opcje. Za +10 pkt. sprzężony miotacz szurikenowy można wymienić na pojedyncze działko szurikenowe. Każdy „Vyper” może być wyposażony w: silniki wektorowe za +20 pkt., gwiazdne silniki za +15 pkt., pole holograficzne za +35 pkt. oraz kamienie duszy za +10 pkt.



Jednostki Wsparcia

BATERIA WSPOMAGAJĄCYCH SYSTEMÓW UZBROJENIA 20 PUNKTÓW/BROŃ

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Obrońca 3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Czarownik 4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Bateria. 1 do 3 broni wsparcia (wliczając w to obsługę składającą się z dwóch Obrońców na broń).

Typ jednostki. Artyleria.

Uzbrojenie. Wszystkie wspomagające systemy uzbrojenia muszą być wyposażone w broń tego samego

typu, wybraną z listy: działo zakrzywiające za +30 pkt. na model, działo rezonansowe za +30 pkt. na model, tkacz cienia za +10 pkt. na model.

Obsługa. Dwóch Obrońców uzbrojonych w miotacze szurikenowe.

Bohater. Za +25 pkt. oddział może być prowadzony do boju przez Czarownika. Jego ekwipunek i opcje znajdziesz w części poświęconej Dowództwu.

MROCNIE ŻNIWIARZE

35 PUNKTÓW/MODEL

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Mroczny Żniwiarz 4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Egzarcha 5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Drużyna. 3 do 5 Mrocznych Żniwiarzy.

Typ jednostki. Piechota.

Ekwipunek. Wyrzutnia Żniwiarz.

Bohater. Za +12 pkt. jeden model w oddziale może zostać awansowany na Egzarchę. Egzarcha może wymienić swoją wyrzutnię Żniwiarz na jedną z broni: działko szuri-

kenowe (za darmo), eldarska wyrzutnia rakiet za +10 pkt., odłamkowa wyrzutnia Żniwiarz za +20 pkt.

Egzarcha może otrzymać następujące umiejętności Egzarchy: szybkostrzelność za +20 pkt., wymierzony strzał za +10 pkt.

Transport. Mrocznym Żniwiarzom można wykupić transporter antygravitacyjny „Wave Serpent” (patrz opis).

WŁADCA UPIORÓW

90 PUNKTÓW

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Władca Upiorów 4	4	10	8	3	4	2	10	3+

Typ jednostki. Monstrum.

Ekwipunek. Władca Upiorów jest uzbrojony. w jeden miotacz szurikenowy i jeden miotacz ognia, lub dwa miotacze szurikenowe, lub dwa miotacze ognia.

Dodatkowo **należy** mu wykupić jedną z broni: gwiazdne działo za +30 pkt., lanca świetlna za +40 pkt., laser rozpraszający za +20 pkt., działko szurikenowe za +10 pkt., eldarska wyrzutnia rakiet za +25 pkt., upiorne ostrze za +10 pkt.

Zasady specjalne. Nieustraszony, Monstrum, Upiorne Wizje.

Opcje. Władcy Upiorów można dobrać drugą broń z listy. gwiazdne działo za +30 pkt., lanca świetlna za +40 pkt., laser rozpraszający za +20 pkt., działko szurikenowe za +10 pkt., eldarska wyrzutnia rakiet za +25 pkt. Jeśli zostaną wybrane dwie bronie tego samego typu, to traktujemy je jako jedną sprzężoną.

SZWADRON BOJOWYCH MASZYN KROCZĄCYCH 30 PUNKTÓW/MODEL

WW	ZS	S	Pancerz Przedni	Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	I	A
Bojowa 3	3	5	10	10	10	4	2
Maszyna Krocząca							

Liczba. 1 do 3 Bojowych Maszyn Kroczących.

Typ. Maszyna krocząca.

Zasady specjalne. Zwiadowcy.

Opcje. Bojowa Maszyna Krocząca uzbrojona jest w dwie bronie wybrane z listy. gwiazdne działo za +25 pkt., eldarska wyrzutnia rakiet za +20 pkt., laser rozpraszający za +15 pkt., działko szurikenowe za +5 pkt., lanca świetlna za +30 pkt.

