

WARHAMMER

40,000



КОДЕКС

ДРУКХАРИ







Содержание



Воплощённая Злоба

12-61

Узнайте о чудовищном происхождении и злобной природе Друкхари, а также станьте свидетелями их жестоких налётов на реальное пространство.



Галерея

62-73

Миниатюры Друкхари готовы к битве.



Боевой Патруль

74-83

Командуйте Ковеном Агоний в быстрых играх Боевого Патруля.

Силы Друкхари

83-119

Выберите Подразделение и используйте инфолисты ваших Боевых Единиц, чтобы одержать победу.



Правила Крестового Похода

120-135

Создайте историю своей Армии с помощью этих правил Крестового Похода.

Введение.....	122	Реликвии Крестового Похода.....	131
Задачи.....	122	Боевые Отличия.....	132
Возвышающиеся Лорды.....	124	Медали Крестового Похода.....	134
Реквизиции.....	130	Трекер Лордов-Соперников.....	135

Стоимость в Очках

136

Все стоимости в очках, которые понадобятся вам для создания армии.



Правила Армии	87	Ведьмы.....	106
Правила Подразделений	88	Разбойники.....	107
Налётчики Реального Пространства.....	88	Геллионы.....	108
Рассекающий Налёт.....	90	Истребитель Острокрыл.....	109
Спектакль Злобы.....	92	Бомбардировщик Пустотный Ворон.....	109
Ковенская Коттерия.....	94	Гемункул.....	110
Картель Кабалитов.....	96	Развалины.....	111
Инфолисты	84	Талос.....	112
Архонт.....	100	Кронос.....	113
Леди Малис.....	101	Мандрагоры.....	113
Рука Архонта.....	102	Бичеватели с Тяжёлым Оружием.....	114
Дражар.....	103	Бичеватели с Осколочными Карабинами.....	115
Инкубы.....	103	Рейдер.....	116
Воины-Кабалиты.....	104	Губитель.....	117
Лелит Гесперакс.....	105	Веном.....	117
Суккуб.....	105		

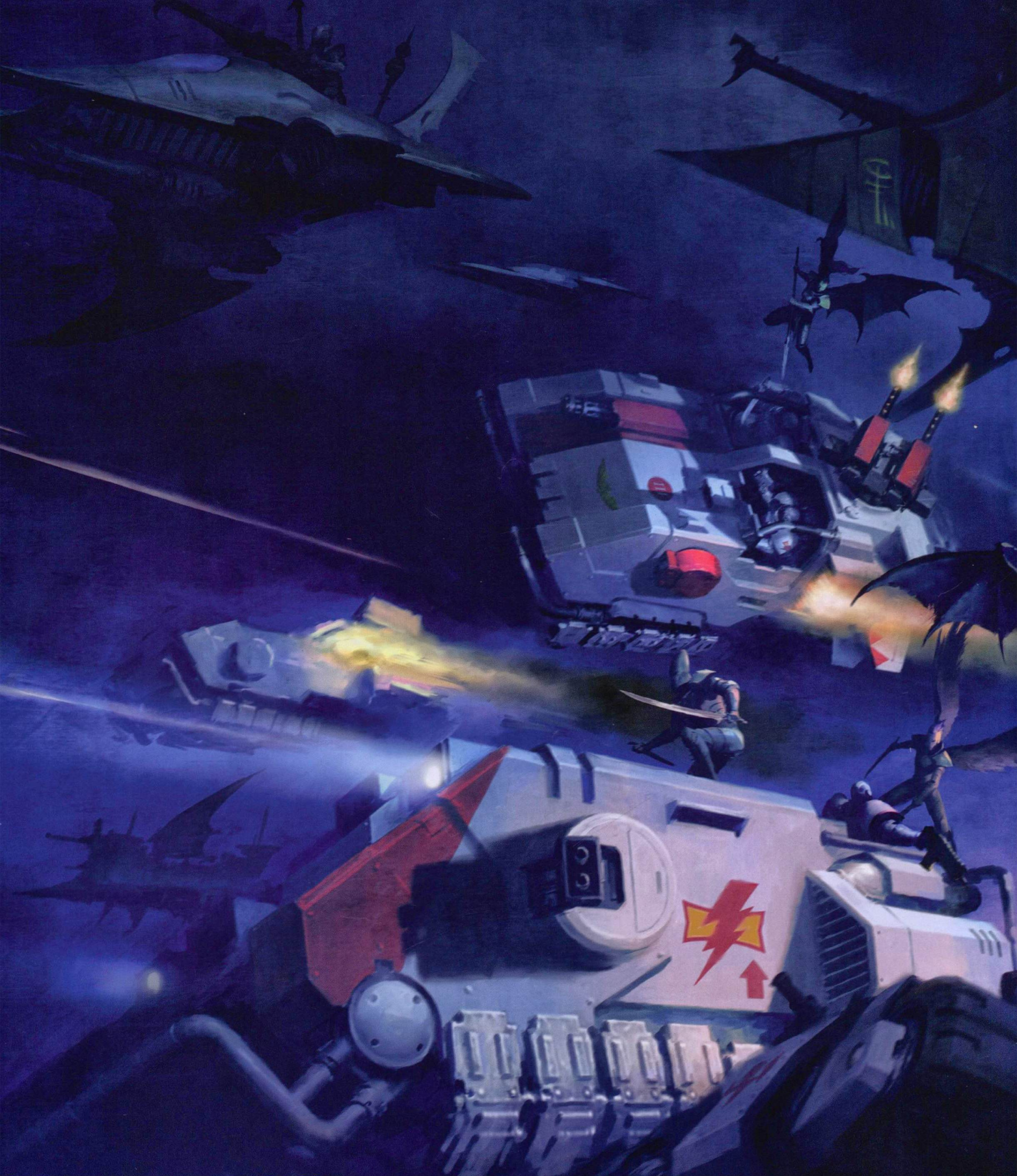




"Они – страх, облечённый в плоть, самое истинное и не раскаявшееся воплощение зла, которое когда-либо знала галактика. Они – пираты и мучители, демоны и упыри. Ужас – их пища, агония – их питьё. Для них мы – игрушки и скот. Они – друхари, обитатели Тёмного Города, что отравляет лабиринт за пределами реального, и они – наша гибель."

– Инквизитор Телос, «Тени сквозь тёмное стекло»





"Армии, полководцы и империи – все они грызутся за эту галактику, веря, что она принадлежит им. Они не видят её истинных хозяев. Они не замечают нас, поджидающих в тенях. Пока не станет слишком поздно."

– Асдрубазель Вект, Верховный Владыка Комморрага





"Моим искусством я сплёл грубую глину жизни в возвышенные творения из плоти и железа, сухожилий и желчи. Они идут за тобой сейчас, чтобы питаться твоей агонией и опустошить тебя страхом, а когда они закончат, настанет твой черёд стать моим творением."

— Уриен Ракарт, Верховный Гемункул Пророков Плоты





*"Каждое поле битвы – новая, захватывающая арена, каждый враг – всего лишь
невольный участник зрелища своей собственной великолепно мучительной
смерти."*

– Лелит Гисперакс, Суккуб Культа Ведьм Раздора



Воплощённая Злоба

ОНИ ПРИХОДЯТ ИЗ ТЕНЕЙ, СПУСКАЯСЬ ИЗ ТЬМЫ МЕЖДУ ЗВЁЗДАМИ НА БОРТУ СВОИХ КОРАБЛЕЙ, ПОДОБНЫХ ЛЕЗВИЯМ, СКОЛЬЗЯ ИЗ МРАКА ГЛУБОЧАЙШЕЙ НОЧИ.

ОНИ ЖЕСТОКИ И ЗЛОБНЫ В СВОЕЙ СУТИ. ПЫТКИ И МУЧЕНИЯ – НАСЛАЖДЕНИЯ ЭТИХ ПАРАЗИТИЧЕСКИХ ТВАРЕЙ. ИХ КРАСОТА И ИЗЯЩЕСТВО УЖАСНЫ ДЛЯ ВЗОРА, ИБО ОНИ ПРИНАДЛЕЖАТ К САМОМУ ТРЕВОЖНОМУ РОДУ.

ОНИ – ДРУКХАРИ, ОБИТАТЕЛИ ТЁМНОГО ГОРОДА. И ОНИ ВСТУПАЮТ В РЕАЛЬНОСТЬ КАК ПРЕДВЕСТНИКИ СТРАДАНИЙ И РАЗРУШЕНИЙ. БОЙТЕСЬ ИХ. ДЕРЖИТЕ ОРУЖИЕ ПРИ СЕБЕ. ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ НОЧИ, ИБО ЭТО ИХ ВРЕМЯ. БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ, ДАБЫ ДРУКХАРИ НЕ УВОЛОКЛИ ВАС В ТЁМНЫЙ ГОРОД В ЦАРСТВО ЗА ПРЕДЕЛАМИ РЕАЛЬНОСТИ, НА УЧАСТЬ, КУДА ХУЖЕ СМЕРТИ.

ВМЕСТО ПРОСТЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОНИ ВЛАДЕЮТ НАУКАМИ НАСТОЛЬКО СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМИ, ЧТО ТЕ КАЖУТСЯ ДРЕВНИМ КОЛДОВСТВОМ. ВМЕСТО ДУШ У НИХ – ПУСТОТА ВЕЧНОЙ ЗЛОБЫ, КОТОРУЮ НЕОБХОДИМО БЕСКОНЕЧНО НАПОЛНЯТЬ БОЛЬЮ, СТРАДАНИЕМ И МУЧЕНИЯМИ ДРУГИХ. ВМЕСТО БОГОВ У НИХ ЕСТЬ ТОЛЬКО ОНИ САМИ, ВОЗВЫШАЮЩИЕСЯ НАД ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ В ВЫСОКОМЕРНОЙ И НЕПРОХОДЯЩЕЙ ГОРДЫНЕ, ГОТОВЫЕ ДОСТИЧЬ ЛЮБЫХ ГЛУБИН РАЗВРАТА РАДИ СОБСТВЕННОГО УДОВОЛЬСТВИЯ.

МОЛИТЕСЬ ВСЕМ БОГАМ, КОТОРЫХ ВЫ ЧТИТЕ, ЧТОБЫ ДРУКХАРИ НИКОГДА НЕ ОБРУШИЛИСЬ НА ВАШ МИР И НЕ ОХОТИЛИСЬ ЗА ВАМИ В ПУСТОТЕ. И ЕСЛИ СΙΑ ЗЛАЯ УЧАСТЬ ПОСТИГНЕТ ВАС, И НЕ БУДЕТ НАДЕЖДЫ НА СПАСЕНИЕ, ТО ВСЁ, ЧТО ВАМ ОСТАНЕТСЯ, – МОЛИТЬСЯ, ЧТОБЫ ОНИ НЕ ВЗЯЛИ ВАС ЖИВЫМ.



Друкхари

Будучи одним из нескольких уцелевших ответвлений древних Эльдар, Друкхари воплощают в себе всё жестокое, злобное, гедонистическое и эгоистичное, что есть в их виде. Они – худшее из того, что делает их расу тем, чем она является – чудовища, которые охотятся на бесчисленные народы галактики ради спортивного интереса и пропитания.

Как физически, так и ментально, Друкхари превосходят большинство других видов. Они обладают проворной, почти сверхъестественной, грацией, возвышенным интеллектом, эпохальной продолжительностью жизни и широким эмоциональным диапазоном, которым владеют Эльдары по праву рождения. Всё это они сочетают с крепкими, как тугие канаты, мышцами, безжалостными инстинктами хищников и практически безграничной способностью к изобретательной жестокости, которая является минимальным требованием для выживания в их жестоком обществе.

Результатом является народ, столь же возвышенно искусный, сколь и абсолютно злобный. Друкхари, без исключения, единолично высокомерны и полностью эгоцентричны. Они смотрят на все другие разумные существа как на скот и игрушки. Они собирают и мучают своих жертв по своему желанию и даже друг на друга. Смотри на всех, только как на соперников, угрозу или жертв, которых можно использовать, а затем выбросить.

Паутина

Друкхари обитают не в реальном пространстве и не во враждебном царстве Варпа. Вместо этого они устраивают свои логова в межпространственном измерении лабиринте – Паутине; эта невыразимо древняя, охватывающая всю галактику конструкция простирается по менisku реальности, отделяя её от Эмпирея. Подобно запутанной сети вен и капилляров в туннелях и камерах Паутины живые существа могут преодолевать огромные межзвёздные расстояния за несколько дней, будучи защищёнными от опасностей реального пространства и Варпа.

Однако это не значит, что Паутина является убежищем. Древние катастрофы разорвали огромные участки сети и оставили раздробленные шпильки открытыми для яростной мощи Имматериума. Даже те регионы, которые не заражены чуждыми ужасами или не прорваны порождёнными Варпом абоминациями, сами по себе являются зловещим лабиринтом. Паутину сравнивали с живым и часто враждебным существом, с бесконечным лабиринтом извилистых лесных троп, с населённым призраками и фрактально сложным мавзолеем и бесчисленными другими зловещими описаниями. Она является всем этим и чем-то большим. Она не поддаётся полному пониманию даже Эльдар. Паутина – это владения некоторых из самых коварных и кошмарных хищников галактики, место засады существ, которые суверенные могли

бы называть богами, и постоянно разрушающееся царство призрачной угрозы. И всё же она также является активом уникальной ценности для тех, кто может её использовать, – иное место, где обладающие достаточной силой и знаниями могут создавать целые субизмерения по своему замыслу.

Таким образом, среди бесконечно извивающихся путей Паутины обитают Друкхари. Хотя некоторые из их числа содержат тщательно охраняемые и тайные карманные измерения, большинство населяют невероятно огромный и разрушающий рассудок портовый город Комморраг; этот зубчатый, сумеречный мегаполис рос и распространялся по Паутине тысячелетиями. Он является порождением ожесточённой дикости Друкхари.

Комморраг

Известный как Тёмный Город, Лабиринт Клинков и многими другими зловещими прозвищами – каждое из которых наполненно ужасом и часто произносится суверенным шёпотом. Комморраг является царством бесконечных кошмаров. Его запутанные районы звенят от непрерывающейся стрельбы и криков агонизирующих и умирающих. Его шпильки клинков и подземелья шелестят от шёпота интригующих заговорщиков, бесшумных шагов искусных убийц и свиста лезвий мучителей, вонзающихся в плоть, кости и души.

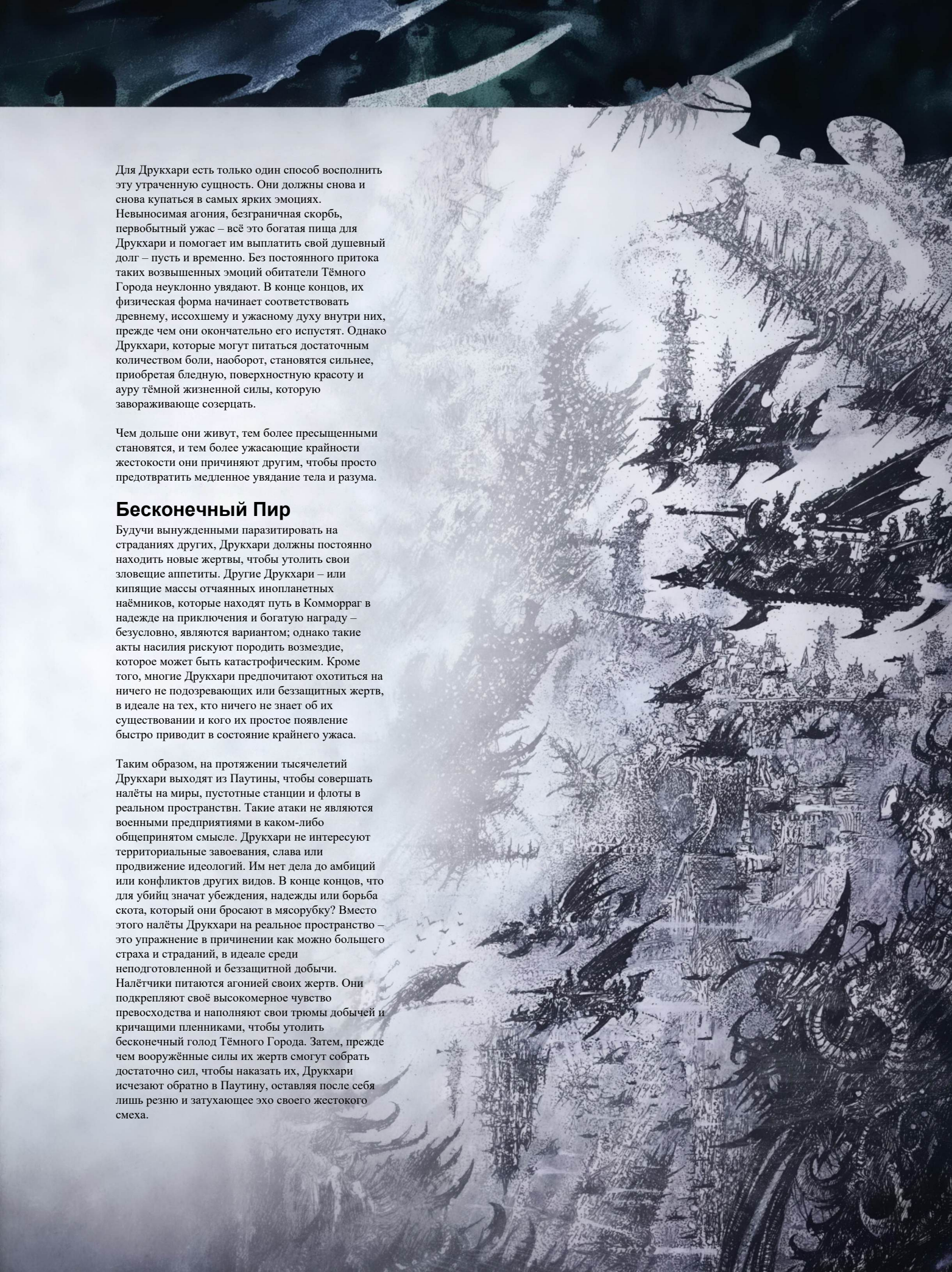
В Комморраге сильные и безжалостные процветают, в то время как слабые – не более чем добыча. Однако даже самый могущественный и хитрый Друкхари вряд ли выживет в одиночку в этом логове шакалов. Вместо этого большинство ищут сомнительную безопасность в численности, которая приходит с присоединением к кабалу, культу ведьм, ковену гемункулов или одному из многочисленных отрядов наёмников, что обитают в лабиринтообразных просторах Комморрага.

Такие объединения являются истинной силой Тёмного Города, и каждая занимает свою нишу в рамках меритократии общества Друкхари. Кабалы, в частности, занимают пространство где-то между частными армиями и пиратскими картелями, причём крупнейшие контролируют огромные территории Комморрага. Принадлежать к такой силе – значит забирать, и в то же время отдавать часть себя; это один из немногих способов для Друкхари обеспечить себе товарищество и защиту, в какой бы антагонистической и корыстной форме они ни проявлялись, со стороны своих сородичей.

Однако есть одна опасность, от которой Друкхари не могут укрыться. От самых низших слоёв общества до могущественных Архонтов, правящих величайшими кабалами Комморрага, проклятие поражает их всех. В душе каждого **Друкхари** лежит ужасная духовная рана, разрыв, через который сама их жизненная сила медленно и неумолимо утекает в Варп, где её пожирает Бог Хаоса Слаанеш, которого – в своей гордыне и распутстве – древние Эльдар невольно сотворили.

