

Тёмные эльфы - это эльфы в квадрате. Всё, что характеризует Эльфов относится и к "тёмным" сородичам. В крайности.

Тёмные эльфы стремительны и ловки. Fast, Reflex...

Используя Дхар, пока в вашей армии есть Blightseer, вы можете негативный эффект сбрасывать на Marked в группе

Тёмные - прирождённые маги, и к тому же мастера Дхара. Используя Дхар тёмные считаются на 3 WIP выше.

Тёмные имеют доступ к уникальному многозарядному арбалету, и потому крайне опасны в атаке.

Sorceress имеют доступ ко всем школам магии ветров. остальные - только дхар, кровь, тень и смерть

Slaves					Undisciplined		Slave Infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
7	5	9	1	0	5	1	foot	3 - 1	all
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Unarmed							3	0	
Staff							4	0	
Spear							4	0	
Knife							4	0	
Claws							4	0	
Claws				Frenzy 1			4	0	
Knife				Frenzy 1			4	0	

Рабы - основа сообщества тёмных эльфов, и никакое единение народов не отменит этого факта.

Рабов приятно отправлять на поиски реликвий или по мелким поручениям.

Legionary unproven					Disciplined		Garrison infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
11	11	9	1	2	11	1	foot	5 - 3	all
Reflex 1; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Spear							9	0	
Spear+Buckler							10	0	
Spear+Shield							11	0	
Sword+Buckler							11	0	
Sword+Shield							11	0	
Repeater+Knife							12	0	
Halberd							12	0	

Легионеры, ещё не проявившие себя, не отправляются в специализированные войска, а отправляются в первые ряды доказывать свою доблесть.

Копья одинаково (бес)полезны и в атаке и в обороне, А главное что дешёвы как грязь

Мечи, репитеры и алебарды может и звучат круто, но совсем не так эффективны в руках рекрута.

Bleakswords					Disciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
13	11	10	2	2	13	1	foot	5 - 3	all
Reflex 2; Fast 1; Duelist 2; Martial 2; Frenzy 0									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Sword + Shield							12	0	
DA Sword + Shield							12	0.5	
Sword + Sword		Arm +1					12	0	
AP Sword + Sword							12	0.5	
Greatsword		Arm +1					14	0	
DA Greatsword				Duelist 3			16	0.5	
DA Greatsword				Martial 3			16	0.5	

Те, кто показал доблесть и умение воевать на передовой направляются в подразделения мечников

Где эльфы не могут взять силой, они берут мастерством. Каждый мечник мастер меча, и способен играть с врагом на выпадах и опускать вражеские шансы на попадание почти до нуля

Двуручные клинки выдаются только самым одарённым ученикам, многие из которых дадут фору ветеранам врага. Уничтожение одиночной жертвы - их конёк

Harpies					Undisciplined		Beast		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
10	10	12	4	1	8	1	Flight	4 - 2	all
Fear 1; Regeneration 1;									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Claws							10	0	
Claws		Arm +1					11	0	
Claws		Ws+1					11	0	
Claws		Ph+1					11	0	

Гарпии -злобные самки полудемонов, когда-то созданных Морати для целей разведки налётов.

Они очень быстры, и потрясающе кусачи. Если враг не зарежет их сразу, есть шансы что раны затянутся

Есть множество видов гарпий, какие-то чуть сильнее, у других плотная шкура, у иных руки длиннее и ловчее

Darkshard warriors					Disciplined		Garrison infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
11	12	9	2	2	11	1	foot	4 - 4	all
Reflex 2; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Repeater + Knife							11	0	
Repeater + Knife				Marksman 1			11	0.5	
DA Repeater + Knife				Marksman 1			12	0.5	
DA Repeater + Knife				Marksman 2			12	1	
AP Repeater + Knife				Marksman 1			13	0.5	
AP Repeater + Knife				Marksman 2			13	1	
Great Repeater				Marksman 1			15	0.5	

Самые лютые садисты попадают в подразделения тёмного осколка. Они ваши стрелки и вообще ублюдки 1 сорта

Обычно экипируются простым репитером и кинжалом, облачаясь в простое и понятное кожаное бронирование.