Za +5 pkt. na model cały szwadron może zostać wyposażony w kamienie duszy.

✧ CZOŁG ANTYGRAWITACYJNY „FALCON”

115 PUNKTÓW

Pancerz Przedni	Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
CA „Falcon”	12	12	10
			3

Typ. Czołg, Szybki, Antygrav.

Ekwipunek. Sprzężony miotacz szurikenowy, laser pulsacyjny oraz jedna broń z listy. działko szurikenowe za +5 pkt., laser rozpraszający za +15 pkt., eldarska wyrzutnia rakiet za +20 pkt., gwiazdne działko za +25 pkt., lanca świetlna za +30 pkt.

Opcje. Za +10 pkt. sprzężony miotacz szurikenowy można wymienić na pojedyncze działko szurikenowe.

„Falcon” może być wyposażony w: silniki wektorowe za +20 pkt., gwiazdne silniki za +15 pkt., pole holograficzne za +35 pkt. oraz kamienie duszy za +10 pkt.

Transport. „Falcon” może przewozić jeden oddział piechoty składający się maksymalnie z 6 modeli. Nie może przewozić oddziału Upiornej Straży.

✧ CZOŁG ANTYGRAWITACYJNY „FIRE PRISM”

115 PUNKTÓW

Pancerz Przedni	Pancerz Boczny	Pancerz Tylny	ZS
CA „Fire Prism”	12	12	10
			4

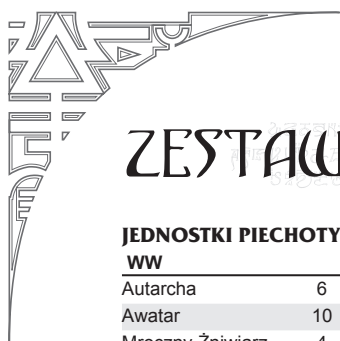
Typ. Czołg, Szybki, Antygrav.

Ekwipunek. Działko pryzmatyczne i sprzężony miotacz szurikenowy.

Opcje. Za +10 pkt. sprzężony miotacz szurikenowy można wymienić na pojedyncze działko szurikenowe.

„Fire Prism” może być wyposażony w: silniki wektorowe za +20 pkt., gwiazdne silniki za +15 pkt., pole holograficzne za +35 pkt. oraz kamienie duszy za +10 pkt.





ZESTAWIENIE JEDNOSTEK I BRONI ELДАРÓW

JEDNOSTKI PIECHOTY

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	Str.	
Autarcha	6	6	3	3	3	6	3	10	3+	29
Awatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+	24
Mroczny Żniwiarz	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	34
Błazen Śmierci	5	4	3	3	1	6	2	9	–	48
Ponury Mściciel	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	30
Eldrad Ulthran	5	5	3	4	3	5	1	10	–	50
Egzarcha	5	5	3	3	1	6	2	9	3+	*
Arcyprorok	5	5	3	3	3	5	1	10	–	26
Ognisty Smok	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	32
Obrońca	3	3	3	3	1	4	1	8	5+	39
Motor antygrav. Obrońców	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	40
Alekin	5	4	3	3	1	6	2	9	–	48
Wyjąca Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	31
Lord Feniks	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	54
Łowca	3	4	3	3	1	4	1	8	5+	38
Prorok Półmroku	5	4	3	3	1	6	2	9	–	48
Lśniąca Włócznia	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+	37
Bojowy Skorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	33
Szturmowy Jastrząb	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	35
Przywódca Trupy	5	4	3	3	1	6	3	10	–	48
Czarownik	4	4	3	3	1	4	1	8	–	27
Pająk Osnowy	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	36
Upiorny Strażnik	4	4	5	6	1	4	1	10	3+	46
Władca Upiorów	4	4	10	8	3	4	2	10	3+	47
Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+	52

*Poszczególne Egzarchowie opisani są przy odpowiednich jednostkach Wojowników Khaina.