Асдрубаэль Вект

Архонты – самые могущественные из Друкхари, а величайший и самый устрашающий из них всех – Асдрубаэль Вект. Провозгласивший себя Верховным Владыкой Комморрага, Вект поднялся из рабов Тёмного Города в его ранние дни. Благодаря непревзойдённой хитрости, безжалостной политике и острому чутью на то, как лучше всего показательно казнить своих врагов, Вект низложил старые дворянские дома и основал на их месте кабалы. Его собственный, Кабал Чёрного Сердца, был и остаётся самой могущественной из них, и он правит железной рукой в течение тысячелетий, оставаясь непревзойдённым по власти и долголетию среди архонтов. Вект, тем временем, был верховным правителем города так долго, что его влияние сформировало почти все аспекты общества Друкхари. Его врагов – легионны, но ни один даже не приблизился к тому, чтобы низложить Асдрубаэля Векта.



Для Друкхари есть только один способ восполнить эту утраченную сущность. Они должны снова и снова купаться в самых ярких эмоциях. Невыносимая агония, безграничная скорбь, первобытный ужас – всё это богатая пища для Друкхари и помогает им выплатить свой душевный долг – пусть и временно. Без постоянного притока таких возвышенных эмоций обитатели Тёмного Города неуклонно увядают. В конце концов, их физическая форма начинает соответствовать древнему, иссохшему и ужасному духу внутри них, прежде чем они окончательно его испустят. Однако Друкхари, которые могут питаться достаточным количеством боли, наоборот, становятся сильнее, приобретая бледную, поверхностную красоту и ауру тёмной жизненной силы, которую завораживающе созерцать.

Чем дольше они живут, тем более пресыщенными становятся, и тем более ужасающие крайности жестокости они причиняют другим, чтобы просто предотвратить медленное увядание тела и разума.

Бесконечный Пир

Будучи вынужденными паразитировать на страданиях других, Друкхари должны постоянно находить новые жертвы, чтобы утолить свои зловещие аппетиты. Другие Друкхари – или кипящие массы отчаянных инопланетных наёмников, которые находят путь в Комморраг в надежде на приключения и богатую награду – безусловно, являются вариантом; однако такие акты насилия рискуют породить возмездие, которое может быть катастрофическим. Кроме того, многие Друкхари предпочитают охотиться на ничего не подозревающих или беззащитных жертв, в идеале на тех, кто ничего не знает об их существовании и кого их простое появление быстро приводит в состояние крайнего ужаса.

Таким образом, на протяжении тысячелетий Друкхари выходят из Паутины, чтобы совершать налёты на миры, пустотные станции и флоты в реальном пространстве. Такие атаки не являются военными предприятиями в каком-либо общепринятом смысле. Друкхари не интересуют территориальные завоевания, слава или продвижение идеологий. Им нет дела до амбиций или конфликтов других видов. В конце концов, что для убийц значат убеждения, надежды или борьба скота, который они бросают в мясорубку? Вместо этого налёты Друкхари на реальное пространство – это упражнение в причинении как можно большего страха и страданий, в идеале среди неподготовленной и беззащитной добычи. Налётчики питаются агонией своих жертв. Они подкрепляют своё высокомерное чувство превосходства и наполняют свои трюмы добычей и кричащими пленниками, чтобы утолить бесконечный голод Тёмного Города. Затем, прежде чем вооружённые силы их жертв смогут собрать достаточно сил, чтобы наказать их, Друкхари исчезают обратно в Паутину, оставляя после себя лишь резню и затухающее эхо своего жестокого смеха.

Падение

Империя древних Эльдар когда-то простиралась на большую часть галактики. Это был народ, чьё влияние было почти абсолютным, перед которым ни один враг не представлял реальной угрозы, а опасность и тяжкий труд стали далёкими воспоминаниями. Однако, поднявшись на такие высоты, они лишь обеспечили себе падение, которое будет просто апокалиптическим.

Этот могущественный вид зародился в галактическую эпоху задолго до того, как первые предки Человечества выползли из первородной слизи. Это была эпоха сравнительного галактического спокойствия. Интеллектуальное, психическое и технологическое превосходство Эльдар было неоспоримо, что позволило им распространиться по звёздам, пока большая часть галактики не стала принадлежать им. В то время Паутина всё ещё была в значительной степени нетронутой и подчинялась прихотям Эльдар. Они использовали её, чтобы быстро преодолевать пустоту, и строили чудесные города в её царствах субизмерений.

Будучи неоспоримыми властителями, древние Эльдар были свободны предаваться любым причудам и страстям, каким пожелают. Наслаждаясь продолжительностью жизни, намного превосходящей большинство видов, они также имели роскошь времени и использовали его сполна. Искусство, наука, философия, боевые навыки и все удовольствия материального мира были исследованы до самых крайних пределов.

И даром, и проклятием психики Эльдар является способность сосредотачиваться на своих навязчивых идеях в степени, невообразимой для других видов, и испытывать едва ли постижимые вершины восторга и бездны скуки. Таким образом, чем глубже древние Эльдар погружались в доселе невообразимые гедонистические крайности, тем сильнее они втягивались в погоню за излишеством. Упадок был столь же постепенным, сколь и коварным. Но шаг за шагом, на протяжении сотен лет, общество Эльдар всё больше погружалось в навязчивое, и всё более злобное, чувственное удовольствие.

Эльдар стали настолько высокомерными и самоуверенными, что не уделяли никакого внимания последствиям своих действий. Галактика принадлежала им по праву превосходства, и они могли делать с ней всё, что пожелают. Никто не мог судить их, ибо, по их мнению, они превзошли такие ничтожные понятия, как мораль или ответственность перед другими. Однако за завесой реального пространства бесконечный океан Варпа бушевал всё более яростно. Возбуждённые эмоции Эльдар, доведённые до истерических крайностей и усиленные их мощными психическими силами, хлынули в Имматериум и начали сгущаться. Новая сущность обрела форму, гештальт-существо, сотканное из пороков, воплощение всех утолщённых

похотей, кровавых навязчивых идей и непомерной гордыни, которые волнами исходили от разлагающейся империи Эльдар.

Пока что новорождённый бог был доволен, он спал и рос, питаемый своими неведомыми покровителями. Однако он не останется бездействовать вечно.

Город за Звёздами

Империя Эльдар сильно полагалась на Паутину как на средство для путешествий и торговли среди колоссальных межзвёздных расстояний. Целые флоты их обтекаемых пустотных кораблей могли использовать самые огромные туннели и главные врата Паутины, чтобы быстро перемещаться из одного конца империи в другой. Таким образом, даже когда владения Эльдар в реальном пространстве расширялись и росли, то же самое происходило и внутри лабиринтного измерения.

Из всех вздымающихся городов в Паутине в то время ни один не мог сравниться с величием Комморрага. Потоки торговли и огромное богатство, которое из неё происходило, текли через многочисленные пустотные доки и извилистые улицы города. Поскольку он находился на территории, считавшейся древними Эльдар нейтральной, город не был подвластен ни одной силе или фракции внутри империи. Их свобода быстро породила независимый и беспутный дух среди жителей Комморрага; это мутировало во что-то более тёмное, по мере того как Эльдар скользили к гибели.

Будучи скрытым в Паутине и уже состоящим из бесчисленных взаимосвязанных субреальностей и карманных измерений, Комморраг стал убежищем для тех Эльдар, которые желали практиковать самые извращённые и гедонистические занятия. Именно из укрытий, глубоко внутри портового города, зародились многие культы удовольствий, которые ныне доминируют в обществе Эльдар.

Эти развращённые секты состояли из самых крайних приверженцев ощущений среди Эльдар. Это были зарождающиеся чудовища, которые отказались от поклонения традиционному пантеону старых Эльдар. Вместо этого они предпочитали зловещих и нечестивых Тёмных Муз – полумистических фигур, которые воплощали и возводили в добродетель высокомерие, эгоизм, злобу и жестокость.

В своих скрытых и тщательно охраняемых убежищах мастера культов удовольствий проводили ритуалы, настолько гротескные, что даже их всё более развращённые сородичи в реальном пространстве могли бы содрогнуться от них. С каждым таким деянием они всё глубже пятнали свои души. Тем временем, от одного конца империи Эльдар до другого, погоня за удовольствиями превращалась во что-то более тёмное, и час бедствия приближался.

Арены Смерти

Культы ведьм Комморрага устраивают зрелища гладиаторского гипернасилия и страданий, которыми могут питаться массы комморитов. Даже самые малые культы содержат арену, где происходят такие ночные представления. Друкхари стекаются на арены, большинство набивается на трибуны из чёрного стекла, кинжального мрамора или содранной кожи, в то время как их мнимые «лучшие» возлежат в роскошных смотровых галереях, чтобы наслаждаться этим экстравагантным зрелищем. И какие же тёмные великолепия им доступны! Каждый культ ведьм гордится своим уникальным видом кровавого спорта, акробатических пыток и адреналиновой бойни.

Гладиаторские бои, сражения между несчастными пленниками и хищными зверьми, демонстрации садистского мастерства, головокружительные антигравитационные гонки: все эти зрелища и бесчисленное множество других происходят здесь. Сами арены также добавляют остроты. Каждая из них отличается – от крутых пропастей, опутанных монофиламентными проволоками, до постоянно вращающихся систем платформ – клинков, смертоносных лабиринтов из зеркал, до невесомых полусфер, утыканных ядовитыми иглами. Ночь за ночью эти места вторят крикам страдающих и вою толп, жаждающих зрелищ, пока Друкхари пируют на агонии, чтобы отсрочить своё медленное, но неумолимое увядание.

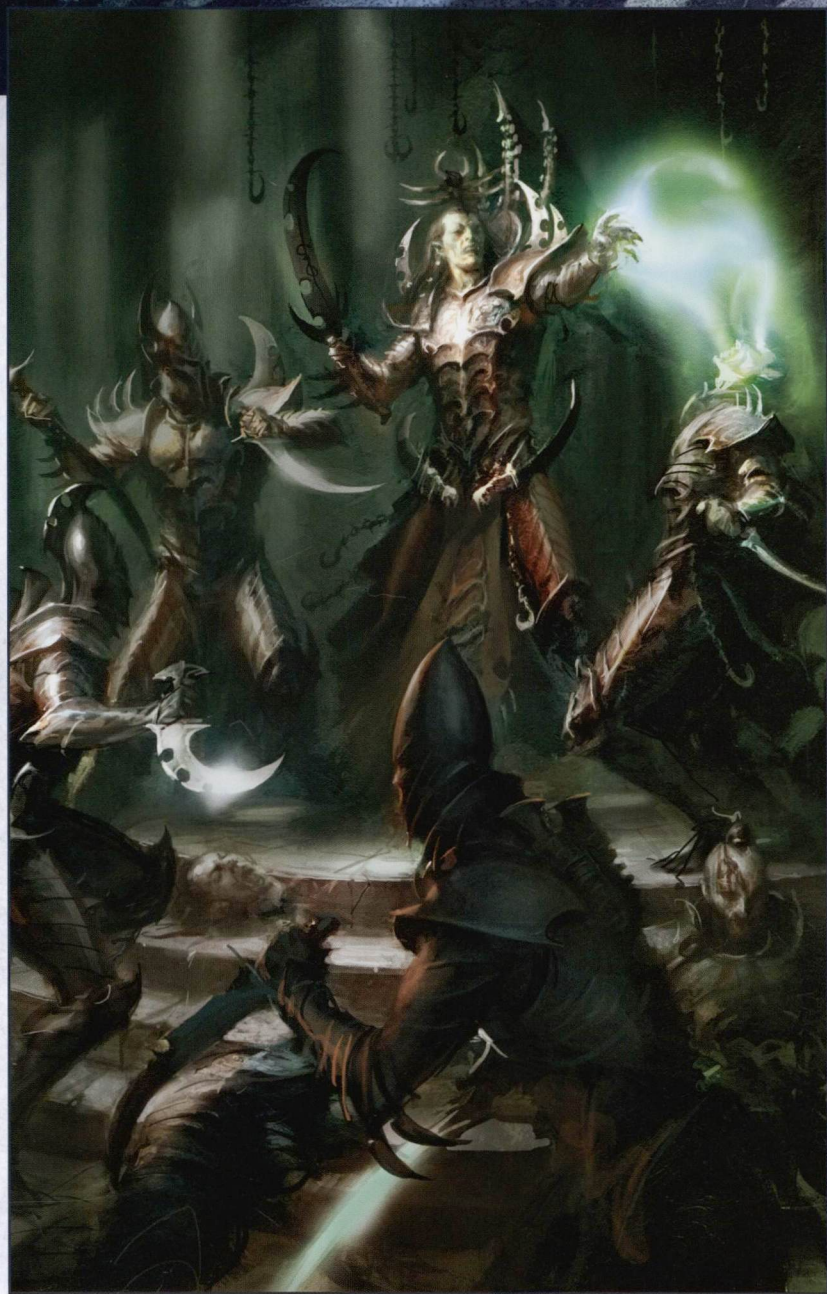
Рождение Слаанеш

Безумие охватило древних Эльдар, когда они устремились к своей гибели. Кровопролитие захлестнуло улицы городов, которые когда-то были элегантными и без меры прекрасными, но теперь превратились в готескные залитые кровью места кошмара. Каждый аппетит утолялся, какой бы ни была цена или ужас. Технологии, поднявшие Эльдар на вершины звёздной цивилизации, теперь обратились к неописуемо чудовищным целям. Убийцы рыскали по улицам и обитали в шпильях, скалясь от возбуждения, слыша полные мук крики, наполнявшие воздух.

Первыми бежали Экзодиты – те Эльдар, которые предпочли отступить на самые дальние окраины своей империи, чтобы спастись от поднимающейся волны ужаса. Они приняли простую и суровую жизнь пограничных поселенцев и пытались забыть о чудовищных излишествах своих сородичей. Следующими спасались Азуриане. Построив огромные города-ковчег, названные мирами-кораблями, они отплыли в пустоту, надеясь, что расстояние и жизнь в добровольном аскетизме спасут их от ужасного морального разложения, которое охватило остальную часть их вида. Некоторые миры-корабли отправились достаточно рано, чтобы избежать грядущего катаклизма, но не все.

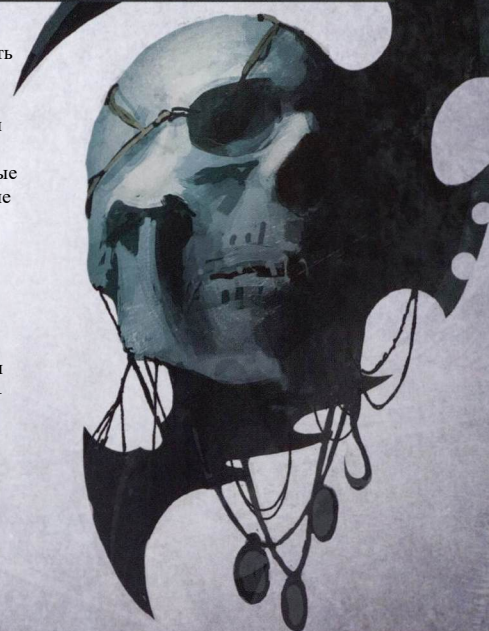
Когда это случилось, гибель древних Эльдар уместилась в промежутке между одним ударом сердца и другим. Пропитанная безумными излишествами бесчисленных нераскаявшихся Эльдар, Бог Хаоса Слаанеш появился на свет в самом сердце их империи с апокалиптическим криком удовольствия и боли. Своим первым вздохом Слаанеш вытянул души из миллиардов и миллиардов испуганных Эльдар и полностью поглотил их. Говорят, новорождённый Бог Хаоса даже убил самих божеств Эльдар, одолев и пожрав почти всех их в оргии метафизической резни. Хотя это произошло в потоках Варпа, само её проявление было настолько разрушительным, что разорвало сердце империи Эльдар на части, оставив на их месте бурлящий разлом, известный как Око Ужаса. В одно мгновение империя была уничтожена, а остатки некогда гордого народа превратились в преследуемых и вымирающих выживших, которые знали, что после смерти их ждёт Тёмный Бог, которого они стали называть Та, Что Жаждет, чтобы пожрать их души.

Одни из всех древних Эльдар, те, кто был в Комморраге, считали себя не затронутыми бедствием. Хотя рождение Слаанеш принесло разрушения на большие просторы Паутины, сам Комморраг был хорошо защищён и потому пережил бурю относительно невредимым. Невероятно, но коммориты, многие из которых были худшими нарушителями излишеств своего народа, считали себя выше таких понятий, как вина или ответственность. Рождение Слаанеш было



лишь неудобным побочным продуктом их праведного поиска ощущений. Они стали презирать своих истреблённых богов, веря, что те оказались слишком слабы, чтобы пережить последствия самореализации собственного народа, и сохраняли уважение только к Тёмным Музам, которыми восхищались и тайно желали превзойти. Эти первые Друкхари ни на мгновение не остановили и даже не замедлили своего погружения в гедонизм. Они высокомерно полагали, что избежали участи остальной части своего вида.

К тому времени, когда обитатели Комморрага осознали, что их души утекают в пасть Слаанеш, было уже слишком поздно. Жребий был брошен, и их участь была предreshена. Всё, что оставалось, – это выяснить, как обмануть её, чем Друкхари и занимаются с тех самых пор.



Время Раздоров:

Дизъюнкция

Событие на арене Культа Веем Раздора запускает катастрофическую Дизъюнкцию, которая расходится волнами по Комморрагу. Суккуб Иврейн сливается с осколком Иннеада, спящего бога мёртвых. Гиперпространственный толчок обрушивает возвышающиеся шпили, разрушает субреальности и убивает многие тысячи по всему Тёмному Городу. Хуже того, древний портал, известный как Врата Кхейна, разрывается, позволяя демону Варпа хлынуть в Комморраг и начать кровавое неистовство.

Налёты на Реальное Пространство

В то время как зрелища на аренах культов веем обеспечивают достаточное пропитание для большинства комморитов, чтобы выжить, налёты на реальное пространство предлагают гораздо более престижную и захватывающую добычу. Конкуренция среди Друкхари за место в команде каждого межпространственного набега ожесточена.

У Друкхари нет постоянных армий. Вместо этого отряды налётчиков, покидающие Комморраг, представляют собой банды эгоистичных пиратов, соперничающих за захват добычи. Мелкие налёты могут состоять из нескольких обтекаемых антигравитационных скиммеров, которые путешествуют по измерению лабиринту и наносят удар по своим жертвам через удобно расположенные врата Паутины. Самые крупные налёты ведут флотилии пустотных кораблей Друкхари, доставляющих налётчиков к месту назначения, прежде чем использовать поля теней и машины маскировки, чтобы скрыть своё присутствие, пока они не начнут нападение. Редко можно встретить две одинаковые команды налётчиков. Состав большинства из них зависит от личных предпочтений того, кто взял на себя инициативу возглавить или покровительствовать налёту, и от тех союзов или сделок, которые они заключили, чтобы укрепить свои ряды.

Кабалы Тёмного Города совершают большинство налётов на реальное пространство, часто имея в своём составе основу из Воинов-Кабалитов, размещённых на штурмовых кораблях и ведомых хитрым Архонтом. Эти силы могут дополняться Гекатариями культов веем, Гемункулами и их свитами, а также наёмными убийцами с опасными улич Сок Маэгры и других мест. Также известно, что культы веем и кованы гемункулов сами организуют налёты, придавая таким атакам особый оттенок гладиаторской дикости или кошмарных пробуждений наяву.

Убийственные Методы

Начать налёт на реальное пространство – огромный риск. Если атака удаётся, она повышает репутацию всех участников, удерживая их соперников от попыток агрессии, убийств или политических интриг, по крайней мере, на время. Более того, успешный налёт приносит богатые трофеи: пленников, добычу и сырое, бодрящее страдание. Команды налётчиков часто привлекают зрителей из числа прихлебателей. Паря над резнёй на роскошных парящих-баржах, они осыпают участников возгласами и аплодисментами, упиваясь волнами боли и страха. Если налёт идёт плохо, это может оказаться катастрофическим для его организаторов. Быть перехитрённым или оказаться слабым перед народами реального пространства, которых Друкхари считают немногим лучше животных, это позор. Обиженные союзники и невыполненные сделки могут превратить бывших сообщников в новых врагов, а потраченные и невосполненные ресурсы могут серьёзно ослабить положение любого кабала, культа или кована.