Более опытным выдают особые наконечники, либо рвущие мясо либо пробивающие толстую броню

Огромный переносной арбалет - вершина пищевой цепочки

Corsairs					Undisciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
13	11	10	2	3	12	2	foot	5 - 3	4
Reflex 2; Fast 1; Martial arts 1; Brawler 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Sword		Ws +1					13	0	
Sword+Knife							13	0	
DA Sword + Repeater				Veteran 1			17	0.5	
Axe+Sword		Arm+1					14	0	
Sword + Buckler		Arm +1					14	0.5	
Repeater + AP Knife							15	0	

Корсары - эксперты в причинении ущерба за отрезок времени, прекрасно чувствующие себя в горячке боя.

Даже самый простой меч в руках корсара превращается в орудие жестокого уничтожения всего живого (если вы дошли до БтБ)

Нередко корсары предпочитают брать больше одного орудия,

Баклеры редкость, но всё же встречаются, хотя часто и они используются как оружие

Dark Riders					Disciplined		Skirmisher Cavalry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
12	11	11	3	2	11	2	foot	9 - 3	2
Forward 2; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Spear							25	0	
Spear+Buckler		Ws +1					28	0.5	
Axe+Buckler							29	0.5	
Lance+Buckler		Ws +1					30	1	
Repeater		Buckler					28	0.5	
Repeater+Spear		Buckler					32	1	
Repeater+Spear		Prec+1					27	0.5	

Тёмные всадники - лёгкая кавалерия тёмных эльфов. Перевозка лошадей по морю - та ещё задачка, но они того стоят

Сложно поверить, но эти скакуны способны менять вектор движения прямо на скаку, уворачиваясь от ударов врага

Копья, топоры и ленсы - основное оружие для всадников, поскольку позволяют полностью применить скорость

Иное применение - стрельба с репитера на скаку, используя скорость коня для ухода от преследования.

Shades					Disciplined		Skirmisher Solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
13	13	10	2	0	11	2	foot	5 - 3	2
Reflex 3; Fast 1; Forward 2; Stealth 2; Scout									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Repeater+Knife				Chameleon 3			20	0.5	
DA Repeater+Knife				Stealth 3			22	1	
AP Repeater+Knife				Stealth 3			22	1	
Repeater+Sword				Duelist 3			23	0.5	
AP Repeater+Sword				Marksman 1			23	1	
DA Repeater+Sword				Marksman 1			23	1	
Repeater+Greatsword				Blend 3; Brawler 1			25	0.5	
Repeater+Greatsword		Arm +2		Duelist 2 Martial 1			30	1	
Repeater+Greatsword		Arm +2		Duelist 1 Martial 2			28	1	

Тени - суровые и неприятные личности, когда-то бросившие города Нагаррота с его подковёрной борьбой, политотой и грязью.

Жизнь в горах с вечной войной против фауны сделала их лучшими разведчиками

Основной метод войны Теней - засадный, и различной степени извращённости стрелы репитеров - норма их жизни. Некоторые даже умеют использовать шкуры химер в качестве маскировки

Засада не имеет смысла если вам не удастся подойти на выгодную дистанцию, и некоторые тренируются стрельбе с любых дистанций

Когда арбалета недостаточно в ход идут тяжёлые клинки, способные разрубить человека от плеча к бедру одним взмахом

Executioners					Disciplined		Elite assault infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
16	10	12	4	3	14	2	foot	4 - 2	3
Fast 1; Martial arts 3; Valor; Duelist 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Greatsword							30	0	
AP Greatsword		Arm +1		Duelist 2			35	1	
DA Greatsword		PH +1		Duelist 2			34	1	
Death Greatsword		Her +1		Duelist 2			40	2	
Greataxe							35	0	
DA Greataxe		Arm +1		Brawler 1			48	1	
AP Greataxe		PH +1		Brawler 1			46	1	
Death Greataxe		Her +1		Brawler 1			50	2	

Палачи - элитное штурмовое подразделение культа убийства Кхайне
Их работа - уничтожение единичных врагов, а также провинившихся эльфов

Драич, дословно переводящееся как "КАЗНЬ" это огромное орудие кары, имеющее вид меча или топора. Меч даёт большой контроль над дистанцией и манёвром, позволяя делать молниеносные выпады или отскоки

Топор же банален и прост - он предназначен для контакта, и способен разорвать наездника вместе с его конём по диагонали, если палач дойдёт до контакта с жертвой.

Witch					Undisciplined		Warband skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
14	11	9	2	0	12	2	foot	5 - 3	3
Reflex 3; Fast 2; Martial arts 2; Frenzy 2; Berzerker 2;									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Sword							11	0	
Sword+Knife							14	0	
AP Sword+AP Knife							15	0.5	
DA Sword+ DA Knife							17	0.5	
P. Knife + P. Knife							14	0	
S. Knife+ S. Knife							14	0	
DA. Knife + AP.Knife							14	0	

Ведьмы - последователи культа Убийства Кхайна, вся их жизнь - тренировка в великом действе убийства.