POJAZDY ELДАРÓW

WW	Pancerz								
	ZS	S	Przedni	Boczny	Tylny	I	A	Str.	
Bojowa									
Maszyna Krocząca	3	3	5	10	10	10	4	2	44
TA „Wave Serpent”	–	3	–	12	12	10	–	–	45
CA „Falcon”	–	3	–	12	12	10	–	–	42
CA „Fire Prism”	–	4	–	12	12	10	–	–	43
Ścigacz „Vyper”	–	3	–	10	10	10	–	–	41

BRONIE ZASIĘGOWE

Zas.	S	PP	Typ
Miotacz szurikenowy Mściciel	18"	4	5 Szturmowa 2
Lanca świetlna	36"	8	2 Ciężka 1, Lanca
Działo zakrzywiające*	S24"	X	2 Ciężka 1, Obszarowa
Przędzacz śmierci	12"	6	– Szturmowa 2
Miotacz smoczego oddechu	Wzomik	5	4 Szturmowa 1
Przędzacz śmierci Egzarchy	12"	6	– Szturmowa 4
Ognista pika	18"	8	1 Szturmowa 1, Termiczna
Miotacz ognia	Wzomik	4	5 Szturmowa 1
Karabin termiczny	12"	8	1 Szturmowa 1, Termiczna
Pistolet termiczny	6"	8	1 Pistolet, Termiczna
Szpon jastrzębia	24"	5	5 Szturmowa 3
Blaster laserowy	24"	3	5 Szturmowa 2
Laserowa lanca	6"	6	4 Szturmowa 1, Lanca
Eldarska wyrzutnia rakiet (ppanc)	48"	8	3 Ciężka 1
Eldarska wyrzutnia rakiet (plazma)	48"	4	4 Ciężka 1, Obszarowa, Przygwożdżenie
Działo przyzmatyczne (skupiony)*	60"	9	2 Ciężka 1, Obszarowa
Działo przyzmatyczne (rozproszony)*	60"	5	4 Ciężka 1, Duży Wzomik Wybuchu
Paser pulsacyjny	48"	8	2 Ciężka 2
Karabin snajperski Łowców*	36"	X	6 Ciężka 1, Snajperska, Przygwożdżenie
Wyrzutnia Żniwiarz	48"	5	3 Ciężka 2
Laser rozpraszający	36"	6	6 Ciężka 4
Zakłeta włócznia*	12"	X	6 Szturmowa 1
Tkacz cienia	S48"	6	– Ciężka 1, Obszarowa
Wrzaskacz 24"		6	5 Szturmowa 3, Przygwożdżenie
Działo szurikenowe	24"	6	5 Szturmowa 3
Miotacz szurikenowy	12"	4	5 Szturmowa 2
Pistolet szurikenowy	12"	4	5 Pistolet
Karabin monowókienny	18"	6	1 Szturmowa 1, Przygwożdżenie
Gwiezdna lanca	6"	8	4 Szturmowa 1, Lanca
Gwiezdne działo	36"	6	2 Ciężka 2
Karabin solarny	24"	3	5 Szturmowa 6, Przygwożdżenie
Odlamkowa wyrzutnia Żniwiarz	S36"	4	3 Ciężka 2, Obszarowa
Triskelion 12"		3	2 Szturmowa 3
Działo rezonansowe*	36"	4	– Ciężka 1, Przygwożdżenie
Upiome działo*	12"	X	2 Szturmowa 1

*Te bronie posiadają dodatkowe zasady. Znajdziesz je w rozdziale „Eldarskie siły zbrojne” lub w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Pierwotna wersja książki

Rick Priestley

Ilustracja na okładce

Paul Dainton

Ilustracje wewnątrz książki

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

Oprawa graficzna

Pete Borlace i Alun Davies

Projekt i wykonanie figurek

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

Porady hobbystyczne

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

'Eavy Metal

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

Produkcja

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

Specjalne podziękowania dla:

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

Copyright© for the Polish edition by Faber i Faber

Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna.