Чтобы минимизировать шансы дорогостоящего провала, и катастрофических последствий, которые последуют, если что-то пойдёт не так – Друкхари применяют весь свой тёмный гений для подготовки к каждому налёту. Информация о выбранной цели собирается через оплаченных или шантажируемых агентов в реальном пространстве, хитроумные шпионские конструкции, паразитических инфофагов и межпространственного прорицания. Хотя использование психических сил в Комморраге строго запрещено, чтобы не привлечь внимание Той, Что Жаждет, у Друкхари более чем достаточно эзотерических средств, чтобы тщательно выбирать свои жертвы, поля битвы и оптимальное время для удара.

Непосредственно перед налётом Друкхари могут залить свою цель галлюциногенными токсинами или медленно действующими ядами. Они могут использовать зловещие технологии, чтобы вызвать неестественную тьму, устроить саботаж механизмов защиты и коммуникационных сетей, или всевозможные другие тактики террора. Отвлекающие манёвры, ложные атаки и сигналы бедствия используются, чтобы выманить защитников с подготовленных позиций или отвлечь вооружённые силы от истинного места атаки, прежде чем начнётся налёт. Амбиции Друкхари не знают границ, и им нет дела до последствий их впечатляюще зловещих схем. Таким образом, если налётчики считают, что сброс повреждённого пустотного корабля на мир, или выпуск сверхъестественной чумы, чтобы опустошить экосистему мира, или смертельное отравление местной звезды принесёт им успех и причинит ещё больше страданий, они сделают это с радостью.

Только когда их жертвы рассеяны, сбиты с толку и поглощены ужасом, Друкхари наносят удар. Они с криком спускаются с высоты на флотилиях остроносых кораблей, воя от восторга, обрушиваясь на свою добычу. Способные овладеть любым языком, Друкхари, тем не менее, отказываются осквернять свои языки тем, что они считают тупым мычанием других видов. Вместо этого они используют технологии-переводчики и техночервей, чтобы наполнить уши своих жертв коварными угрозами и хихикающими обещаниями грядущих агоний.

Большинство элементов команды налётчиков точно знают, какую роль они должны сыграть: уничтожен основной генератор щита, выведен и вырезан в темноте гарнизон, мост обрушен как раз в тот момент, когда свежие войска бегут по нему: все эти и бесчисленные другие точные жестокости должны идти по плану, чтобы обеспечить бесперебойное проведение налёта. Однако на каждый хирургический удар налётчики также предаются оргиям пыток и террора, которые наделяют их тёмной энергией. Вакханалия продолжается до того самого момента, когда появляется по-настоящему серьёзная угроза. В этот момент любая благоразумная команда налётчиков отступает так же быстро, как и пришла, их последняя жестокость заключается в том, чтобы лишить своих жертв всякой надежды на отмщение за те ужасы, которые они пережили.



Время Изобилия:

Зверство на Нартеуме

Имперские силы были направлены на пограничный мир Нартеум отчаянным астропатическим криком. Они обнаружили, что каждый колонист был подвергнут вивисекции, а затем расположен по всему поселению в гротескно-художественных позах, оставаясь живым благодаря неизвестным технологиям. Только когда недавно прибывшие солдаты рассредоточились, будучи в полном ужасе и отвлечённые этим зрелищем, Леди Аврелия Малис и её Кабал Ядовитого Языка нанесли удар.

Время Возможностей

Друкхари и Тёмный Город только набирают силу и злобу по мере того, как проходят тысячелетия. Комморраг расширился, как фрактальный паразит, и поглотил огромные участки Паутины в свою кошмарную массу. Однако после худшей в своей истории разрушительной Дизъюнкции город балансирует на грани катастрофы и настоящей гражданской войны. Многие составляющие субреальности были сильно повреждены, или их союзы были разорваны бедствием. Некоторые из самых могущественных кабалов, культов ведьм и ковенов гемункулов были сильно ослаблены и теперь сражаются, чтобы отбиться более мелких соперников, которые терзают их, как

стервятники. Тем временем бесконечный поток демонических сущностей, хлынувший из Врат Кхейна, неумолимо растёт.

Асдубазль Вект, предвидя опасность, исходящую от Врат Кхейна, уступил соседние территории своим самым ненавистным соперникам в ложном жесте примирения. Эти Друкхари приняли на себя основной удар вторжения и на время замедлили его. Больше времени было куплено созданием новых субреальностей или вытягиванием существующих ответвлений Паутины с их мест на путь демонов. Некоторые из более безрассудных комморитов совершают отчаянные вылазки против демонов просто, чтобы избежать скуки или в надежде произвести впечатление своей мощью на сверстников, которые в противном случае могли бы счесть их слабой добычей. Однако ни одна из этих мер не достаточна, чтобы остановить вторжение демонов.

Если бы Друкхари отложили свои разногласия достаточно долго, чтобы сосредоточить всю свою технологическую и военную мощь на этой проблеме, нет сомнений, что они смогли бы отбросить сверхъестественных захватчиков и снова запечатать Врата Кхейна, пусть и ценой немалых потерь. Но такое прагматичное сотрудничество просто не в их духе. Большинство замышляют, как обратить бедствие себе на пользу. Некоторые стремятся обманом заманить своих соперников на пути демонов, как это сделал Вект, в то время как



другие лихорадочно занимаются политикой в надежде оказаться теми, кто, как будет казаться, запечатал разрыв в одиночку, но при этом не заплатил бы цену сам. Тем временем демоны продвигаются всё дальше в Тёмный Город, который сам погружается в анархию, поскольку Друкхари используют возможности, предоставляемые таким тотальным социальным переворотом.

Паутина также во многих местах захвачена. Разрушения, нанесённые ей появлением Великого Разлома, впустили чужаков и слуг Тёмных Богов в шокирующем количестве. Благодаря не в последнюю очередь угрозам, распространённым Асдрубаэлем Вектом, те кабалы, которые жаждут добиться его благосклонности или избежать его злобы, предпринимают повторные атаки против этих захватчиков от одного конца галактики до другого. Одни наносят удары, чтобы расчистить жизненно важные ответвления Паутины, через которые необходим проход для запуска налётов на реальное пространство. Другие вырезают захватчиков, чьи количество и расположение угрожают окраинам самого Комморрага. Ужасные несчастные случаи, конечно, происходили: вторгающиеся орды вторгались через врата Паутины на территории их врагов, с разрушительными последствиями. Тем временем некоторые могущественные владыки стали намеренно провоцировать нападения, выманивая их сквозь лабиринт на территории реального

пространства народов, на которые Друкхари хотят совершить налёт. Не один успешный удар был нанесён под прикрытием таких отвлекающих манёвров.

Несмотря на весь хаос внутри Паутины, само реальное пространство никогда не представляло для Друкхари более привлекательных охотничьих угодий. Великий Разлом отрезал половину межзвёздного царства Человечества не только от направляющего света Астрономикона, но, и во многих случаях, даже от соседних миров. Отличная охота ожидает тех, кто выходит из теней в таких гиблых местах и охотится на тех, кто уже напуган и страшится конца всего, что они когда-либо знали. Армии, отрезанные от подкреплений, торговые конвои, рассеянные воюющими варп-штормами, одинокие крепости, содержащие души, которые считают себя брошенными в тёмной галактике: всё это даёт отличные цели для обильных налётов на реальное пространство.

Несмотря на восторг от этой эпохи анархии, немногие Друкхари настолько глупы, чтобы не заметить, что их цивилизация спиралью движется к возможному уничтожению. Однако они слишком эгоистичны, чтобы попытаться остановить это скольжение, и слишком высокомерны, чтобы поверить, что последствия могут повлиять на них. И так цикл разрушительного хаоса продолжается, и конца ему не видно.

Иссущённые Царства

На окраинах галактики древние Некроны создают контр-эмпирейные матрицы. Для Друкхари эти регионы известны как Абборах Скайн или иссушённые царства. Охватывая огромные просторы космоса, каждый узел поддерживается возведением колоссальных чернокаменных пилонов, которые отсекают весь регион от Варпа. Это не влияет на их неживые тела, но отсечение от Эмпирив заставляет живых существ страдать от медленного духовного истощения, которое в конце концов доводит их до кататонии. Некоторые Друкхари начали совершать налёты на эти регионы; сокрытие Варпа делает Абборах Скайн даже более безопасным от Той, Что Жаждет, чем сама Паутина, хотя и ценой притупления эмоциональных реакций тех, кого Друкхари мучают. Для защитников, уже сражающихся как с Оцепенением, так и с вторгающимися Некронами, такие налёты становятся катастрофой, которую невозможно сдержать.





Тёмный Город

Логово Чудовищ

Комморраг – это царство кошмаров и безумия. Это скрытый и, казалось бы, невозможный город, чьи кишашие районы смешивают зловещую ксено-архитектуру, освещённую неонам гипертехнологий, с сюрреалистическими пейзажами, вырванными прямо со страниц тёмного фольклора. Это, по правде говоря, не единая и централизованная географическая сущность. Скорее, Комморраг простирается на десятки субизмерений, соединённых потрескивающими порталами. Которые, в свою очередь, разбросаны по пространству Паутины, так что два соседних района Комморрага могут быть удалены на сотни световых лет друг от друга с точки зрения их относительных координат в реальном пространстве.

По мере того как Тёмный Город рос и распространялся на протяжении тысячелетий, он пожирал всё больше царств, которые когда-то были суверенными владениями различных древних культов Эльдар и пиратских банд. Когда каждый такой карман захватывается, ведущие к нему порталы насильно открываются настежь и укрепляются против попыток отделения или завоевания. Эти жуткие врата, некоторые немногим больше дверей, некоторые достаточно велики, чтобы через них могли проходить пустотные корабли, чаще всего контролируются тем или иным кабалом Тёмного Города. Способность доминировать на этих маршрутах и вымогать любую цену, которую они считают подходящей за проход, является частью того, что обеспечивает этим организациям их власть и богатство.

Бесконечный Лабиринт

Друкхари презирают законы физики с той же небрежной надменностью, с какой они смотрят на любые другие ограничения своей власти. Представленный извращёнными умами нечеловеческих чудовищ и созданный с помощью тайных наук в царстве за пределами чисто материального, измерения Комморрага граничат с непостижимым для любого меньшего интеллекта, чем его создатели. Ни одно разумное смертное не может воистину увидеть Тёмный Город целиком, ибо его остроконечные шпильки простираются за пределы видимости, в то время как его переплетённые окрестности раскидываются фрактальной множественностью. Даже если бы кому-то каким-то образом удалось достичь этого подвига почти всемогущего восприятия, нет сомнений, что он сошёл бы с ума с криками от этого переживания.

Свет, разливающийся по сумрачным просторам Тёмного Города, ядовит и зловещ. Он исходит от чёрных звёзд – Ильмаку, на языке друкхари, которые висят пойманными в своих субизмерениях над Комморрагом. Вытащенные из реального пространства, чтобы осветить Комморраг в дни до Падения, эти могучие звёздные гиганты так же порабощены воле Друкхари, как и все остальное в Тёмном Городе. Лишь горстка старых солнечных культов города

остаётся, чтобы обращать внимание на Ильмаку. Большинство комморитов просто принимают их бледный свет как должное. Даже когда та или иная из захваченных звёзд испускает пульсирующую солнечную вспышку, способную на мгновение прогнать глубокие тени города, немногие Друкхари утруждают себя тем, чтобы удостоить их презрительным взглядом.

Самые отдалённые районы Тёмного Города известны в совокупности как Нижний Комморраг. Это торговые районы и портовые отроги древней империи, даже самый низкий из которых когда-то был захватывающим чудом парящей архитектуры. Подобно тому, как сами Друкхари стали ещё более извращёнными и развращёнными, так и бывшие чудеса Нижнего Комморрага стали ещё более ужасными и разрушенными. Бесчисленные пиратские твердыни, утыканные шипами и украшенные цепями, возвышались и падали в этих районах, древние башни и купола были перепрофилированы в логова преступных синдикатов и частных армий, только чтобы быть разбитыми локальными гражданскими войнами.

Такие места, как шумный Порт Кармин, Скрытый Клинок с его кишашими орудийными батареями, уродливо-зелёный Сумеречный Саван или освещённые химией туннели Шёпота, служат домом для многих малых кабалов. У этих организаций недостаточно влияния, чтобы получить владения ближе к Коршпу или Верхнему Комморрагу. Вместо этого они влачат жестокое существование на окраинах своего общества, бесконечно замышляя, как улучшить свое положение. Их усилия стали лихорадочными с тех пор, как Дизъюнкция вызвала всеобщий хаос. Многие устоявшиеся территории ближе к центру теперь считаются уязвимыми, в то время как части Нижнего Комморрага сместились, что сделало их гораздо более процветающими и желанными. Неудивительно, что безумная борьба за захват или защиту таких владений привела к росту внезапных и жестоких столкновений.

Если бы была нужна дополнительная мотивация для усилий меньших кабалов, её обеспечивают брошенные регионы, такие как Свалка, где собираются многие из отчаявшихся бродяг, известных как Исушённые. Эти упыри – Друкхари, которые слишком долго не питались болью. Их корявые формы и пустые глаза выдают голод их душ. Их грызущий голод и отчаянное желание отсрочить окончательную смерть превращают их не более чем в хищных зверей. Исушённые роятся вокруг любого клочка эмоций, как замерзающие бродяги, жмующиеся к горящему мусору, и иногда они бросаются друг на друга в иступлении, пытаясь питаться теми жалкими эмоциями, которые они могут извлечь.

Все остальные Друкхари презирают Исушённых, тайно опасаясь, что ужас их участи однажды может постигнуть и их. Это, вместе с тёмными слухами о так называемой Грызущей Королеве Исушённых, которая бродит в поисках здоровых Друкхари, чтобы пожрать, обычно удерживает большинство комморитов подальше от таких мест, как Свалка.

Иннари

Куль, известный как Иннари, зародился на аренах Комморрага, когда его будущая пророчица, Иврейн, была наделена осколком сущности Иннеада, эльдарского бога мёртвых. Сбежав из Тёмного Города, когда тот сотрясся в тисках Дизъюнкции, Иврейн и её таинственный спутник, Визарх, основали движение внутри галактического сообщества Эльдар, чьё влияние оказалось ещё более тектоническим. Их целью было пробудить Иннеада, собрав пять мистических Мечей Старух, а затем намеренно привести к смерти каждого последнего представителя вида Эльдар среди ужаса конца галактики, известного как Рана Дандра – мифологическая битва Эльдар против Хаоса в конце времён. Иннари верили, что таким образом они смогут пробудить спящего Иннеада. Он победит Ту, Что Жаждет, прежде чем вернуть свой воскрешённый народ на его законное место правителей галактики, спасённой от ужасов Варпа.

Куль изначально привлёк большой интерес среди некоторых элементов общества Комморрага. Большое количество Друкхари присоединилось к крестовому походу Иннари, чтобы избавиться от своей скуки или в надежде на окончательное спасение от Слаанеш. Однако Асдрубаэль Вект остаётся совершенно непоколебимым. Он назначил колоссальную награду за голову Иврейн, отправив стаи Сслитов и даже самого Уриена Ракарта, чтобы её доставили в цепи и он мог бы спросить с неё за катастрофу Дизъюнкции.



Того же нельзя сказать о Сек Маэгре, также известном как Нулевой Город, огромном районе трущоб, простирающемся через множество субпространств к центру от загрязнённой змеи Реки Кхайдес; этот регион, больше чем любой другой район Комморрага, принимает удивительно большое количество наёмников чужаков и авантюристов, которые находят путь в Тёмный Город.

Друкхари могут насмехаться над такими существами. Однако они всегда могут найти применение их уникальным способностям и расходной силе Сслитов, Дворгитов, изгоев Кин, Круутов, Тареллиан и других банд чужаков наёмников. Взамен Сек Маэгра предлагает всевозможные незаконные бартерные рынки, оружейные лавки, притоны, ямы удовольствий и другие сомнительные радости, которые только могут пожелать эти солдаты удачи. В некоторых уголках галактики рассказы о Сек Маэгре приобретают почти мифический статус среди наёмников, соблазнённых идеей тёмного рая, скрывающегося за пределами реального пространства. Нулевой Город всегда звучал в унисон с жестокой симфонией внезапных перестрелок и переговоров, пошедших не так. С тех пор как призрак гражданской войны в Комморраге навис над этим районом, возможность полномасштабного конфликта никогда не стоит дальше одного неудачно выбранного слова.

Ожесточённое Сердце

Над царством Друкхари возвышаются Старый Город и Верхний Комморраг. В этих регионах можно найти башни и твердыни знатных домов, могущественных кабалов и самые впечатляющие арены культов ведьм.

Не существует более великой или заметной демонстрации мощи Друкхари, чем клинообразные шпиль, которые доминируют в этих районах. Армии рабов карабкаются по башням и пустотным докам, чтобы воздвигнуть величественные статуи своих хозяев, избегая внимания скиммеров, воздушных хищников и отрядов налётчиков соперничающих Друкхари. В салонах, задрапированных бархатом, и галереях с ониксовой отделкой, увешанных содранными шкурами, бесконечно разыгрываются политические интриги, распутство и убийства. Воздушные стычки бушуют в пропастях между башнями, в то время как каждый новый день приносит очередную локальную войну, когда тот или иной Архонт нападает на территории своих соперников. Тем временем массы стекаются на арены, чтобы наблюдать, как кровь покрывает их пески, а над ними Разбойники участвуют в упомянуто быстро и смертоносных гонках на джетбайках по тороидальным трекам вокруг арен. Действительно, хотя даже высокие шпиль Комморрага могут быть навечно окутаны сумеречным мраком, Тёмный Город никогда не спит.

Тёмные Измерения

Несмотря на всё кровопролитие и ужас высоких шпилей и внешних районов, именно те части Комморрага, что навечно томятся во тьме, являются самыми ужасными из всех. Из них самыми многочисленными и жуткими являются подземелья и темницы ковенов гемункулов. Они простираются вниз под Верхним Комморрагом, словно искажённые отражения его шпилей, мрачно брошенные через какое-то рябящее и ядовитое озеро.

Это царства клаустрофобии, проходов, вырубленных в грубом и сочащемся слизью камне, в зубчатом чёрном стекле или сыром мясе, которые сбивают с толку и мучают незваных гостей. Опасные мосты из колючей цепи висят в абсолютной тьме над пропастями, где невидимые лезвия пронзают мрак, а массивные насекомые-падальщики хлопают пыльными крыльями. Перевернутые зиккураты из полированной стали ведут неосторожных вниз по постоянно сужающимся спиралью тропам, усеянным ловушками и скрытыми гнездами с метателями дротиков, заряженных самыми изобретательно жестокими ядами, известными разумной жизни. Лестницы из костей извиваются между переплетёнными массами сшитой плоти, в которой глаза всё ещё вращаются, а рты издают хриплые мольбы об окончательном освобождении.

Любой, кто сможет пробраться сквозь бесчисленные опасности этих ужасающе адских пейзажей, найдёт путь в лаборатории, где ковенны гемункулов занимаются своим ремеслом. Частично хирургическая камера пыток, частично примитивная темница и частично лаборатория алхимика, эти жуткие комплексы тяжелы от страха ярко вспоминаемого и неизбежного кошмара. Наполненные криками мучимых, воем и скрежетом хирургических инструментов и лихорадочным кипением зловонных зелий, они являются источником многих боевых гротескных конструкторов и ядов, предпочитаемых отрядами налётчиков на реальное пространство.