Ведьмы неуловимы, быстры как ветер и всегда работают небольшими ячейками, слаженными в своей работе как наточенная мясорубка.

Клинки всех размеров, форм и сортов в вашем распоряжении, тонкие, как игла мечи, витые клинки бережущие раны, ядовитые кинжалы, кинжалы статического разряда, всё это с целью распотрошить врага живём.

Sorceress Acolyte						Disciplined		Mage solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	№	
12	12	9	3	0	12	3	foot	5 - 3	2	
Reflex 2; Fast 1; Mage 1;										
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C		
Staff							26	0		
Mag Knife				Mage 2			35	1		
Mag DA Staff				Mage 2			38	1		
Mag DA Knife				Mage 2			40	1		
Death Sword				Dhar 1			35	0.5		
Death Staff				Dhar 1			33	0.5		
Death knife				Dhar 2			40	1.5		

Аколиты чародеек - самые низкие в иерархии, но даже они заткнут за пояс людских магов, десятилетиями штудирующих свитки

Главная особенность чародеек - способность выбирать ветер магии прямо перед боем.

Ну и они не такой редкий ресурс

Среди них встречаются и более могучие маги, одного прикосновения которых хватит, чтобы напитать оружие силой

Нередко Дхар становится смыслом жизни, и тяга к схлопыванию ветров настоящей манией.

Warlock					Disciplined		Cavalry Mage		
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	№
12	11	10	4	1	12	2	foot	9 - 3	2
Cabalist mage 1; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Sword				Martial 2			31	0.5	
Sword				Mage 1			37	1	
Sword+Buckler		WS +1		Martial 2			33	0.5	
Sword+Buckler				Mage 1			38	1	
DA Sword+Buckler		WS +1		Martial 2			40	0.5	
DA Sword				Mage 1			42	1	
Mag Sword				Mage 2			45	1,5	
Mag lance				Mage 2			50	1,5	

Проклятие, наложенное малекитом на род эльфийский уже утратило актуальность, и варлоки уже не считаются изгоями

Более того, варлоками теперь становятся по своей воле, ибо они более либеральны в выборе школ, и нередко изучают не ветровую, а кавальную сторону магии

Многие помимо кавальных школ пользуются также кровью дхаром и смертью, либо больше учатся бою

Нередко их способности даже могут конкурировать с мощью чародеек, хотя и проигрывают им в вариативности.

Sorceress blightseer						Disciplined		Mage solo	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	№
10	10	9	3	0	12	2	foot	5 - 1	2
Eyeless sight; Mage 1; Holy 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Staff				Leader 2			30	0	
Mag Knife				Mage 2			33	1	
Mag DA Staff				Mage 2			35	1	
Mag DA Knife				Mage 2			37	1	
Death Sword				Dhar 1			30	0.5	
Death Staff				Dhar 1			29	0.5	
Death knife		Pincer		Dhar 2			33	1	

В глубинах тьмы вы нашли странные следы, которые бы не заметил человек и не стал изучать гном.

Похоже, что в катакомбах обитает культ тени и Дхара, поклоняющиеся потусторонним ужасам, ища вознесения

Культ верует в пришествие слепого мессии, и увидел в вас обещанного проводника.

Самые старые из жриц нередко носят на себе шрамы "общения" с богами, а порой и сами превращаются живьём

Marked ones					Undisciplined		Assault infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
13	9	11	4	0	13	2	Climb	5 - 2	3
Night vision; Fast 1; Brawler 1; Marked									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Gauntlet + Gauntlet							13	0	
Gauntlet + Gauntlet				Berzerker 1			12	0	
Knife + Knife							13	0	
DA Knife + DA Knife				Leader 1			15	0,5	
Axe + Buckler							14	0	
Axe + Buckler				Veteran 1			15	0	
Axe + Buckler		T+1		Veteran 1			15	0.25	

Жриц культа сопровождают фанатичные и преданные как псы солдаты, кто несёт на себе метку Богов

Любой враг, до которого они прорвутся натиском падёт под градом атак, пока их руки немощно дрожат под оком Богов

Тёмные боги даровали способность видеть во тьме и силу, которая нечасто находится среди эльфов.

Marked также даёт жрицам при мискасте Дхара поражать -1T не себя а маркированного (и всех с ним) в БТБ