Wydanie I, Warszawa 2006

ISBN - 83-60766-00-2

ISBN - 978-83-60766-00-2

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:

www.games-workshop.com

Koordynator projektu: Tomasz Kowalik

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik, Przemysław Grzegorzczak,

Ryszard Chojnowski, Paweł Kowalik

Redakcja: Joanna Satora, Tomasz Kowalik

Konsultacja: Emanuel Furmańczyk

Korekta: Joanna Satora

Skład: Michał Dagajew

Druk: GRAFIS Pruszków

ELDARSKIE FORMACJE ZBROJNE

Każdy eldarski światostatek posiada swój charakterystyczny schemat kolorystyczny. Jednak, zgodnie z tradycją, Wojownicy Khaina i kilka innych jednostek przywdziewają własne barwy, niezależnie od tego, skąd pochodzą. Gracze zbierający Eldarów muszą zdecydować, z jakiego światostatku pochodzi ich armia (albo wymyślić własny!), a także z jakich jednostek specjalistycznych będą korzystali. W tym rozdziale zaprezentowano, jak pomalować bohaterów, drużyny, pojazdy, a nawet całe armie. Tutaj znajdziesz też schematy kolorystyczne głównych światostatków.



1. Mundury Obrońców są w kolorach światostatku Biel-Tan. Schematy kolorystyczne innych światostatków pokazaliśmy na kolejnych stronach.

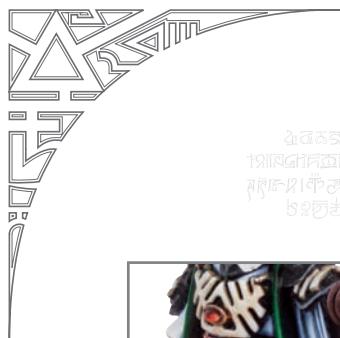
2. Barwy Biel-Tan występują także na pancerzach Łowców, które widoczne są pod płaszczami kamuflującymi.

3. Nie inaczej jest z pojazdami, pomalowanymi na zielono-biało. Na nich widać dodatkowo runę światostatku.

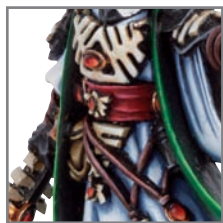
4. Jednostki Wojowników Khaina noszą własne, niepowtarzalne barwy, które są zgodne z tradycją ich świątyń. Więcej szczegółów znajdziesz na stronach 79-81.

5. Budzący słuszną grozę Awatar ma kolor stopionego metalu i pokryty jest migoczącymi runami.

6. Arlekin nie posiadają pancerzy w tradycyjnym znaczeniu tego słowa. Ich pancerze holograficzne emitują miriady barw i wzorów, oszukując oczy i rozpraszając uwagę przeciwników.



BIEL-TAN



Pancerz runiczny



Zaklęta włócznia



Arcyprorok
z zaklętą włócznią



Hełm ze szczękobla-
sterami



Generator skoków
międzywymiarowych
(z runicznym znakiem)



Autarcha
z mieczem łańcuchowym skorpiona
i pistoletem szurikenowym



Czarownik prowadzący do boju drużynę Obrońców, wspierany przez Bojową Maszynę Kroczącą oraz Władcę Upiórów.

BIEL-TAN SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

Biel-Tan używa zielono-białego schematu kolorystycznego, często ozdobionego dodatkowo wzorem przypominającym ciernie.