Столь же ужасным является теневое царство Аелиндрах. Когда-то этот регион был гордым и процветающим субизмерением древних Эльдар. Если кто-то из Друкхари знает, какое бедствие постигло Аелиндрах, они хранят свои секреты. Как бы то ни было, всё субизмерение уже давно существует одновременно в нескольких измерениях, с впечатляюще зловещими результатами. Тени Аелиндраха живы и, чаще всего, враждебны. Они обвивают и шепчут о любом нарушителе, скользя вверх по ногам и заливая черты лица. Среди бархатистых куполов и лабиринтов из теневого стекла Аелиндраха обитают Мандрагоры, существа, которых одни считают выродившимися Эльдар, в то время как другие утверждают, что они – демоны полумрака. Будучи готовые заключать сделки со смелыми просителями в обмен на эзотерические подношения, Мандрагоры не расположены к незваным скитальцам в своём царстве. Более того, они далеко не худшие существа, обитающие в тенях.

Аелиндрах – не единственное и даже не самое причудливое из потерянных субизмерений Комморрага. В действительности, даже Асдрубазль Вект не знает истинных масштабов расросшегося Тёмного Города. Ходят слухи, что в самых недоступных уголках Комморрага всё ещё таятся более странные опасности. Существуют ответвления Паутины, которые обрели собственное дикое сознание и заманивают добычу прекрасными видениями, прежде чем сдавить и поглотить своих несчастных жертв.

Говорят, что целое субизмерение лежит заброшенным, его нетронутые башни и залы украшены прекрасными цветами и освещены энергией, выкачанной из пойманного в клетку К'тана – звёздного бога, сошедшего с ума от заточения. Что случилось с жителями этого царства загадка, как и его местонахождение, но это не помешало Друкхари, Эльдар с Корабля-мира Алайток и даже амбициозным Владыкам Некронов искать царство закованного в цепи бога. И если верить слухам Комморрага, это не единственное потерянное субизмерение с предположительно божественными обитателями.

Существует убеждение, что именно в самых глубоких подземельях Тёмного Города находят свой конец могущественные сущности Варпа, когда окончательная смерть забирает их. Будь то истощённые боги мёртвых цивилизаций, трупные останки пантеона Эльдар или же сущности, совершенно более адские. Однако очарование, и привлекательность потенциальной запретной силы, всё ещё интригует некоторых чрезвычайно эксцентричных комморитов.

Время Угрозы: Голодные Тени

В Комморраге обитает нечто большее, чем просто его обитатели. По многим субреальностям по своей воле рыщут иные твари. Районы Тёмного Города балансируют на грани разрушения. Холодные тени наблюдают, и Мандрагоры появляются на свет. Их видели сражающимися с захватчиками, погружающие их во тьму и призрачное пламя. Однако это не спасители. Таинственная завеса не рассеивается после битвы, но продолжает расширяться. Те, кто осмеливается приблизиться к растущему призрачному сиянию, слышат снова и снова: Кхерадраух.



Верхний Комморраг

Мёртвый Храм

Высоко среди шпилей Коршпура, Мёртвый Храм примостился на вершине заброшенного зиккурата. Последние лохмотья знамён развеваются над его гниющими куполами, терзаемые воющими ветрами. Обилие ультра-золотой чешуи цепляется за его осыпающиеся стены, намекая на некогда внушительное сооружение, которое сверкало бы в ядовитых лучах украденных звёзд. Комморитская легенда гласит, что великие сокровища древних Эльдар томятся в тенях руин. Но никто из искавших эти сокровища никогда не возвращался, и даже Бичеватели старательно избегают Мёртвого Храма, ибо говорят, что нечто злое таится внутри него – некое безмолвное и ужасающее присутствие, не желающее раскрывать свои секреты.

Хотя его обитатели и презирают обширные внешние районы своего города и тенистые глубины внизу, конкурирующие районы Верхнего Комморрага столь же дикие и опасные, как и внизу. Здесь суверенные территории каждого кабаля или культа нагромождены друг на друга или занимают соседние шпили, каждая частная империя стремится излучать больше тёмной элегантности и жестокого изящества, чем любая другая. Вместо бушующих по разрушенным трущобам и кошмарным пустошам войн, конфликты Верхнего Комморрага разыгрываются в политических салонах, с помощью клинков и убийц игольников или в кружащихся воздушных стычках между шпилями, в то время как внизу зияют ужасающие пропасти.

Смеющиеся воинов предпринимают налёты по тонким арочным мостам из оникса и нефрита, сталкиваясь с элитными кадрами слуг-кабалитов или наёмными бандами телохранителей-инкубов. Они сражаются в тени титанических статуй и огромных бартизанов, на головокругительных выступках вокруг монументальных пилястр и по огромным, гладким как стекло куполам, где малейший неверный шаг приведёт к тошнотворному скольжению в бездну.

Такие поля битвы делают воздушную мощь более важной, чем когда-либо. Неудивительно, что большинство могущественных кабаля Коршпура могут похвастаться флотилиями гравн-скиммеров и боевых летательных аппаратов, как для разрешения территориальных споров с соперниками, так и для проведения рейдов на реальное пространство.

Веномы и реактивные истребители Острокрылы также пользуются популярностью у этих, как считается, благородных Друкхари, которые поднимаются в небо, чтобы охотиться на крылатых хищников в головокругительных погонах между шпилями увенчанными клинками.

Говорят, что величайшие из летающих чудовищ Тёмного Города обитают в пещерных ангарах для пустотных кораблей Вертинекс Спан, вырастая больше, чем сверхтяжёлые десантные корабли, и обладая клыками и когтями, способными вскрыть броню толщиной в фут. Между представителями кабаля Верхнего Комморрага часто проводятся состязания по охоте на этих колоссальных чудовищ: их корабли бешено кружат между опорными фермами и раскачивающимися галереями, стремясь сбить с неба свою добычу – и друг друга. Самопровозглашённым чемпионом этих турниров является Архонт Малект, чей Кабал Разбитой Надежды специализируется на убийстве чудовищ и охоте за кровавыми трофеями.

Даже микроклиматы Верхнего Комморрага враждебны: они формируются под огромными куполами или вытекают из межпространственных врат, чтобы окатывать высокие шпили кислотными ливнями, окутывать их багровыми туманами, крадущими память и собранность, или подвергает их воздействию вампирических полярных сияний. Таковы опасности восхождения на комморитские высоты в поисках власти.





Аелиндрах

Сверхъестественные ужасы выползают из теней Аелиндраха, чтобы охотиться на сны и души Друкхари. Но точно так же есть и те коммориты, которые пересекают полумрак в противоположном направлении, отчаявшиеся или достаточно высокомерные, чтобы рискнуть. Немногие возвращаются, и ещё меньше возвращаются с целым рассудком. Но от тех выживших Друкхари слышат лишь полуправду и ужасающие слухи, которые формируют их понимание проклятого царства Аелиндраха.

Существуют различные причины, по которым коммориты могут решиться отправиться в царство Мандрагор. Наиболее очевидными являются богатство и власть. Легенды много говорят о древних эзотерических сокровищах, которые, как гласят, лежат потерянными и забытыми в хранилищах Аелиндраха. Гемункулы школы Абструсик Арканист особенно очарованы такими историями, желая добавить больше проклятых артефактов в свои опасные коллекции. Их одержимость иногда заставляет их осмеливаться на удушающие тени и бархатистое забвение теневого царства или посылать слуг и наёмников на поиски драгоценных сокровищ вместо них.

Некоторые коммориты, таясь на границах Аелиндраха, чтобы рискнуть и заключить сделки с Мандрагорами с помощью сверкающих лужа или тёмных зеркал. Желая завладеть скрытой мощью полумрачного субизмерения, они погружаются во мрак в погоне за едва слышимыми намёками на сверхъестественные дары. Судьба большинства из них навсегда остаётся неизвестной, но некоторые возвращаются, чтобы охотиться на смертные души,

хотя и изменённые до неузнаваемости.

Есть и первопроходцы, которые ищут другие царства и целые реальности, чтобы вторгнуться в Аелиндрах подобно тому, как он внедряет свои тени в Комморраг. Они говорят о том, что первыми найдут скрытые пути через заброшенные ответвления Паутины в измерения, где власть совершенно нового рода могла бы стать их.

Если бы потенциальный искатель приключений в конце концов, шатаясь, вернулся в какой-нибудь из районов Нижнего Комморрага, стуча зубами и вращая глазами, попытался рассказать свою историю, то ужасы, о которых он сообщает, бесчисленны. Одни стонут о королях-мандрагорах, восседающих на башнях из резной кости, чьи злобные взгляды всегда отведены от величайшего из их числа, что сидит на корточках на вершине своей горы из отрубленных голов. Другие бредят о прорубании сквозь одну липкую завесу за другой всё более густеющих теней, которые накладывают онемение на плоть и крадут зрение, или о погружении в ледяные озёра, где извиваются тёмные щупальца и охотятся шипящие твари с глазами из горящего серебра. По-настоящему одержимые рассказывают прерывающимся шёпотом, как их преследовало нечто длиннорукое и полумаскотное, существо которое кралось за ними между деревьями из тумана и под куполами из сплетённых волос и зубов, нечто, оставившее на них столь глубокий след, что часть их рассудка навсегда останется в ловушке Аелиндраха, обречённая служить невольной добычей для бесконечной охоты этого тёмного существа.

"Чтобы призвать Мандрагору, повесь в безмолвной комнате зеркало, на котором тёмные желания твои начертаны кровью. Когда из тени достанешь ты своё зеркало, они нацарапают ответ свой на внутренней стороне остриём когтя-клинка."

— отрывок из Тёмного Трактата, Ксатук Оккультист

Кабалы

С тех пор как Асдрубазль Вект осуществил своё возвышение до Верховного Владыки Комморрага, кабалы господствуют в Тёмном Городе. Они одновременно являются преступными синдикатами пиратов и корыстным частным ополчением. Будучи порочно амбициозными, кабалы действуют как противовесы власти друг друга, являясь совершенным выражением беспощадного общества Комморрага.

Внешне в Комморраге нет централизованного правящего органа. Такое понятие противоречит фундаментальным принципам Тёмного Города и его граждан. Конечно, в этом фарсе есть элемент притворства, поскольку Асдрубазль Вект и его Кабал Чёрного Сердца держат Комморраг мёртвой хваткой тысячелетия. Однако, несмотря на кажущуюся монополию Верховного Владыки, главный принцип общества Друкхари остаётся неизменным: сильные получают добычу, и тот, кто достаточно хитер, зол и эгоистичен, может править всеми остальными.

Действительно, многие Архонты, правившие многочисленными кабалами Комморрага, имели амбиции свергнуть Векта и занять его высшее место власти. То, что никому другому до сих пор это не удалось, лишь доказывает каждому новому и самовлюблённому претенденту, что пока не появился он, со своим превосходным гением, никто другой не был способен на такой подвиг.

Существование кабалов и того примитивного порядка, который они навязывают обществу комморитов, во многом предотвращает резню Друкхари, где они набросились бы друг на друга и самоуничтожились в психотической оргии насилия, напоминающей Падение.

Хотя в Комморраге существует множество кабалов, их тёмные звёзды вечно восходят и заходят среди бесконечных игр власти и мелочных конфликтов, членство даже в самом малом из них всё ещё является бо́льшим достижением. Испытания для вступления в каждый кабал уникальны, но неизменно жестоки и чрезвычайно опасны; это, как и постоянная конкуренция между самими кабалами, гарантирует, что в их рядах выживают только сильнейшие Друкхари.

Однако одной только силы недостаточно для выживания кабала. Наряду с военной мощью,

они должны обеспечить себе ценные территории и бизнес – будь то оружейные лавки, операции по контрабанде оружия и наркотиков, рэкет, выгодно расположенные врата Паутины, пустотные порты или тому подобное – чья ценность и производство они могут использовать для влияния и власти. Кроме того, лидеры должны проявлять политическую хитрость, чтобы знать, когда заключать союзы с культами ведьм, ковенами гемункулов и собратьями по кабалу, когда нанимать агентов, убийц и наёмников, а когда отбрасывать бывших товарищей, чья помощь стала обузой.

Несмотря на всё это, военная сила остаётся краеугольным камнем даже самого маленького кабала, ибо те в Тёмном Городе, кто не может сражаться и побеждать, вскоре станут добычей тех, кто может. Таким образом, каждый кабал содержит корпус хорошо вооружённых и экипированных воинов, чья преданность, насколько это слово вообще что-то значит для Друкхари, принадлежит их Архонту. Поддерживаемые бронированными антигравитационными скиммерами, такие банды могут совершать налёты на реальное пространство или яростно защищать владения своего кабала.

Тёмные Музы

Хоть Друкхари и плюют на память об убитых богачах Эльдар, многие всё ещё возносят почести той или иной из Тёмных Муз. Каждая из них воплощает один из самых тёмных импульсов психики Эльдар: Шаймеш, Повелитель Ядов и брат Космического Змея; Лхилиту, Супруга Пустоты; Вилет, Парагон Высокомерия; Гекатли, Алая Карга; Ка'ле, Владычица Клинков – эти и другие аватары греха служат для Друкхари иконами, к которым нужно стремиться и, втайне, надеяться однажды превзойти. Действительно, поскольку настоящая гражданская война угрожает Комморрагу, некоторые заявляют, что являются Тёмными Музами, вновь пришедшими в живом воплощении. Говорят, Асдрубазль Вект – первый, кто заслужил такое прозвище и несколько столетий, пристально наблюдает за этими выскочками и, вероятно, замышляя их публичное и унижительное падение.



Кабал Чёрного Сердца

Будучи первым кабалом, эта обширная организация на протяжении тысячелетий была прямым проявлением воли Асдрубаэля Векта. Кабал Чёрного Сердца настолько велик и могуществен, что множество Архонтов управляют его различными субфракциями под общим командованием Векта. Хотя эти личности ненавидят друг друга и стремятся нанести удар в спину своим братьям, они так же преданы Верховному Владыке Комморрага, насколько это возможно для Друкхари. Причина этому проста: страх. Стоять в тени самого Векта – значит добровольно поместить себя в логово паука, доверяя его силе и защите, надеясь при этом избежать участи стать его следующим обедом. Благодаря своему престижному статусу, Кабал Чёрного Сердца привлекает больше начинающих Кабалитов, чем любая другая сила в Комморраге, и может выбирать лучших. Многовековые союзы с искусными ремесленниками и могущественными оружейниками гарантируют, что крупные отряды налётчиков кабала всегда хорошо вооружены и бронированы. В то же время, давнее соглашение с Культот Раздора самой Лелит Гесперакс долгое время укрепляло силу и положение как кабала, так и культа. Однако, несмотря на всю очевидную и явную мощь Чёрных Сердец, возможно, их величайшим активом является сеть шпионов и двойных агентов, которую Вект внедрил по всему Комморрагу, Паутине и даже в реальном пространстве. Получая постоянный поток высококачественной разведывательной информации от оперативников, которые слишком хорошо знают ужасную цену двуличия, Асдрубаэль Вект и его кабал могут поддерживать видимость почти ясновидения. Их налёты на реальное пространство всегда хорошо и тщательно спланированы. Тем временем те, кто замышляет против него, в последний момент обнаруживают, что их якобы тайные планы были для Верховного Владыки смехотворно прозрачны с самого начала.F

Кабал Ядовитого Языка

Кабал Ядовитого Языка – мастера двуличия. Возглавляемый Леди Аврелией Малис – титаном интеллекта и одной из немногих личностей, когда-либо приближавшихся к безграничной хитрости Асдрубаэля Векта – она повергла в прах многих соперников с помощью дезинформации, манипуляций и политического интриг. Кабал Ядовитого Языка возвёл в особое искусство организации так называемых «несчастливых случаев»; эти неудачные и непредвиденные бедствия как раз приносят пользу им, сея при этом страдания и катастрофы среди их врагов. Высшими проявлениями доктрин этого кабала являются отборные агенты, известные как Клыки Малис. Эти воины, впечатлившие своего Архонта – хитростью и коварной злобой, специализируются на манёврах и переигрывании своих жертв. Бросаясь в бой на Рейдерах, оснащённых защитными установками мимикрии, Клыки Малис делают всё возможное, чтобы казаться, по крайней мере, на экранах сканеров и в коммуникациях своей добычи, прибывающим дружественным подкреплением. Только когда враг сталкивается с новыми атакующими, а не с несущимися колоннами дружественной бронетехники или столь необходимой пехоты, которые, как они верили, были в пути, обман раскрывается. Клыки Малис спускаются с осколочным оружием и шредерами, изрыгающими боль, упиваясь упоительным смятением своих ужаснувшихся жертв, словно изысканным вином. Направляемые самой Малис, эти элитные агенты, как известно, практикуют всевозможные тайные операции ещё до начала своих налётов, от разжигания гражданской войны путём тщательного оговора различных субфракций среди защитников до манипулирования соперничающими кабалами, чтобы те совершали налёты, которые невольно отвлекают силы горнизона от предполагаемой цели Ядовитого Языка. Там, где глубоко проникают Клыки Малис, там процветают хаос и бедствие.



Кабал Последней Ненависти

Члены этого кабала разделяют одержимость запретными искусствами. В их власти сохранять жизнь жертвам практически бесконечно, а их печально известные фермы боли служат местом для самых мрачных ритуалов некромантии. На протяжении своих исследований Последняя Ненависть сосредоточилась в основном на угасании и возрождении жизней Эльдар, что привело их к жестоким конфликтам, поскольку они нападают на обитателей миров-кораблей, Экзодитов и других Друкхари, чтобы приобрести новых подопытных. Некоторые представители Последней Ненависти были привлечены в культ Иннари своими мрачными навязчивыми идеями. Другие заключили мощные союзы с извращёнными хирургами из ковенов гемункулов. Именно эти союзы привели к потоку похищенных Эльдар, замученных до смерти, а затем возвращённых бледными трупами, сшитыми из плоти нежити, облаченные в одежды кабалитов и вынужденные сражаться за Последнюю Ненависть как расходные штурмовые войска.



Кабал Умирающего Солнца



Будучи древним аристократическим институтом, Кабал Умирающего Солнца фетишизирует древнейшие традиции Эльдар и до сих пор считает Асдрубазля Векта выскочкой-нуворишем. Они зациклены на превосходстве Истиннорождённых Друкхари – тех из их народа, кто родился естественным путём, а не через тёмную биоалхимию, которая порождает большинство комморитов. Чтобы компенсировать элитарную малочисленность своих рядов, Верховный Владыка Ворл-Зоэлант настаивает на том, чтобы его кабал наносил удары только тогда, когда он считает, что условия идеальные, тогда, когда сумерки переходят в настоящую ночь. Ворл-Зоэлант одержим такими трансформациями – свет во тьму, надежда в отчаяние, чувство безопасности в отчаянный и затравленный ужас или любой другой переход, который придёт ему в голову. Он также коллекционирует технологические реликвии древней империи. Считая себя единственным истинным наследником таких устрашающе мощных устройств, Умирающее Солнце прячет эти сокровища, но в крайнем случае они могут погасить звёзды по жестокой прихоти своего хозяина.