○ Skull White

● Snot Green

☩ Runa Światostatku



Obrońca



Platforma z laserem rozpraszającym

MAŁOWANIE CIERNI

Wzór przypominający ciernie, używany przez Biel-Tan jest bardzo łatwy do wykonania:



1. Namaluj cienką falującą linię.



2. Pogrub ją według swojego uznania.



3. Dodaj ciernie.



Eldarska wyrzutnia rakiet



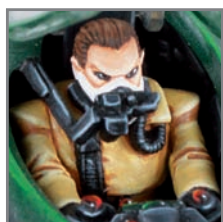
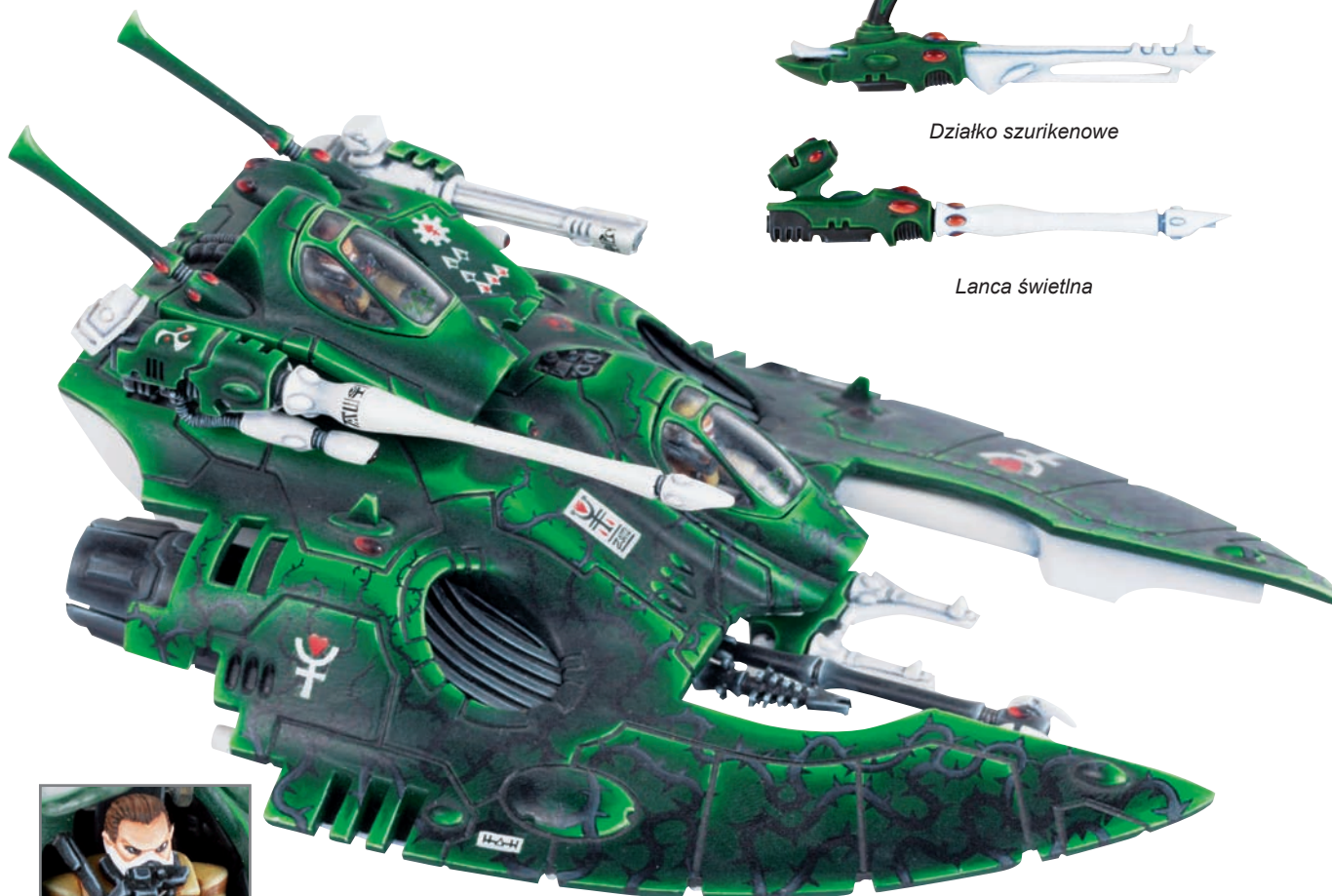
Gwiazdne działo



Działo szurikenowe



Lanca świetlna



Czołg antygrawitacyjny „Falcon” z laserem pulsacyjnym i laserem rozpraszającym.