Кабал Обсидиановой Розы

Оружейные лавки Комморрага – это колоссальные царства, где страдания подневольных рабочих и жуткие практики чуждых ремесленников производят снаряжение высочайшего качества. Стандарты кабалитов настолько строги, что, как известно, Друкхари отбраковывают девяносто девять из каждых ста единиц оружия, чтобы гарантировать, что каждый предмет экипировки, используемый их отрядами налётчиков, будет максимально высокого качества. Именно Архонтесса Аэстра Хромис и, её Кабал Обсидиановой Розы, устанавливает большинство этих требований перфекционизма. Этот кабал, правящий большинством крупнейших оружейных лавок Комморрага, имеет контрольный пакет в торговле оружием по всему Тёмному Городу; это не только означает, что даже самые низшие члены Обсидиановой Розы исключительно хорошо вооружены и защищены, но и помогает гарантировать, что кабал всегда поддерживается бандами наёмников. В конце концов, мастерски изготовленное оружие войны – это валюта, которая всегда в цене.



Кабал Содранного Черепа

Хвастаясь численностью и военной мощью, Кабал Содранного Черепа предпочитает стремительные воздушные атаки, поддерживаемые эскадрильями реактивных истребителей Острокрыл и бомбардировщиков Пустотный Ворон. Лучшие пилоты Содранного Черепа соревнуются в ожесточённых воздушных боях за право присоединиться к Сдирателям – эскадрилье асов их кабала на кроваво-красных Острокрылах. Под стремительными тенями этих воздушных убийц отряды налётчиков Архонта Враэска Малидрахиса устремляются в бой в окружении вопящих Геллионов и Разбойников на джетбайках. Эти злодеи предпочитают Содранный Череп не только за воздушную агрессию его налётов на реальное пространство, но и потому, что Малидрах начал свой путь к власти как Разбойник на аренах Комморрага. Он всё ещё использует порочные и стремительные тактики, которым научился на тороидальных треках, и, как известно, так же часто возглавляет свой кабал в налёте на своём личном Острокрыле во главе Сдирателей, как и сражается с палубы обтекаемого, забрызганного кровью Рейдера.



Повелители Железных Шипов

Немногие кабалы могут сравниться с бронированной мощью Повелителей Железных Шипов, чьи эскадрильи штурмовых кораблей Губитель и тяжёлых боевых скиммеров столь же многочисленных, сколь и искусно изготовленных. Действительно, этот кабал даже поставляет Кабалу Чёрного Сердца лучшие машины, созданные на их укрепленных предприятиях. Они отдаются бесплатно в качестве вечной дани – репараций за глупую попытку переворота, предпринятую бывшим Архонтом против Асдрубаэля Векта. Это свидетельство непревзойдённого качества мастерства скиммеров Повелителей позволила Верховному Владыке разрешить им продолжать существовать, считая их более ценными живыми и в своей власти, чем уничтоженными. Правя многочисленными фабричными портами субизмерения Пандаймон, Повелители Железных Шипов делают всё возможное, чтобы оставаться в милости Векта, регулярно совершая налёты на реальное пространство армадами парящих штурмовых кораблей, добывая ресурсы и пленников, необходимых для поддержания их производства и бронетехники.



Кабал Сломанной Печати

Многие из их соперников насмехаются над Кабалом Сломанной Печати как над безыскусным и предсказуемым. Их радость от сеяния страха среди своей добычи настолько велика, что за тысячелетия их тактика налётов стала несколько шаблонной; однако, когда этот шаблон включает бомбардировки галлюциногенным газом, кампания террора через взломанные коммуникационные сети и массовое использование стай Мандрагор среди жертв, Сломанная Печать не видит необходимости её менять. Действительно, их Архонт, Верховный Владыка Ксератис, наслаждается известностью, которую его кабал заслужил среди охотящегося на чужих имперского Караула Смерти и некоторых инквизиторов Ордо Ксенос. Он следит за тем, чтобы его Кабалиты шли в бой, вооружённые как можно большим количеством гранатомётов с галлюциногеном и жестоким, показательным оружием, чтобы внушать максимальный ужас, и чтобы они сосредоточивали свои усилия на имперских мирах, оставляя там свою икону в качестве визитной карточки, чтобы дразнить своих человеческих преследователей.



Культы Ведьм

Воины гладиаторы культов ведьм обладают такой скоростью, мастерством и грацией, что их таланты кажутся сверхъестественными даже для других представителей их тёмно одарённого вида. Способные убивать самых могущественных и бронированных врагов имея в распоряжении лишь нож и извращённое чувство драматического момента, они делают искусство как из войны, так и из убийства.

Культы ведьм занимают уникальное положение в обществе Друкхари. Хотя они не обладают военной или политической мощью кабалов, их представления пыток посредством боя питают Тёмный Город и предотвращают его погружение в анархию. Таким образом, Ведьмы или Гекатари, обладают большим статусом в Комморраге, и все, кроме самых убогих из их культов, имеют покровительство могущественного кабала; это взаимовыгодно: культ получает защиту, поддержку и политическое влияние, в то время как правящий Архонт купается в славе зрелищ культа и получает помощь его грозных воинов на поле боя.

Такие союзы могут быть непрочными, учитывая склонность Друкхари к двуличию. Суккубы, правящие культами ведьм, наслаждаются, приглашая соперничающих архонтов на битву, и подставляют друг друга в борьбе за их благосклонность. Тем временем в смертоносных играх между конкурирующими кабалами не один культ ведьм был принесён в жертву как расходные пешки. Однако чаще всего культы ведьм и кабалы оказываются плодотворными союзниками как в Комморраге, так и на полях сражений реального пространства.

Арены

Арена культа – это не просто сцена для демонстрации изобретательно кровавых зрелищ. Это заявление о власти и база для действий. Некоторые из них – возвышающиеся шпили из чёрного мрамора и клинков яркого нефрита или купола из кости с полами из алмазного песка и подвесными трибунами из стали и сухожилий. Другие – экста-измеримые структуры, существование которых было бы невозможным за пределами Паутины, чьи взаимосвязанные гравитационные платформы позволяют проводить имитационные сражения в пустоте и ошеломляющие поединки, где гладиаторы сражаются среди гравитационных полей.

Некоторые могут похвастаться манипуляторами материи, способными за мгновение создать хищный джунгли или лабиринт из вращающегося стекла, чтобы устраивать яркие охоты и бои с тварями.

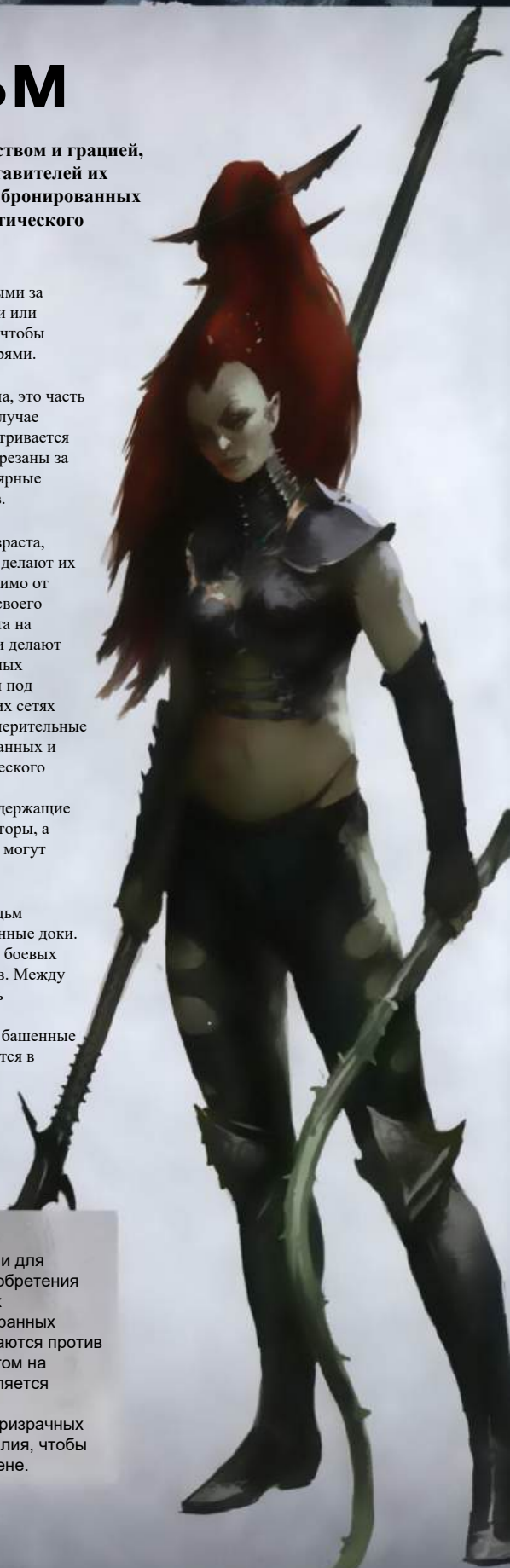
Какова бы ни была уникальная арена, это часть бренда и культуры культа. В этом случае подражание определенно не рассматривается как лезть; культы были целиком вырезаны за попытки имитировать самые популярные зрелища более крупных соперников.

Гекатари тренируются с юного возраста, чтобы овладеть навыками, которые делают их одинаково смертоносными, независимо от того, соревнуются ли они на арене своего культа или сражаются в рядах налёта на реальное пространство. Обычно они делают это в лабиринтах тенистых и усеянных ловушками камер, простирающихся под зловещим массивом их арены. В этих сетях также есть укрепленные или субизмерительные загоны, содержащие коллекции странных и свирепых тварей, арсеналы экзотического оружия для всех мыслимых форм гладиаторских боёв, хранилища, содержащие невероятные яды и боевые стимуляторы, а также любые другие вещи, которые могут потребоваться культу.

Многие более известные культы ведьм включают в свои арены гравитационные доки. Там они размещают частные флоты боевых скиммеров и летательных аппаратов. Между тем почти на всех аренах также есть замысловатая смертоносная антигравитационная трасса, где без башенные Разбойники каждую ночь соревнуются в убийственных гонках насмерть под одобрительный рёв толпы.

Чудовищные Зверинцы

Даже самые замечательные гладиаторские представления становятся пресными для достаточно пресыщенной аудитории. Хотя Гекатари и являются мастерами изобретения новых дуэлей и экстравагантных стилей боя, чтобы удерживать внимание своих покровителей, реальное пространство предоставляет бесконечное изобилие странных зрелищ для тех, кто готов их захватить. Бои, в которых чужеземные звери сражаются против гладиаторов, пленников или даже друг против друга, являются вечным фаворитом на аренах Тёмного Города. Поиск новых экземпляров для таких представлений является главной целью многих культов в их налётах на реальное пространство. От гипернасилыственных Баргези и насекомоподобных Амбуллей до Тектоидных Призрачных Рыб, Клинко-змей Нактари или многомерных Дж'кад, прилагаются огромные усилия, чтобы добыть самых жестоких и опасных хищников для использования их в шоу на арене.



Культ Раздора

Возглавляемый Королевой Ножей, самой Лелит Гесперакс, Культ Раздора является крупнейшим и самым влиятельным объединением Гекатариев в Комморраге. Он имеет репутацию воплощённого совершенства. На своей грандиозной арене, Крусибейл, Культ Раздора устраивал одни из самых зрелищных и жутких гладиаторских боёв, когда-либо украшавших Тёмный Город: сама Лорд Феникс Джейн Зар однажды сражалась в Крусибейле, как и печально известный дикий Солитёр Арлекинов, известный как Невинный. Бесчисленные зрители каждую ночь стекаются по туннелям из тёмного стекла, через освещённые огнём врата на трибуны Крусибейла, готовые заплатить любую цену или задолжать любую услугу, чтобы окунуться в источник крайних эмоций, который предлагает Культ Раздора.

Многие Друкхари приходят посмотреть на выступления самой Гесперакс, ибо не было более великой или более талантливой Суккубы во всём Комморраге за тысячелетия. Популярность Лелит сама по себе достаточно велика, чтобы значительно повысить статус культа. Действительно, если бы талант, богатство и известность были единственными преимуществами, которыми обладает Культ Раздора, то они всё равно были бы могучи. Однако венцом их империи является личное покровительство Асдубазэля Векта. Одним из немногих развлечений, которые всё ещё будоражат пресыщенную душу Верховного Владыки, является наблюдение за Лелит Гесперакс и её ремеслом.

Более того, военный пакт между Кабалом Чёрного Сердца и Култом Раздора объединяет одни из самых влиятельных и многочисленных отрядов налётчиков на реальное пространство, покидающих Тёмный Город. Многолетний опыт союзников гарантирует, что культ и кабал сражаются безупречно вместе. В то же время их общий дух насмешливого соперничества заставляет воинов подначивать друг друга на новые высоты порочного совершенства.

Будь то поддержка союзников-кабалитов или, как это часто бывает, они сами совершают налёты, Культ Раздора является ужасающим врагом. Их кредо на арене – захватить внимание толпы захватывающим дух вступительным актом. Тот же подход они применяют и к налётам на реальное пространство. На Майдоте шантажируемые подставные лица саботировали склады боеприпасов, так что Культ Раздора обрушился с небес посреди импровизированного атомного фейерверка, убившего миллионы. Во время налёта на Левиран V омбардировщики культа сбросили боевую форму стеклянной чумы, превратив тысячи солдат в лес полупрозрачных статуй, среди которых Культ Раздора мог сражаться с ужаснувшимися выжившими. Где бы они ни наносили удар и как бы ни сражались, Культ Раздорат гарантирует, что к тому времени, когда их одетые в чёрное банды Веем и Повелителей Зверей выходят на поле, праздные зрители, которые следуют за ними на борту кричаще-ярких барж, становятся свидетелями поистине незабываемой вакханалии.

Тёмные Элекиры

Чтобы усилить свою и без того замечательную скорость, силу и ловкость, Гекатарии используют ошеломляющий арсенал боевых наркотиков и гиперстимуляторов. Некоторые из этих веществ, такие как осколкоразум или змеин, требуют сбора и перегонки бесчисленных жертв среди народов реального пространства – труд, который Гемункулы берут на себя в обмен на определённые услуги. Другие, особенно печально известный могильный лотос, очищаются с помощью алхимических процессов настолько ужасных, что только Друкхари могли бы задуматься об их создании. Бесчисленные различные вещества входят и выходят из моды среди соперничающих культов веем, многие из них резко сокращают продолжительность жизни или несут риск действительно ужасающих побочных эффектов. Конечно, для Друкхари такие опасности, лишь подстёгивают азарт.

Культ Красной Скорби

Для Красной Скорби тот, кто позволяет врагу наносить по себе удары, уже доказал свою неполноценность. Гораздо элегантнее никогда не оказываться там, где окажется клинок врага, вместо того, чтобы выдерживать удары противника. Возводя этот принцип в абслют, Красная Скорбь предпочитает воздушно-мобильный стиль войны, при котором их воины как можно меньше касаются земли — и врага. Выскакивая из мчащихся гравит-транспортов, банды Вѣдьм, такие как Танцующие с Иглами или Визжащий Эфир, перепрыгивают через головы, плечи и клинки шокированных врагов, перерезая глотки и сворачивая шеи, прежде чем кувырком вернуться обратно в свои машины. Их арена — Яма, является образцом боевого пути Красной Скорби с галереями, нависающими над краем ужасной пропасти. Вѣдьмы и Геллионы проводят дуэли над этой бездной, перепрыгивая между гладким металлом и костяными выступами, оставляя за собой невидимые моно-молекулярные нити, предназначенные для того, чтобы разрезать на части любого глупца, который в них врѣжется.



Культ Седьмой Кары

Вѣдьмы Седьмой Кары видят в смерти дар, который даруется только после того, как их жертвы усвоят множество ужасных уроков агонии и отчаяния. Их название отсылает к мифу Эльдар о том, как Каила Менша Кхейн уничтожил луну-очаг богини Лилеат — деяние, символизирующее разрушение невинности и надежды. Культ Седьмой Кары берёт на себя роль Кхейна в этой истории, где все смертные реального пространства играют Лилеат в их жестоком поучительном представлении. Поединки этого культа на арене выигрываются воином, который может нанести своему противнику тринадцать неглубоких, но мучительных ран. В реальном пространстве Седьмая Кара не ограничивает себя тринадцатью. Враги остаются изувеченными и беспомощными на пути Вѣдьм, образуя извивающийся ковер из порезанного и отсечённого мяса, вопящего о милосердии смерти. Только когда не остаётся сопротивления, Седьмая Кара собирает свою истерзанную добычу, которая вскоре узнает, что её страдания только начались.



Культ Отвергнутого Клинка

Этот древний культ вѣдьм ценит победу, одержанную, казалось бы, вопреки невероятным шансам, и хитроумное искусство обращения сильных сторон и преимуществ врага себе на пользу. Видеть, как уверенное триумфальное ожидание противника сначала превращается в разочарование, а затем в уныние, их величайшая радость. В своих поединках на арене, а иногда даже в реальном пространстве, Вѣдьмы культа начинают свои битвы связанными и безоружными, очевидно беспомощными перед множеством вооружённых нападающих. Однако к концу дуэли они сбрасывают свои оковы, используют скорость и ловкость, чтобы обмануть своих врагов и заставить их поразить друг друга, затем выхватывают оружие у своей жертвы и наносят смертельный удар. В реальном пространстве Отвергнутый Клинок часто скрывает часть своей силы за полями тени или удерживает их в Паутине, создавая видимую борьбу с непреодолимыми шансами и искушая свою добычу к чрезмерной самоуверенности. Только когда враг вступает в бой, Вѣдьмы наносят удар всеми своими силами.



Культ Несдержанного Гнева

Многие другие смотрят на Ведьм этого культа с презрением, считая их почти безмозглыми варварами. Несдержанный Гнев возвращает презрение своих соперников в десять раз сильнее. Со своей стороны, они видят ярость берсерка оружием, превосходящее любое другое, веря, что это единственный ценный дар, данный Эльдар Каила Менша Кхейном. Используя долгие, кровавые предбоевые ритуалы, Несдержанный Гнев постепенно избавляется от интеллекта в пользу кровожадных инстинктов; это состояние психотической жажды убийства известно как Кхаэлас Макнайд и, хотя оно превращает Ведьм в настоящий водоворот клинков на арене или поле боя, оно может сделать их столь же опасными для союзников, как и для врагов. Это состояние первобытной ярости, которое особенно резонирует с их знаменитыми Повелителями Зверей, известными в совокупности как Макнах Кси, которые могут передавать свою свирепость своим зверям ужасающей ксенофауны с замечательным мастерством.



Культ Вечной Боли

Вечная Боль нечасто выступает в Тёмном Городе. Вместо этого они являются иконоборцами, которые посвящают себя Тёмной Музе Гекатии, Матери Раздора, их флоты налётчиков проводят большую часть времени, разоряя реальное пространство. Вечная Боль ненавидит безмятежность и комфорт, обеспечиваемые верой и поклонением. Таким образом, всякий раз, когда это возможно, они обрушиваются на религиозные места своих жертв и полностью оскверняют их. Таким образом, Вечная Боль стремится погасить надежду, заменить уверенность веры ужасом сомнения и потерь, распространить великие волны страданий и боли по реальному пространству. В те редкие случаи, когда этот культ возвращается на свою арену – Апостазии, их выступления заполняют его мрачные трибуны до отказа. Какой Друкхари, в конце концов, не хотел бы посмотреть, как солдаты веры и религиозные демагоги изобретательно мучаются и подвергаются испытанию за испытанием, пока, наконец, их благочестие не разбивается вдребезги среди бодрящих детонаций отчаяния и духовной боли.

Культ Проклятого Клинка

Культ Проклятого Клинка считает предательство высшей формой искусства; эта вера пропитывает всё, что они делают, и всё, чем они являются. Их арена – Нексус, запутанный лабиринт смертоносных ловушек, которые с равной вероятностью могут вырезать как зрителей, так и гладиаторов, сражающихся для их развлечения. Все предпочитаемые культом стили боя двуличны, они отдают предпочтение быстро изменяемому оружию, такому как бритвенные цепи, или скрытым отравленным иглам, спрятанным в волосах или под ногтями. Между тем, по всему Комморрагу известно, что заключить союз с Проклятым Клинком – значит напрашиваться на неизбежное предательство; это редко отпугивает более безрассудных Друкхари, а вместо этого сулит острые ощущения от неминуемой опасности и вызов перехитрить сам Проклятый Клинок. Только Мандрагоры освобождены от любви этого культа к вероломству: даже Проклятый Клинок не настолько неразумен, чтобы нарушить верность со зловещими обитателями Аелиндраха.