SAIM-HANN



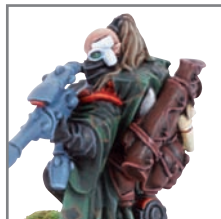
Autarcha
z bronią energetyczną i
pistoletem szurikenowym



Tarcza energetyczna



Arcyprorok
z zaklętym ostrzem



Łowca



Czaronnik
z zaklętą włócznią



Czaronnik
z zaklętym ostrzem



TA „Wave Serpent” i dwa ścigacze „Vyper” wspierające szwadron Motorów Antygravitacyjnych Obrońców.

SAIM-HANN SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

Saim-Hann używa najczęściej białą-czerwonych mundurów. Dla kontrastu dodawana jest czerń, zwykle w postaci pasów.

● Blood Red

○ Skull White

● Chaos Black



Runa światostatku



Obrońca



Działo zakrzywiające



Działo rezonansowe



Władca Upiorów z miotaczami szurikenowymi, upiornym ostrzem oraz lancą świetlną



PORADA HOBBYSTYCZNA

Nie przyklejaj przezroczystych szyb, zanim nie pomalujesz kokpitu (i ewentualnie nie nałożysz lakieru bezbarwnego).



ULTHWÉ



Eldrad Ulthran



Runa Arcyproroka



Arcyprorok z pistoletem szurikenowym



Runa światostatku Ulthwé

ULTHWÉ SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

Piechota i pojazdy Ulthwé są zazwyczaj czarne, z dekoracjami w kolorze kości słoniowej.

- Chaos Black
- Bleached Bone



Runa światostatku



Obrońca



Czarownik z zaklętym ostrzem



Czarownik z zaklętym ostrzem i pistoletem szurikenowym



CA „Fire Prism”

IYANDEN



Książę Yriel



Tarcza energetyczna

IYANDEN SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

Mundury używane przez Iyanden są koloru żółtego z niebieskimi dodatkami.



Sunburst Yellow



Regal Blue



Runa światostatku



Obrońca



Tkacz cienia



Władca Upiórów i Upiorna Straż pod opieką Mistycznego Proroka.



ALAITOC



Autarcha
z bronią energetyczną, pisto-
letem szurikenowym, maską
Banshee oraz skrzydłami
Szturmowych Jastrzębi



Pole siłowe



Bojowa Maszyna Krocząca
z dwoma laserami rozpraszającymi



Łowca



Łowca



Łowca

MAŁOWANIE KLEJNOTÓW

Klejnoty można po prostu pomalować na jeden kolor, a następnie nałożyć na nie warstwę lakieru błyszczącego. Ale możesz też spróbować sposobu przedstawionego poniżej.

1



2



3



4



Czerwone klejnoty:



Blood Red



Blazing Orange



Fiery Orange



Skull White

Zielone klejnoty:



Dark Angels Green



Snot Green



Scorpion Green



Skull White

Niebieskie klejnoty:



Regal Blue



Enchanted Blue



Ice Blue



Skull White



Ścigacz „Vyper” z gwiazdnym działem



Obróńca

ALAITOC SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

Siły światostatku Alaitoc używają zazwyczaj barwy ciemnoniebieskiej, na pojazdach uzupełnionej o marmurkowy kamuflaż. Dla kontrastu, hełmy i inne szczegóły mają kolor żółty.

- Regal Blue
- Sunburst Yellow
- ☙ Runa światostatku

INNE ŚWIATOSTATKI

YME-LOC

- Codex Grey
- Blazing Orange



Eldarzy z Yme-Loc są utalentowanymi rzemieślnikami, a ich armie wspierane są przez potężne czołgi antygravitacyjne i Tytany.

LUGGANATH

- Fiery Orange
- Chaos Black



Renegaci z Lugganath utrzymują bliskie kontakty z Arlekinami, ponieważ chcą opuścić tę galaktykę i założyć nową cywilizację wewnątrz pajęczego traktu.

ALTANSAR

- Red Gore
- Chaos Black



Eldarzy z Altansaru uciekli niedawno z trwającej tysiące lat niewoli Oka Terroru i z podejrzliwością traktowani są przez innych przedstawicieli swojej rasy.

IL-KAITHE

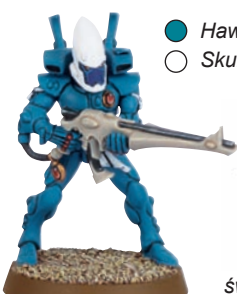
- Snot Green
- Liche Purple



Eldarzy z Il-Kaithe prowadzą nieustanną krucjatę przeciwko siłom Chaosu. Powiada się, że ich utalentowani Architekci Upiorytu potrafią tworzyć swe dzieła nawet w bitewnym zgiełku.

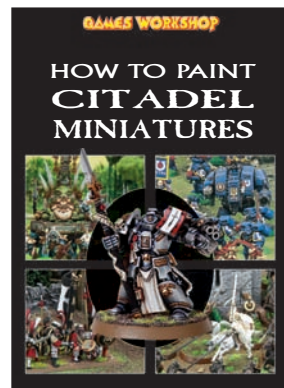
IYBRAESIL

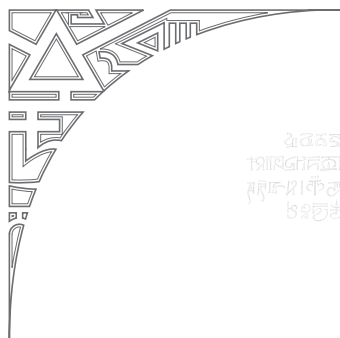
- Hawk Turquoise
- Skull White



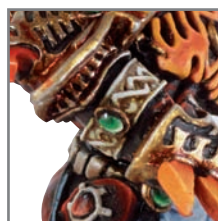
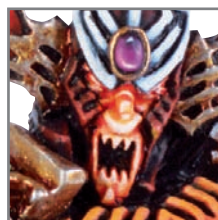
Iybraesil to silnie matriarchalna społeczność, składająca się z wyznawców Morai-Heg, nieustannie pragnących dotrzeć do sekretów starych planet.

Więcej technik malarskich i pomysłów związanych z malowaniem figurek znajdziesz w:





AWATAR



ARLEKINI



Arlekin z pistoletem szurikenowym i Pocałunkiem Arlekina



Arlekin z pistoletem termicznym i bronią do walki wręcz



Arlekin z pistoletem szurikenowym i bronią do walki wręcz



Arlekin z Pocałunkiem Arlekina i pistoletem szurikenowym

Malowanie rombów

Pancerze holograficzne Arlekinów emitują wzory w różnych kolorach.



1. Poprowadź linie, tworząc siatkę.



2. Wybranymi kolorami pomaluj romby.



3. Rozjaśniając, możesz je dodatkowo podkreślić.



Arlekin z pistoletem termicznym i bronią do walki wręcz



Błazen Śmierci z wrzaskaczem

WOJOWNICY KHAINDA

PONURZY MŚCICIELE SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Regal Blue
- Skull White



Ponury Mściciel



Egzarcha Ponurych Mścicieli z bronią energetyczną i lśniącą tarczą



Asurmen



PAJĄKI OSNOWY SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Red Gore
- Skull White



Pająk Osnowy



Egzarcha Pająków Osnowy z dwoma przedzarczami śmierci i ostrzami energetycznymi



LŚNIĄCE WŁÓCZNIE SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Skull White
- Regal Blue



Lśniąca Włócznia



Egzarcha Lśniących Włóczni z bronią energetyczną

SZTURMOWE JASTRZĘBIE SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Hawk Turquoise
- Skull White



Szturmowy Jastrząb



Egzarcha Szturmowych Jastrzębi
ze szponem jastrzębia

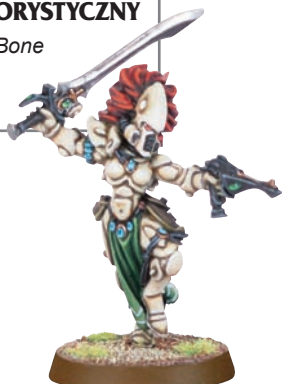


Baharroth



WYJĄCE BANSHEE SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Bleached Bone
- Red Gore