Уриен Ракарт

Повелитель Карнавала Боли

Будучи безжалостным вивисектором без равных, Уриен Ракарт – бесспорно, величайший Гемункул, которого когда-либо породил Тёмный Город. Ходят слухи, что он также был одним из первых в своём роде, создателем процесса, с помощью которого Гемункулы возвращают благодарных клиентов к жизни, и пионером некоторых из самых развращённых научных и хирургических прорывов своего народа. Ракарт занимается своим ужасным ремеслом так долго, что превзошёл политику Комморрага, достигнув возвышенных перспектив, более пресущих жестокому божеству. Действительно, есть те в Тёмном Городе, кто утверждает, что Ракарт воистину сделал себя богом, ибо он настолько пропитан некромантической алхимией, что, кажется, больше не может действительно умереть. Мастер-гемункул пережил много смертей, вероятно, больше, чем любое другое живое существо в галактике может заявить. Но он всегда регенерирует, хотя часто в немного более деформированном и чудовищном воплощении, чем предыдущее. Ракарт настолько не обеспокоен смертностью и иссушен скукой тысячелетий, что переживание новых и интересных способов смерти само по себе стало для него развлечением. Однако его истинная страсть остаётся – ремесло плоти. Ракарт может претендовать на первенство в изобретении некоторых самых мерзких и эффективных моделей Машин Боли, используемых Друкхари: Какофейст с его межпространственной нестабильностью, изрыгающий тени Никсос, Цехус с его извращённым голодом и талантом к похищению разумов, а также другие кошмары – все они были созданием Ракарта. Он также с пресыщенной ему радостью лепит живых существ, словно кричащую глину, в уникальные и уродливые абоминации всех мастей, прежде чем массово обрушить их на обитателей реального пространства. Мастер-гемункул делает целое представление из каждого такого набега, ибо эти изуродованные существа являются его истинным искусством, и многие из Тёмного Города вереницей следуют за ним, чтобы стать свидетелями очередного Карнавала Боли Ракарта, выпущенного на свободу.



Ковены Гемункулов

Гемункулы размещают свои ковенские логова в зловонных трущобах Тёмного Города. Внизу, в сумеречных глубинах, они таятся, словно жуткие паразиты, иногда действуя в одиночку, лишь с небольшим отрядом слуг Развалин, иногда объединяя усилия, чтобы сформировать ковен, чья совокупная мощь и влияние делают их равными многим комморитским каалам. Однако Гемункулы мало заботятся о материальном богатстве и власти. Их интересы более эзотеричны.

Имея тысячелетия для преследования своих различных навязчивых идей и не имея понятий о морали и ограничениях, Гемункулы овладели бесчисленными тёмными и ужасными искусствами. Именно они варят большинство зелий, ядов, наркотиков и эликсиров, которым находят применение среди населения Тёмного Города. Также Гемункулы выполняют чудовищные модификации тела, столь желанные для Бичевателей и им подобных. Они создают многие из самых ужасных видов оружия, используемых Друкхари в их убийствах и налётах. Однако две услуги, предоставляемые ковенами гемункулов, обеспечивают им недостижимое положение в обществе Комморрага и доказывают их почти сверхъестественное мастерство над силами жизни и смерти.

Первый из этих талантов – это быстрое выращивание нерождённых Друкхари во взрослых существ. Несмотря на то, что жителей Комморрага больше, чем хотелось бы многим в галактике, их силы все еще ограничены. Их жизни, хотя и невероятно долгие от природы, несут постоянную вероятность жестокой смерти. Более того, естественное вынашивание и рождение являются редкими и длительными процессами для всех Эльдар. В Тёмном Городе произвести на свет одного или нескольких таких Истиннорождённых детей является высоким символом статуса. Однако не многие Друкхари имеют возможность или терпение достичь этого. Вместо этого Гемункулы давным-давно изобрели гнусную науку ускоренного роста, именно так большинство Друкхари появляются на свет. Процесс происходит внутри светящихся камер в форме пчелиных сот, которые выстилают целые стены логова ковена. Внутри каждой ячейки новообразованный Друкхари принудительно быстро созревает, прежде чем его вытаскивают, капающего из искусственного вынашивающего зоба, безразличные Развалины. Сильная травма, которую новорождённый испытывает от такого ужасного вырывания в жизнь, дарит Гемункулам и их слугам восхитительный всплеск пропитания. Что более важно, население Тёмного Города пополняется одной новой жизнью за раз. Друкхари, созданные таким образом, известны как Полурождённые, и, хотя они составляют большинство комморитов, Истиннорождённые презирают их как отбросы. Конечно, такие насмешки только побуждают Полурождённых стараться ещё усерднее, чтобы доказать своё превосходство над своими насмешливыми так называемыми «лучшими».

Другая уникальная услуга, предлагаемая ковенами, гораздо больше говорит об эгоистичной природе Друкхари и поэтому является их величайшим источником власти и влияния. Жизни комморитов настолько полны опасностей, что рано или поздно даже самый быстрый и хитрый сталкивается с реальной смертью. И поскольку за завесой их ждёт лишь Та, Что Жаждет, они, понятное дело, стремятся избежать этой участи. Самый верный способ сделать это – заключить сделку с Гемункулом.

С помощью своего жуткого искусства, и за часть души своего клиента, Гемункулы могут регенерировать даже самого ужасно изуродованного и, казалось бы, мёртвого пациента. Говорят, Уриен Ракарт однажды заново вырастил целого Архонта из одной лишь отрубленной руки. Если процесс начат в течение дня или около того после смерти клиента, и если его дух оказался достаточно силён, чтобы цепко держаться за свои смертные останки, его можно восстановить.

Большинство отрядов налётчиков возвращаются из реального пространства с тушами павших Друкхари, бесцеремонно наваленными на палубах, готовыми к оживлению. Не все возвращаются – ибо какой лучший способ избавиться от ненавистного соперника, чем потерять или бросить его беспомощный труп? Ключом к процессу восстановления является, естественно, боль. Смертные останки клиентов загружаются в саркофаги с кристаллической передней панелью, расположенные рядами над стойками для пыток и столами для истязаний. Эти саркофаги поднимаются во тьму концентрическими кругами, каждый из которых содержит полужакрытый Друкхари в той или иной форме регенеративного состояния. Пациенты впитывают тёмную энергию ремесла мучителя, в то время как Гемункулы работают над жертвами внизу, с умело помогающими им Развалинами и полу-разумными Машинами Боли. Когда какофония криков то поднимается, то опускается по камере, те, кто находится в коконах выше, пируют на резонансных энергиях, постепенно восстанавливая свои тела от скелета к мышцам, сухожилиям и, наконец, к алебастровой коже. Во времена раздоров обычным делом является то, что каждая регенерационная капсула в подземельях заполнена скалящимися, красно-сырыми существами, которые вздрагивают и дребезжат от каждого нового крика.

Время Злобы: Добыча Летидии

Объединившись, чтобы совершить дерзкий акт кражи и осквернения, ковен под руководством Уриена Ракарта похищают мир-экзодитов Летидию, заражённый тиранидами, из реального пространства и помещают его в экстраизмерительный небесный свод над Комморрагом. Имея в своём распоряжении целую биосферу воюющих биоформ тиранидов, макрофауны Летидии и истязаемых душ Эльдар, Гемункулы подземного города наслаждаются бесчисленными восхитительными новыми развлечениями. Однако последствия их деяния начинают разворачиваться, когда осколок Флота-Улья Левиафан проникает в Паутину и направляется в сторону Комморрага. Тираниды, кажется, не позволят так легко лишиться себя своей добычи.

Пророки Плоти



Будучи личным ковенном Уриена Ракарта, Пророки Плоти являются силой, с которой приходится считаться в Комморраге. Они пользуются выбором добычи не только из своих собственных налётов на реальное пространство, но и из тех, кто желает их услуг или благосклонности. Поскольку редкие ингредиенты, отборные пленники и драгоценные таинства бесконечным потоком стекаются в их сокровищницы, позволяют ковену добывать лучшее вооружение и наёмников, что ещё больше укрепляет их власть. Благодаря своей материальной мощи и устрашающей репутации своего хозяина, Пророки Плоти считают себя выше тех мелких ограничений, которые налагаются на других представителей их вида. Многие из них занимаются круциамансией, вивиспекцией и другими гадательными практиками с пытками как ради острого ощущения от пренебрежения запретом на психические деяния в Тёмном Городе, так и ради ценности любых полученных озарений. Тем не менее, это запретное знание никогда не пропадает даром: есть причина, по которой налёты на реальное пространство, предпринимаемые Пророками Плоти, всегда кажутся столь хорошо подготовленными.

Чёрное Сошествие



Гемункулы Чёрного Сошествия специализируются на ловушках. Они обижаются на малейшее мнимое оскорбление, чтобы оправдать создание жестокой западни для обидчика. Кабал, который совершает налёт на склад ядов Чёрного Сошествия, может обнаружить, что их следующая добыча нашпигована бомбами с мутагенным токсином, чей взрыв превращает жертв в скулящих уродов. Тот, кто тайно насмехается над внешностью Гемункулов ковена, может проснуться и обнаружить, что заперт в капсуле сенсорной депривации и выброшен в нулевое царство, где будет вечно падать, не будучи обременён необходимостью видеть какое-либо другое живое существо. Во время налётов на реальное пространство Чёрное Сошествие наслаждается ложными отступлениями и обещанием бегства или безопасности и любой тактикой, которая обращает сильные стороны врага против него самого. Также известно, что они объединяются с различными Масками Арлекинов, во многом благодаря их признательности зловещим Шутам Смерти, чья собственная радость иронии собственной гибели соответствует таковой у членов ковена.

Изменённые



Будучи отравителями непревзойдённого мастерства, Изменённые совершают множество налётов на реальное пространство, чтобы собрать сырьё, необходимое для их алхимических дистилляций. Эти демоны мало заботятся о качестве своих жертв, возвращаясь в Комморраг с палубами и трюмами, набитыми до отказа здоровыми солдатами, больными мутантами и ревущими зверями. Чтобы облегчить сбор свежих пленников для ликвидации, Изменённые содержат постоянную силу того, что они называют своими Когтями Похитителей Трупов: эскадрильи Машин Боли Талосов, чьи пусковые установки "жала" и инжекторы ихора пузырятся поистине невыразимыми веществами. Изменённые смотрят на всю биологическую жизнь просто как на ингредиенты, которые ещё предстоит переработать и превратить во всё новые токсины и яды, самые лучшие и экзотические из которых они оставляют исключительно для себя. Остальная часть огромного производства ковена поступает в Тёмный Город. Действительно, Изменённые являются настолько талантливыми алхимиками, что их яды стали стандартом для большинства осколочных снарядов и ядовитых клинков, производимых в Комморраге.

Тёмное Кредо



Непрямая смерть, в идеале вызванная невыносимой болью и ужасом, является предпочтительной методологией Тёмного Кредо. Имея время, они будут пугать своих жертв до смерти самым затыжным образом, никогда не прикасаясь к своей добыче когтистым пальцем, оставляя нетронутый труп, единственным уродством которого является искажённое выражение ужаса на лице. Битва не оставляет времени для такой тонкой работы, но Тёмное Кредо всё равно находит много способов убивать на расстоянии, ужасающим образом, не пачкая рук. Их Гемункулы рассредоточивают множество пистолетов Разжижителей и Гекс-винтовок среди своих последователей и часто используют поддержку печально известной эскадрильи штурмовых кораблей Губитель своего ковена, Длани Ужаса. Известно, что они выпускают большое количество Машин Боли Кронос, совокупные негативные выбросы которых настолько интенсивны, что могут буквально запугать врагов до смерти, и часто заключают сделки со злобными обитателями Аелиндраха, высоко ценя способность этих теневых следопытов внушать ужас.

Эбонитовое Жало

Этот ковен специализируется на создании Машин Боли Талосов. Подварианты, такие как ужасающий Чёрный Шут ошетилившийся лесом макро-стероидных игл или многолезвийный Железный Дервиш, создали им репутацию в Комморраге. Доходы от торговли таким жутким оружием позволяют Эбонитовому Жалу предаваться своей истинной страсти – очищению и совершенствованию единственного фирменного токсина; это мерзкое чёрное вещество добывается из плоти ужасного нихтовермида, и Эбонитовое Жало начало использовать любое оружие с игольчатыми наконечниками и стреляющее иглами, которое они могут достать, чтобы лучше обрушить его на своих врагов. Токсин начинает реплицироваться, когда попадает в тело жертвы. Глаза твердеют, превращаясь в слепые шары. Плоть разбухает и застывает в глянцевый чёрный хитин. Вскоре жертва, всё ещё в ужасе осознающая происходящее, становится куклой, внутри которой следующий выводок нихтовермидов извивается и ест, медленно набирая рост, пока не вырвется наружу в потоке мерзких жидкостей.



Вечная Спираль

Никакие другие Друкхари не посвящены столь безрассудному погружению в разврат и зло, как члены ковена Вечной Спирали. Считая даже повелителей других ковенов всего лишь любителями, Гемункулы Вечной Спирали верят, что они являются тёмными и мучительными богами, вступившими в бесконечный крестовый поход, чтобы сделать своё существование, и существование множества тех, на кого они охотятся, всё более порочным. Надежду и порядочность необходимо искоренять везде, где они встречаются. Всё чистое должно быть осквернено, а любой, кто имеет добрые или гуманные намерения, должен быть развращён настолько полностью, чтобы сам стать архитектором жестоких зверств; эта одержимость заставила Вечную Спираль найти общее дело с Культom Седьмой Кары. Их банды Развалин и Вёдьм мчатся в бой бок о бок на Рейдерах, украшенных изуродованными, часто всё ещё кричащими, останками жертв, захваченных в предыдущих налётах, поддерживаемых живыми с помощью тайных технологий, чтобы служить суровым предупреждением о том, на что может рассчитывать новая добыча Вечной Спирали.



Гекс

Гекс занимается проклятиями. Именно они превратили в оружие печально известную стеклянную чуму для использования в своих одноимённых гекс-винтовках и именно они овладели украденным костяным вирусом, чтобы создать ужасный оссефактор. Хотя большинство ужасных видов оружия, которые ковен называет проклятиями, на самом деле являются продуктами передовой науки, их эффекты настолько странны, что напоминают тёмное колдовство. Между тем, некоторые – заклинания, подобные шёпоту, разрушающему рассудок, психосаdistским куклам-кошмарам или жестокой чуме-марионетке – всё это поистине граничит со сверхъестественным. Во время налётов на реальное пространство Гекс предпочитает выставлять большое количество Развалин и Гротесков, часто используя скрытые врата Паутины, чтобы гарантированно появиться из теней прямо в гуще врага. Оснащённые различным оружием, мечущим проклятия, эти скалящиеся банды монстров сковывают врагов на месте. В то же время мастера ковена безмятежно спускаются на Веномах, превращённых в колесницы, стремясь лично продемонстрировать своё самое ужасающее оружие.



Ковен Двенадцати

Будучи элитарным обществом исключительно конкурентных и высокомерных Гемункулов, Ковен Двенадцати насчитывает одиннадцать мастеров-мучителей и отравителей в любой момент времени: двенадцатое место за их столом зарезервировано для Уриена Ракарта, если он когда-либо соизволит принять их приглашение. Единственный способ для нового Гемункула присоединиться к Ковену Двенадцати – убить одного из текущих членов таким изобретательным способом, чтобы их злобная жертва осталась мёртвой или, по крайней мере, была окончательно обезврежена. Экстраизмерительное изгнание, перманентная молекулярная развязка, гипертрансмутативный автоканнибализм и тому подобное являются инструментами этой смертельной игры. Постоянная конкурентная гонка вооружений, охватившая Ковен Двенадцати, гарантирует, что их Гемункулы кишат самым изобретательно-убийственным таинством, до которого они могут дотянуться своими когтями. Некоторые также склонны нанимать наёмников, таких как Инкубы или Бичиватели – чьей лояльности они доверяют больше, чем любой Развалине, которая может позариться на их место за столом, или создавая Машины Боли исключительно для того, чтобы они служили бездумно лояльными телохранителями.



У Друкхари были тысячелетия, чтобы совершенствовать оружие своей древней империи и изобретать новые инструменты для причинения развлекательно-болезненной смерти своей добыче. Это проекты, которые они проводили с большим энтузиазмом.

Поразительно разнообразие оружия, используемого Друкхари: некоторые стили вооружения характерны для определённых субкультур, в то время как другие стали повсеместно распространёнными. Почти всё оружие и броня в Тёмном Городе изготавливаются из редких сплавов, армированных полимерных смол и других искусственных материалов, произведённых по самым высоким возможным стандартам. Шаблоны дизайна существуют, но каждый Друкхари-мастер-ремесленник стремится превзойти своих конкурентов улучшениями, личными штрихами и жуткими украшениями. В тоже время некоторые Друкхари предпочитают простые, почти примитивное на вид, орудия для пыток в ближнем бою. Напротив, другие наслаждаются высвобождением энергий тёмной науки издалека, высокомерно уничтожая врагов, которых они считают совершенно ниже себя, и доказывая тем самым своё очевидное превосходство. В конечном счёте, единственной поистине объединяющей чертой оружия, которое используют Друкхари, является его направленность на причинение максимально возможных страданий их жертвам.

Смерть на Расстоянии

Благодаря соединению странных наук и применению жестокой изобретательности Друкхари изобрели много мощного оружия дальнего боя. Самым популярным во всём Тёмном Городе является осколочное оружие. Имея размеры от эlegantного личного оружия до винтовок и длинноствольных пушек, осколочное оружие стреляет градом дьявольски острых кристаллических осколков, пропитанных вирулентными ядами. Открытая плоть быстро превращается в подушечку для игл от иглоподобных осколков, в тоже время даже хорошо бронированные враги, скорее всего, обнаружат, что снаряды пробивают сочленения суставов, глазные линзы и другие слабые места. Часть привлекательности осколочного оружия для Друкхари заключается в огромном разнообразии различных нервно-паралитических ядов и токсинов, которые могут быть доставлены их снарядами, что обеспечивает всевозможные ужасные и мучительные смерти для жертв. Обычно, какова бы ни была участь, которую владелец выбрал для своей добычи, она будет достаточно затажной, чтобы он мог наслаждаться продолжительными страданиями своей жертвы перед концом.

Чтобы усилить град отравленных осколков, обрушиваемых их отрядами налётчиков, некоторые Друкхари используют шредеры. Эти устройства злобы выпускают колючие сети из монофиламентной проволоки, которые сначала опутывают своих жертв, а затем сжимаются с каждым их движением, медленно, но верно разрезая их на части. Разжижители, обычно носимые выродившимися чудовищами из ковенос гемункулов, отсасывают кровяной ихор своего владельца и выбрасывают его разбрызгивающимися струями. Пропитанные гипертоксидами, нагретые до точки кипения или жестоко коррозионные, эти струи мерзости сеют ужасающий хаос среди тех, на кого они попадают.

Если встречаются вражеские танки, транспорт или тяжёлобронированные воины, у Друкхари есть множество ответов. Оружие Тёмного Света высвобождает энергии, собранные из чёрных дыр и явлений Варпа, которые катастрофически реагируют с физической материей, производя огромный взрыв. Орудия дезинтеграторы действуют аналогично имперским плазменным пушкам, за исключением того, что энергия, которую они направляет, украдена у Ильямен и гораздо лучше сдерживается и направляется, чем всё, что сделано в Империи.