Wyjąca Banshee



Egzarchini Wyjących
Banshee z egzekutorem



Lustrzane miecze



Jain-Zar



MROCZNI ŻNIWIARZE SCHEMAT KOLORYSTYCZNY

- Chaos Black
- Bleached Bone



Mroczny Żniwiarz



Egzarcha Mrocznych Żniwiarzy
z odłamkową wyrzutnią



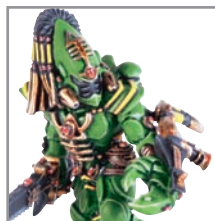
Wyrzutnia rakiet



Maugan Ra

**BOJOWE SKORPIONY
SCHEMAT
KOLORYSTYCZNY**

- Scorpion Green
- Sunburst Yellow



Kleszcze skoriona



Bojowy Skorpion



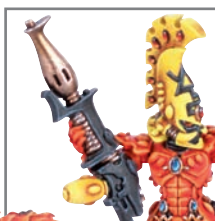
Egzarcha Bojowych Skorpionów
z kłającym ostrzem



Karandras

**OGNISTE SMOKI
SCHEMAT
KOLORYSTYCZNY**

- Fiery Orange
- Golden Yellow



Miotacz smoczego
oddechu



Ognisty Smok



Egzarcha Ognistych Smoków
z ognistą piką



Fuegan



Drużyna Ponurych Mścicieli

PRZYKŁADOWA ARMIA ELDARÓW

Armia pokazana na tych stronach jest dobrym przykładem sił złożonych na 1500 punktów, zawierającym szeroką gamę jednostek dostępnych w liście armii. Główny urok armii Eldarów tkwi w swobodzie dopasowywania jej do własnych upodobań oraz specyficznych przeciwników. Jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z Eldarami, to będzie to bardzo dobry początek dla Twojej kolekcji. Jeśli nie, to może przynajmniej podsunie Ci kilka pomysłów, jak urozmaicić swoją armię.

J. ELITARNE – 143 punkty

6 Bojowych Skorpionów, wliczając w to Egzarchę z kleszczami skorpionia i umiejętnością Egzarchy uderzenie z cienia



J.SZ. REAGOWANIA – 75 punktów

1 ścigacz „Vyper” z lancą świetlną

J. PODSTAWOWE – 162 punkty

10 Ponurych Mścicieli, wliczając w to Egzarchę z bronią energetyczną, lśniącą tarczą i umiejętnością Egzarchy nawałnica ostrzy



J. ELITARNE – 131 punktów

6 Ognistych Smoków, wliczając w to Egzarchę z ognistą piką i umiejętnością Egzarchy Łowcy Czołgów

DOWÓDZTWO – 133 punkty

Arcyprorok z Naprowadzaniem, Zagładą, zaklętą włócznią, runami przewidywania oraz kamieniami duszy

DOWÓDZTWO – 110 punktów

Autarcha z pistoletem szurikenowym, mieczem łańcuchowym skorpionia, szczękoblasterem oraz generatorem skoków międzywymiarowych

J. WSPARCIA – 185 punktów
CA „Falcon” z laserem pulsacyjnym, laserem rozpraszającym, silnikami wektorowymi oraz polem holograficznym

J. PODSTAWOWE – 95 punktów
5 Łowców

J. ELITARNE – 187 punktów
10 Wyjących Banshee, wliczając w to Egzarchinię z egzekutorem i umiejętnością Egzarchy okrzyk bojowy

J. PODSTAWOWE - 150 punktów
10 Obrońców, wliczając w to platformę z gwiazdowym działem i jej obsługą oraz Czarownika z Zaslona, zaklętym ostrzem i pistoletem szurikenowym

J. WSPARCIA – 130 punktów
Władca Upiorów z lancą świetlną