Электромагнитные бластеры выпускают потрескивающие вспышки сфокусированных электромагнитных помех, которые сеют хаос в механических цепях и нервных системах врагов, в то время как тепловые колья сочетают элементы эльдарских мельта технологий и лазеров для проецирования свирепых и разрушительных энергетических лучей.

Рабочие Клинки

Несмотря на всю свою мощную огневую мощь, большинство Друкхари получают наибольшее удовлетворение от боя вблизи, где они могут упиваться страданиями своей жертвы и видеть, как надежда умирает в её глазах. С этой целью они используют замечательный арсенал прекрасно сбалансированного силового оружия, чьи поля молекулярного разрушения разделяют плоть и металл, словно воду, и отравленных клинков, покрытых точечными порами, через которые ужасы из резервуаров с токсинами могут хлынуть в тела их жертв. Популярны такие виды оружия, как агонизаторы – извилистые хлысты с искрящимися силовыми полями и неврологическими перегрузочными шипами или капающие ужасы, известные как электрокоррозийные хлысты. Они являются символами статуса, ибо требуют большого равновесия и мастерства для использования. Также широко распространены шипы и клинки, выступающие лезвия и множество ножей, изготовленных из металла, кости или кристаллов.

Ещё более странным и ужасным является редкие клинки джиннов, которое содержит злобные движущиеся сущности, помогающие направлять удары владельца или иссушающие клинки, оставляющие за собой дымные следы при каждом взмахе и чьё прикосновение мгновенно вытягивает всю влагу из тела жертвы, оставляя её рассыпающейся статуей из пыли. Такие клинки чаще всего находятся во владении Архонтов. Они редки и не приобретаются без значительных затрат и усилий. Они также представляют риск и для их владельцев: злобная сущность, запертая внутри клинка джинна, чаще всего является сущностью его предыдущего владельца, всегда ищущего возможность обернуться против того, кто его поймал в ловушку. Для Друкхари такие опасности только усиливают остроту ощущений от использования этих тайных инструментов, позволяя им демонстрировать своё мастерство и непревзойдённое превосходство, наслаждаясь трепетом опасности, всякий раз, когда клинок вынимается из ножен.

Осколочное Оружие

Большинство осколочного оружия может поддерживать ураганный темп стрельбы более двадцати выстрелов в секунду. Механизмы внутри выделяют очень мало тепла, а их компоненты настолько хорошо изготовлены, что заклинивание почти неслыханно. Их цилиндрические магазины, тем временем, содержат достаточно кристаллической смолы для нескольких минут непрерывного огня, прежде чем их нужно будет заменить.

Идеальные инструменты для пиратских налётов, осколочное оружие обычно лёгкое и исключительно прочное; в их конструкцию включены лезвия и крюки, что позволяет им также служить жестоким оружием ближнего боя.

Осколочная Винтовка

Паттерн Хромис, с бордажным штыком



Осколочный Карабин

Изготовлен из полимерной смолы, внутренние газовые полости уменьшают вес



Осколочный Пистолет

Паттерн Ксерша, увеличенный внутренний резервуар для токсина



Осколочная Пушка

Ствольная коробка включает в себя микрогравитационные поля компенсации



Ножи Вейм

Культы вейм используют множество экзотического оружия, но нож остаётся их повсеместным орудием смерти. Будучи изготавливаемым из всего — от слоистых металлов до чужеродных кристаллов, алмазно-твёрдой смолы или живой кости, эти клинки обладают огромным разнообразием. Многие из них столь же смертоносны для неосторожного владельца, как и для своих жертв, ибо Друкхари наслаждаются трепетом дополнительной опасности и возможностью доказать своё безупречное мастерство.

Ножи Вейм

Персонализированная асимметричная балансировка в рукоятках



Оружие Тёмного Света

Даже наблюдение за высвобождением тёмного света может оставить шрамы на незащищённой сетчатке глаз.

Экзотическая радиация также проникает в зоны поражения после взрывов тёмного света, её смертельный период полураспада измеряется столетиями. Таким образом, это оружие воплощает презрение комморитов не только к своим жертвам, но и к самим мирам, на которых они сражаются.

Бластер

Продукт оружейных лавок
Шенгадох под Шпилём Бича



Бласт Пистолет

Стабилизирующие проекторы
лучей повышают точность на
коротких дистанциях



Тёмное Копьё

Паттерн Ксирок, оптическая
прицельная матрица, связанная
с оптикой шлема



Инструменты Мучителей

Ковены используют технологии, граничащие с колдовством. Несмотря на это, они также широко применяют достаточно примитивное оружие. Такие шипы, клинки и дубины доставляют своим владельцам висцеральное наслаждение, когда они разрезают плоть и дробят кости, продлевая агонию своих жертв и внушая ужас врагам своей кажущейся варварской жестокостью.



Тепловое Копьё

Тепловое копьё использует кристаллические фокусные линзы, чьи настройки формируются обратной связью от биодатчика. Это позволяет лазерным лучам оружия исказить молекулы воды внутри цели, распространяя эффект мельта возбуждения по всей её структуре, что продлевает ужасные эффекты оружия, гарантируя, что жертва будет убита ни быстро и ни чисто.

Шрейдер

Чтобы достичь сильного эффекта сжатия материи этого оружия, гиперреактивная нервная ткань вплетена в его катушки с монофиламентными боеприпасами.

Клейв

Многие клинки клейвы изготовлены из адамантовых сплавов, обработанных так, чтобы напоминать мрамор с прожилками, резную кость или вычурный кристалл, но достаточно твёрдый и острый, чтобы прорезать дюймовую керамическую броню.

Электромагнитный Бластер

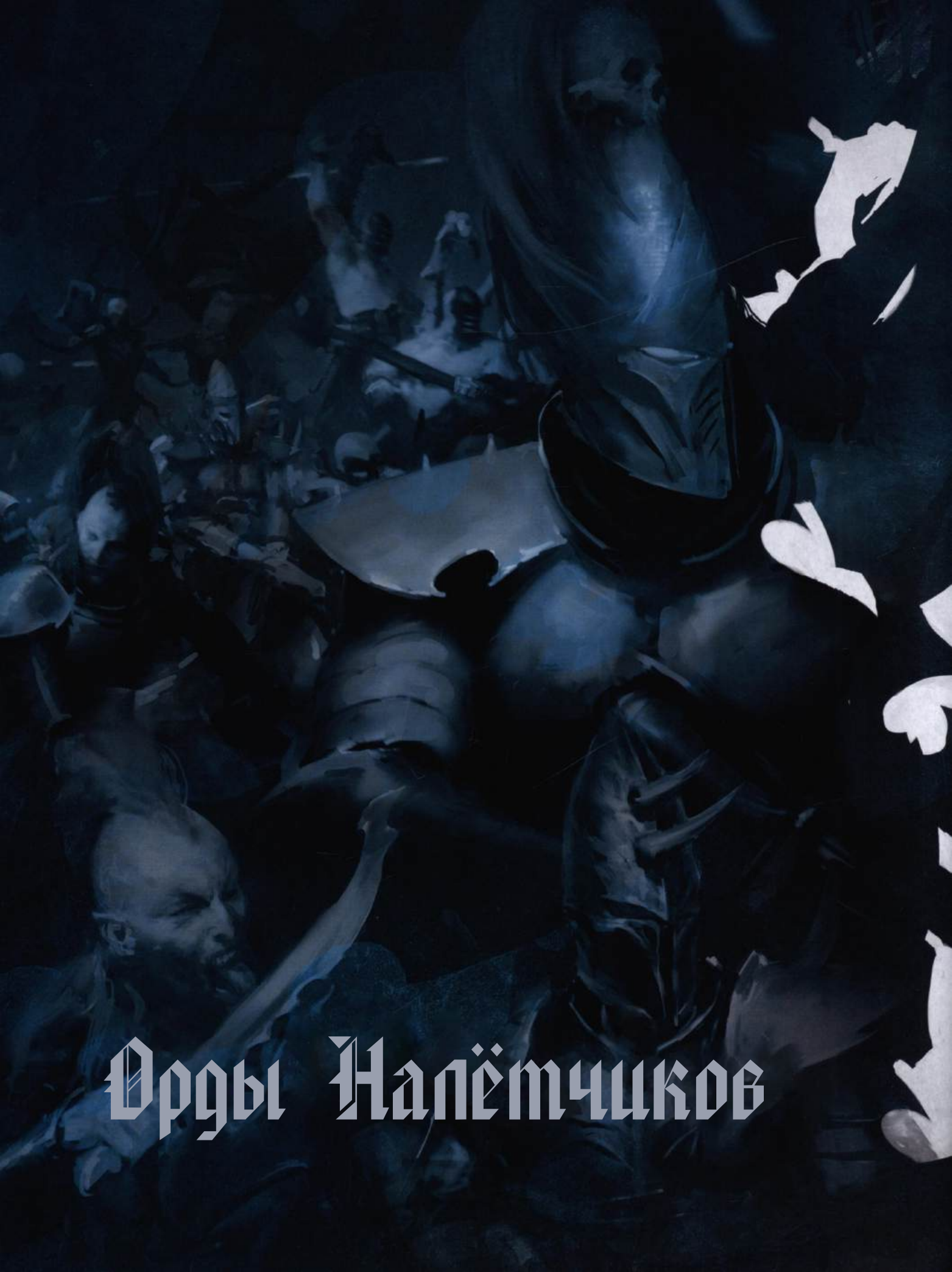
Откалиброванные на выброс переплетённых биоэлектромагнитных и ионизирующих энергий, электромагнитные бластеры Друкхари также устанавливают резонанс обратной связи со своей целью, который вызывает бурные скачки энергии в её атомной структуре. Результаты являются пиротехническими, затяжными и, для живых жертв, совершенно мучительными.

Агонизатор

Элегантные рукояти этого оружия содержат генераторы молекулярного поля, в то время как колющие хлысты часто изготавливаются из выращенной в чанах органической ткани сухожилий, которые тщательно переплетены с токопроводящей проводкой и конденсаторными узлами для сильного энергетического выброса.

Пушка Дезинтегратор

Дезинтеграторы используют кристаллические радиаторы ликвинокс и трансдуктивное сдерживание, чтобы реактивно уменьшать нежелательный выход энергии; это гарантирует, что, в отличие от нестабильных плазменных технологий арсеналов человечества или тау, дезинтеграторы Друкхари практически не несут риска катастрофического перегрева.



Оргы Ханёмчиков

Воины-Кабалиты

Будучи основной силой многих отрядов налётчиков на реальное пространство, Воины-Кабалиты являются искусными и хорошо экипированными бойцами. Жестокие, коварные и максимально эгоистичные, они с радостью держатся на удалении, обрушивая град огня на врага издали, сближаясь лишь затем, чтобы упиться болью и захватить добычу, когда их жертвы уже неспособны сопротивляться.

Членство в кабале не даёт Друкхари автоматического права на участие в налётах на реальное пространство. Те, кто вступают в ряды Воинов-Кабалитов, являются самыми подготовленными и выносливыми особями, убийцами, которые превзошли своих сверстников и заслужили место на палубах Рейдеров, часто идя по телам нескольких бывших соперников. Чтобы достичь этой точки, Друкхари почти всегда зарабатывает себе репутацию убийцы, и скорее всего, горькую вражду тех, кто завидует всему, чем они являются и кем стали. Добиваясь успеха на полях сражений в реальном пространстве, они используют свой шанс, чтобы усилить себя, и в то же время заставляя остальных склониться.

Для многих в галактике идти в бой – пугающая необходимость или долг, который нужно стойко исполнить. Но не для Друкхари. Каждый Воин-Кабалит наслаждается возможностью отправиться в кровавые приключения реального пространства. Поэтому они делают всё возможное, чтобы улучшить и максимально использовать этот опыт. Их многосегментная боевая броня надевается в течение долгих и изысканно мучительных часов, её внутренние поверхности усеяны крючьями, глубоко вонзающимися в нервы владельца, чтобы усилить каждое движение волной ощущений.

Какую бы власть и влияние ни имел Воин-Кабалит, он использует их, чтобы заполучить смертоносное оружие и другое снаряжение. Осколочные винтовки являются наиболее распространённым вооружением в их рядах. Некоторые Воины-Кабалиты используют осколочные пушки или шредеры, чтобы сеять смерть среди вражеской пехоты, в то время как другие взваливают на плечи тёмные копья или бластеры, позволяющие им превращать громоздкие военные машины их жертв в груды обломков. Обычно они отправляются в бой на борту грави-скиммеров Рейдеров, воя от восторга, когда машины вертикально спускаются с истерзанных небес, безрассудно свешиваясь с перил или цепей на их корпусах, чтобы лучше ощутить прилив адреналина от этого момента.

Воинами-Кабалитами руководят чемпионы, известные как Сибариты, которые, без исключения, являются самыми злобными и безжалостными из их числа. Друкхари инстинктивно распознают такие таланты. Обычно эти характеристики являются стимулом для их конкурентной натуры, качествами, которые делают обладателя мишенью. Однако каждый Кабалит знает, как много зависит от успеха налёта на реальное пространство. При таких обстоятельствах они склонны отказываться от обычных предательств, чтобы действовать как жестокая и

эффективная боевая сила под руководством своего Сибарита. Будет достаточно времени, чтобы возобновить их междоусобицу по возвращении в Тёмный Город; кроме того, ни один Друкхари не хочет быть тем, чей момент личной победы стоил кабалу триумфа и тем самым навлёк на себя гнев их Архонта. Вместо этого они действуют как единое целое, обрушивая сокрушительные залпы, сея агонию и ужас среди врагов, и мгновенно реагируя и пресекая, любые попытки защитников переломить ход битвы в свою пользу.



Архонты

Возвыситься до вершин в кабале – значит сделать себя мишенью жестоких амбиций всех врагов этого кабаля и тех, кто внутри его собственных рядов желает возвыситься. Чтобы выжить, не говоря уже о процветании, в этом положении, требуется исключительная воля, злобная хитрость, возвышенный эгоизм и абсолютная безжалостность. Таковы качества Архонтов, которые часто ведут налётчиков на реальное пространство в бой.

Все, кроме самых крупных и наиболее влиятельных кабаля, возглавляются одним Архонтом. Могущество кабаля находится в их распоряжении. Своим словом они разжигают гражданские войны, запускают политические интриги или инициируют налёты на реальное пространство. Обладать такой властью – высшая цель многих Друкхари. Это сулит удовлетворение любого тёмного каприза и желания, отвращая как скуку, так и смертельные объятия Той, Что Жаждет. Сама жестокость конкуренции между потенциальными Архонтами гарантирует, что выживают только самые жестокие и умные. Так что даже самые малые кабаля возглавляются

теми, кто одновременно являются криминальными гениями, аристократами, психопатами мучителями и мастерами изнурительных войн.

"Ты думаешь бросить мне вызов, жалкий человек? Я, бич империй, отец боли? Позволь мне просветить тебя. Мне нужен новый питомец..."

– Архонт К'шайк,
Кабал Клинчатого Лотоса

Между отражением попыток убийства и необходимостью лично возглавлять налёты на реальное пространство, большинство Архонтов являются искусными воинами. Более того, они имеют доступ к арсеналам своего кабаля: от трофеев, взятых из дёргающихся рук побеждённых соперников, до тёмных реликвий древних Эльдар, проклятых орудий убийств, украденных у народов реального пространства, запятнанных сокровищ Паутины или злобных устройств, созданных с помощью проклятой науки и нечестивого мастерства. Будучи так вооружены и используя всю широту своей молниеносной ловкости и хитрости, Архонты Друкхари могут вести дуэли с величайшими воинами реального пространства. Наделённые силой Варпа чемпионы Богов Хаоса, ускоренные стимуляторами имперские убийцы, огромные и свирепые ороочи полководцы, даже элегантно смертоносные Аутархи Эльдар с миров-кораблей: Архонт является равным всем этим противникам и сделает всё возможное, чтобы помучить и унижить своего оппонента насколько возможно, прежде чем нанести последний удар.

Архонты могут быть чрезвычайно гордыми и самоуверенными, но ни один из них не является дураком. Действительно редкий Архонт не окружает себя слоями защиты. Некоторые меры очевидны, будь то богато украшенные доспехи из лёгкой, но прочной брони, свиты искусных и замотивированных телохранителей или технологии, такие поля тени, окутывающие своего пользователя неестественным мраком, или поле клона, проецирующие зеркальные изображения своего насмешливого владельца, чтобы сбить с толку врагов. Другие более эзотеричны. Ловушка души, например, является тайным хранилищем для украденной жизненной силы тех, кого Архонт убивает. Как только сущность жертвы поймана внутри, её украденная жизненная сила насыщает владельца ловушки души, исцеляя его раны и усиливая его чувства до сверхъестественной ясности.



Инкубы

Инкубы атакуют вихрем энергетических клинков, которые отсекают конечности, разбивают оружие и оставляют врага кричащим и беспомощным перед тем, как упадёт последний удар. Будучи жестокими наёмниками, посвящёнными искусству убийства, эти элитные мастера клинка часто служат телохранителями или штурмовыми войсками для тех Архонтов, кто может позволить себе обеспечить их услуги и сохранить их лояльность.

По всему Тёмному Городу разбросано множество святилищ Инкубов. С названиями вроде Святилища Возвышенного Убийства или Святилища Злобных Клинков, каждое из них служит домом для банды Инкубов, которые неустанно тренируются в своей укреплённой кузне, освещённой жаровнями. Инкубы не имеют никакой принадлежности за пределами своего святилища. Они будут работать на любого клиента, который может заплатить их непомерные гонорары, и с радостью разрубят шокированного заказчика, если какой-то скрытый соперник предложит им лучшую сделку. Инкубы возводят в добродетель полное отсутствие чести. Там, где другие держались бы подальше от наёмников, проявляющих такое своевольное нелояльность, Друкхари признают, что только дурак будет нанимать Инкубов, не заплатив им достаточно хорошо, чтобы обеспечить их верность.

Единственное дело, которому Инкубы действительно посвящают себя – убийство. Их тренировки и снаряжение посвящены смерти на острие клинка. Их оружие называется клейвы и рассматривается Инкубами как единственно правильное орудие убийства. Каждый клейв индивидуально изготавливается в соответствии с точными стандартами; его баланс идеален, а режущая кромка заключена в энергетическое поле, которое рассекает материю на молекулярном уровне. Инкубы переходят от одноручного к двуручному хвату, сражаясь то как дуэльной саблей, то как с полуторным мечом или даже клинковым посохом. В сочетании со скоростью и зловещей грацией Друкхари неудивительно, что это оружие может сносить головы и перерезать сухожилия. Боевые костюмы, которые носят Инкубы, обтекаемы и очень прочны. Каждый перекрывающийся сегмент лёгкий, но прочный, способный выдержать огонь стрелкового оружия или редкий вражеский удар, который проникает сквозь мастерскую защиту Инкуба. Они также действуют в абсолютной тишине, пластины скользят друг о друга, как шёлк, и их владельцы могут подкрадываться к своим жертвам неслышно, пока не станет слишком поздно.

Всё это мастерство и престиж достигаются кровавой ценой. Единственный способ для Друкхари стать Инкубом – убить одного из существующих воинов святилища. По праву убийства новый претендент заявляет права на снаряжение своего предшественника, но даже тогда его обряды посвящения только начались. Однако награды для тех, кто выживает, велики. Хотя жизни Инкубов аскетичны по меркам комморигов, они наполнены резнёй кричащих жертв, чьей агонией Друкхари хорошо питаются. Принадлежность к такому институту также

даёт безопасность. Большинство святилищ существовало долгие тысячелетия, в течение которых их иерархи вложили своё накопленное богатство в выгодные политические союзы, сети информаторов и такие виды физической и эзотерической защиты, которые заставили бы даже самого маниакального соперника дважды подумать. И это, конечно, ещё не учитывая устрашающую боевую репутацию самих Инкубов. Не одна попытка кабалов запугать или отомстить святилищу закончилась кровавой резнёй Архонта и всех его сторонников безжалостными Инкубами.



Леди Аврелия Малис

Плетущая Лабиринт

Будучи хитрее и умнее большинства Друкхари, Леди Малис, образует живое сердце своего собственного разветвляющегося лабиринта переплетённых схем и контринженций, каждая из которых предназначена для усиления могущества её кабала и подкреплена её безжалостным боевым мастерством.

Леди Малис является интеллектуальным титаном. Её невероятно сложные схемы провели её кабал, Ядовитый Язык к благополучию, через многие из самых значительных потрясений Комморрага и обеспечили ей высокое место в политическом небосводе Тёмного Города. Давным-давно она была избранной консортом Асдубазля Векта. Даже тогда она была одной из немногих, кто мог бросить ему вызов на интеллектуальном уровне. Но всё же Верховный Владыка в конце концов выбросил её, якобы устав от раздражения, которое она обеспечивала. Быть отвергнутой как нечто незначительное было возмутительным оскорблением, которое Аврелия Малис не могла игнорировать. Вскоре она сформировала свой собственный кабал и начала восхождение по опасным ступеням власти Комморрага.

На раннем этапе своего восхождения, как говорят, Леди Малис столкнулась со странной сущностью внутри Паутины, существом, которое некоторые Друкхари считают Цегорахом, Смеющимся Богом. Согласно истории, божество-трикстер Эльдар вызвало Леди Малис на игру ума и пришло в восторг, когда она победила.

Предположительно, сущность исчезла, но оставила после себя полу-разумный клинок и замысловато прекрасное кристаллическое сердце.

Меч, который Малис с тех пор носит, стал известен по всему Комморрагу, как Клинок Леди, и его боятся за то, как он бесшовно сплетает свою коварность с Малис, оружие и владелец сплетают мерцающую путаницу ударов и парирований, которую мало кто из противников может долго пережить. Действительно ли Леди Малис вырезала своё сердце и заменила его сверхъестественным кристаллическим даром – деталь, которую Плетущая Лабиринт ни подтверждает, ни опровергает. В Комморраге слухи и репутация сами по себе являются оружием. Малис предпочитает оставлять своих соперников в неведении относительно сверхъестественных сил, которыми она может обладать, и кровавых крайностей, на которые она, возможно, пошла, чтобы их приобрести. Какова бы ни была правда, её и без того пророческий интеллект стал ещё более чутким после этого события, так что её прозрения стали казаться почти пророческими, настолько, что



недоброжелатели Малис обвиняли её в обладании скрытыми психическими силами. Также неоспоримо, что Малис пользовалась давней благосклонностью Маски Скрытого Пути. Она и величайший Теневой Провидец этой маски – зловещая Силандри Вейлвокер, несколько раз сражались плечом к плечу. Маска также посылала трупы своих актёров на помощь Кабалу Ядовитого Языка на многочисленные поля сражений, где двуличные Арлекины наносили неожиданные удары, заставляя врасплох самых хитрых врагов Малис.

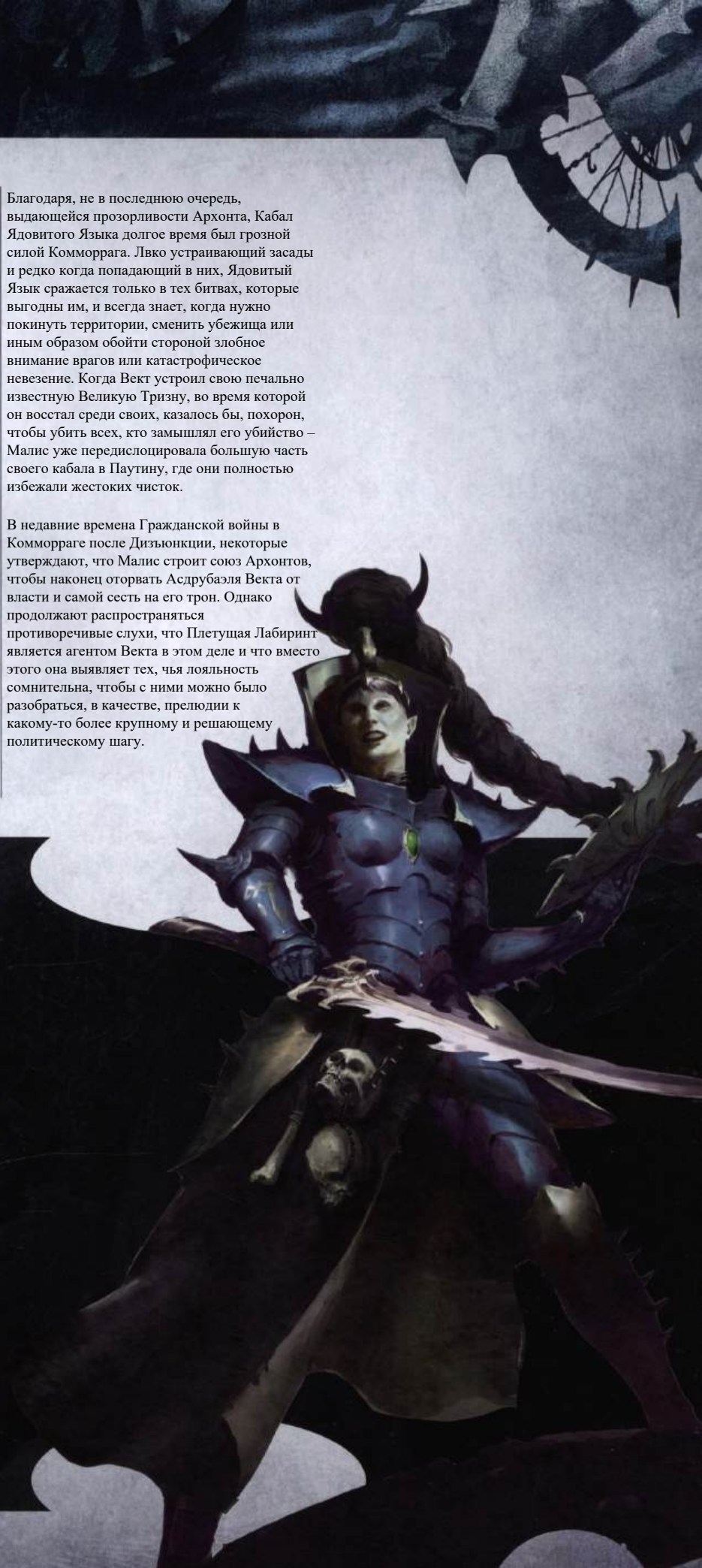
Леди Малис ни разу не была застигнута врасплох врагом, будь то поле боя или бесконечные политические интриги Тёмного Города. Она может читать форму развивающихся событий с такой ясностью, что у неё есть не просто план, чтобы противодействовать им или использовать их, но несколько слоёв сложных уловок, осуществляемых бандами смертоносных оперативников; её схемы смыкаются вокруг её врагов, как неизбежная клетка из терна. Леди Малис предпочитает выдумывать эти трудные для понимания планы в одиночестве. Но некоторые клянутся, что слышали два голоса, говорящие за запечатанной дверью её святилища: голос самой Плетущей Лабиринт и другой, сухой, зловещий шёпот, сравнимый с ногами паука, скребущими по битому стеклу. Если кто-то и осмелился раскрыть правду об этой глубочайшей из тайн Малис, он не прожил достаточно долго, чтобы поделиться своими откровениями.

Благодаря, не в последнюю очередь, выдающейся прозорливости Архонта, Кабал Ядовитого Языка долгое время был грозной силой Комморрага. Лёво устраивающий засады и редко когда попадающий в них, Ядовитый Язык сражается только в тех битвах, которые выгодны им, и всегда знает, когда нужно покинуть территории, сменить убежища или иным образом обойти стороной злобное внимание врагов или катастрофическое невезение. Когда Вект устроил свою печально известную Великую Тризну, во время которой он восстал среди своих, казалось бы, похорон, чтобы убить всех, кто замыслил его убийство – Малис уже передислоцировала большую часть своего кабала в Паутину, где они полностью избежали жестоких чисток.

В недавние времена Гражданской войны в Комморраге после Дизъюнкции, некоторые утверждают, что Малис строит союз Архонтов, чтобы наконец оторвать Асдубазля Векта от власти и самой сесть на его трон. Однако продолжают распространяться противоречивые слухи, что Плетущая Лабиринт является агентом Векта в этом деле и что вместо этого она выявляет тех, чья лояльность сомнительна, чтобы с ними можно было разобраться, в качестве, прелюдии к какому-то более крупному и решающему политическому шагу.

"Разум – самый острый клинок из всех, а предвидение – вернейший яд."

– Леди Малис, обращаясь к инквизитору Хельгарду и его отряду за мгновения до их изобретательно ужасной гибели



Дражар

Мастер Клинков

Величайший из Инкубов, которого страшаться далеко за пределами Тёмного Города за своё смертоносное владение клинком и одержимое преследование избранных жертв, Дражар является безликим разрушителем и очевидным воплощением убийства ради простого кровавого удовольствия.

Истинная личность Мастера Клинков окутана тайной. Первое, что кто-либо в Комморраге узнал о Дражаре, был день, когда он вступил в Великое Святилище Инкубов, уже облачённый в боевой костюм и с демиклейвами в руках, а затем приступил к резне всех бойцов, которые вставали перед ним. Для большинства Друкхари такая неудержимая ярость была бы прелюдией к захвату власти – впечатляющей дерзости.

Но не для Дражара. Хотя его последний удар застал его стоящим, в брызгах крови и триумфе над телом иерарха великого святилища, вскоре стало ясно, что деяние было самоцелью. Дражар молчал. Он никогда не говорил в пределах слышимости какого-либо покровителя Тёмного Города. Даже имя Дражар является церемониальным, означающим «живой меч». Его осторожно приняли в ряды великого святилища как аватара, который существует исключительно для убийства.

Боевой стиль Дражара включает в себя всю порочную жестокость и бесчестный прагматизм Инкубов, одновременно вбирая в себя аспекты других, более загадочных и экзотических стилей боя. Иногда он выслеживает величайших чемпионов врага, проводя дуэли с каждым по очереди и сражая их, не устаивая даже вежливого взгляда на их расчленённые трупы. В других случаях Дражар прорубается сквозь врага с почти машинной эффективностью, вырезая абсолютно каждую жертву на своём пути, независимо от того, насколько она велика или ничтожна.

"Оно... оно убило их всех. Моих солдат, лорда-губернатора. Пылающий трон, даже почётный караул космодесантников, до последнего! Оно изрубило их всех в куски, не сбавляя шага, и теперь оно идёт за мной..."

— последние слова Херика Гурссона, капитана Губернаторской Геардии



Кажется, нет никакой закономерности в прихотях Дражара, если это вообще прихоти, но целая субсекта Гемункулов-Немезинов с одержимым интересом изучает его путь резни, веря, что в движениях Мастера Клинков содержится некое тёмное откровение относительно фундаментальной природы убийства как космической силы.

С момента своего впечатляющего появления в Комморраге, Дражар свободно бродил между святилищами Инкубов и встречал настороженное уважение со стороны тех, кто находился внутри них. Он может вступать в дуэли с Инкубами, сражая одного или нескольких из их числа, прежде чем снова уйти, или задерживается, подобно статусе, в тенях святилища, излучая осязаемую угрозу змеи, которая может нанести удар в любой момент. Или же он может удостоить чести сразиться вместе с воинами святилища, даже присоединяясь к ним в налётах на реальное пространство.

Большинство Инкубов более чем довольны тем, что следуют за Мастером Клинков в бой, ибо мастерство Дражара – это форма поэзии с острой кромкой. Более того, убийство, кажется, является достаточной наградой для Дражара. Он никогда не претендует на физическую добычу налёта, проявляя мало интереса даже к самым богатым сокровищам, оставляя её тем, кто сражается в его тени. Учитывая это и пир боли, создаваемый убийственным проходом Дражара по полю боя, есть множество причин сразиться на его стороне.

Со временем у Мастера Клинков появилось нечто вроде последователей. Есть Инкубы (Incubi), которые, после того, как их святилище удостоилось его присутствия, пришли к выводу, что Дражар выбрал их или счёл их чем-то достойными. Оставляя огни своих святилищ мерцать и угасать, эти воины следуют за Мастером Клинков сквозь Тёмный Город и за его пределы, так что иногда Дражар ведёт целые банды Инкубов в бой. Святилище Воющего Черепа в костяной броне и элитарное Святилище Избалованного Клинка в настоящее время составляют основу последователей Дражара, хотя соперничество между ними достигает точки конфликта. Меньшие банды из Святилища Обожжённой Души, канныбалы Святилища Умиравших Грёз и багровые убийцы из Нераскрытого Святилища также следуют по стопам Дражара и ждут, чтобы обрушиться на того из его почитателей-Инкубов, кто более всего ослаблен битвой или междоусобицей.

Что касается личности Дражара, она остаётся загадкой. Некоторые Друкхари верят, что он – дух Паутины или последний тёмный сном Каила Менша Кхейна в физической форме. Другие шепчутся об Арре, Отце Скорпионов, Падшем Лорде Фениксе, чей тёмный огонь, как говорят, всё ещё горит и чья судьба остаётся загадкой. В конечном счёте, мудрые понимают, не имеет значения, что Дражар скрывается под маской – важно только убийство.



Бичеватели

Солнечные Культы

В ранние дни Комморрага субсекты Эльдар поклонялись украденным звёздам города. Это решить, религиозное почитание небесных тел, уже униженных технологическим могуществом Эльдар – вызвало отвращение у многих комморитов так, как не могло даровать никакое количество извращений и мерзостей. Солнечные культы были безжалостно преследуемы в годы после Падения и вытравлены из мощной политической силы до горстки смехотворных реликтов. Однако фрагменты их культуры остаются пагубно укоренёнными в обществе Друкхари. Практика превращения себя в Бичивателя является одним из самых заметных примеров, проистекающих из желания первых культистов парить ближе к объектам своего поклонения. Те, кто возглавляют Бичивателей, и по сей день известны как Соляристы, как и жрецы культа в старину.

Паря высоко над полями сражений реального пространства на крыльях из перьев или перепончатых кожаных рукокрылых, Бичиватели быстро обходят с фланга даже самых проворных врагов. Как только они захватывают добычу в поле зрения, мало что может спасти их от следующих за этим иссушающих бурь огневой мощи.

Интриги среди высоких шпилей Комморрага бесконечны. Поскольку психическая коммуникация запрещена, требуется альтернативный метод отправки жизненно важных посланий между союзниками, соперниками или заговорщиками, чтобы они не были перехвачены или незаметно изменены. Именно эти услуги предоставляют наёмные Бичиватели. Пикируя из своих высоких гнёзд на головокружительных высотах Тёмного Города, Бичиватели парят между шипастыми шпилями и извилистыми редутами, доставляя сообщения для тех, у кого есть ресурсы, чтобы заплатить. Каждое такое сообщение помечено сильнодействующим контактным токсином, противоядие от которого есть только у предполагаемого получателя сообщения; это мера предосторожности, которой Бичиватели подчиняются как гарантия того, что они не будут вмешиваться в свой груз или не будут соблазнены передать секреты в руки соперников отправителей. Неписаное правило твёрдо действует в Верхнем Комморраге, нападение на посыльных –

Бичивателей является табу. Архонт, который перехватит Бичивателя сегодня, несомненно, увидит, как его самые драгоценные секреты пропадут завтра.

Ни один Друкхари не начинает жизнь как Бичиватель. Скорее всего, их псевдоптичьи формы являются результатом экстремальной модификации тела, выполняемой Гемункулами. Полые кости, перьевые стержни, сложные конструкции лёгких мышц и многие другие элементы даруют будущему Бичивателю способность к полёту. Плата, которую они получают за доставку сообщений, идёт на финансирование дальнейших изменений, таких как улучшенная реакция, потрясающее зрение или дрожащие органы для эхолокации. Самые успешные и долгоживущие Бичиватели настолько далеко отклоняются от своей базовой биологии, что больше не являются истинными Друкхари. Вместо этого они становятся монархами тени и кричащего воздуха, чьи небесные дворы смотрят вниз с насмешливым презрением на всех, кто должен ходить в мраке внизу.

Многие Архонты нанимают банды Бичивателей для участия в своих налётах на реальное пространство, или же крылатые воины парят рядом с ними в поисках собственных острых ощущений и добычи. Не желая рисковать повреждением своих модифицированных тел, Бичиватели обычно избегают кровавой бойни ближнего боя, которую предпочитают многие Друкхари, вооружаясь арсеналами оружия дальнего боя, чтобы выбирать цели на расстоянии.

Некоторые банды Бичивателей предпочитают висцеральное удовольствие от выкашивания беспомощной вражеской пехоты и поэтому идут в бой, взваливая на плечи осколочные пушки, шредеры или осколочные карабины, чьи расширенные дула предназначены для извержения неизбежного града отравленных снарядов. Другие получают пьянящий прилив силы от уничтожения боевых машин и тяжёлобронированных элитных войск. Эти последователи предпочитают тёмные копы и бластеры, снайперски отстреливая боевые танки, шагоходы и грузных телохранителей со своих наблюдательных пунктов, шипя от жестокого смеха.

Каким бы ни было их вооружение, все Бичиватели носят костюмы брони-призрака, чтобы дополнительно защитить свои драгоценные тела. Оснащённые миниатюрными проекторами силовых полей, эти затвердевшие смоляные костюмы обеспечивают отличную защиту, в то время как карманы с газом легче воздуха гарантируют, что они не помешают способности их владельцев к полёту.

Мандрагоры

Будучи сверхъестественным ужасом теней и злобы, Мандрагоры Аелиндраха сражаются на стороне тех Друкхари, кто готов заплатить цену их зловещих пактов. Они являются штурмовыми отрядами террора не имеющие равных, угрожающими проявлениями живой тьмы и холодного огня, они наносят удар без предупреждения, чтобы перерезать глотки и сжигать души до тлеющего пепла.

От Мандрагор невозможно спрятаться. Что-то в их экстрематерительной природе позволяет им перемещаться между участками тьмы, как будто они являются дверными проёмами. Сообщалось о случаях, когда существа поднимались из теней своих жертв, выползали из тёмных отражений в зеркальных поверхностях и загоняли свою добычу в угол в запечатанных бункерах, святых святилищах и даже в тесных пределах спасательных капсул, выброшенных из умирающих пустотных кораблей. Некоторые Мандрагоры могут разрезать плоть реального пространства и создавать разрывы, через которые их сородичи проползают только для того, чтобы добраться до своей добычи. Бегство от Мандрагор совершенно не поможет их жертвам. Только сопротивление и борьба с ними дают какую-то надежду на выживание, но об этом легче говорить, чем сделать.

Всё в Мандрагорах порождает страх у разумных существ, даже у Друкхари. Тела существ кружатся от смещения чернильной тьмы и извивающихся рун, сотворённых из постоянно меняющегося адского пламени. Их длинные волосы колышутся перед непостоянными чертами лица, так что в один момент лик Мандрагоры может быть пустотой, а в следующий он может напоминать черты лица Друкхари, освещённого изнутри адским пламенем, россыпь уставившихся глаз или невероятно широкий, набитый клыками оскал. В их присутствии некоторые жертвы слышат шелестящие шёпоты или полные агонии мольбы. Те, кому не повезло подобраться близко к Мандрагорам, не могут не заметить, что их одежда сшита из содранной кожи, несомненно, их предыдущих жертв.

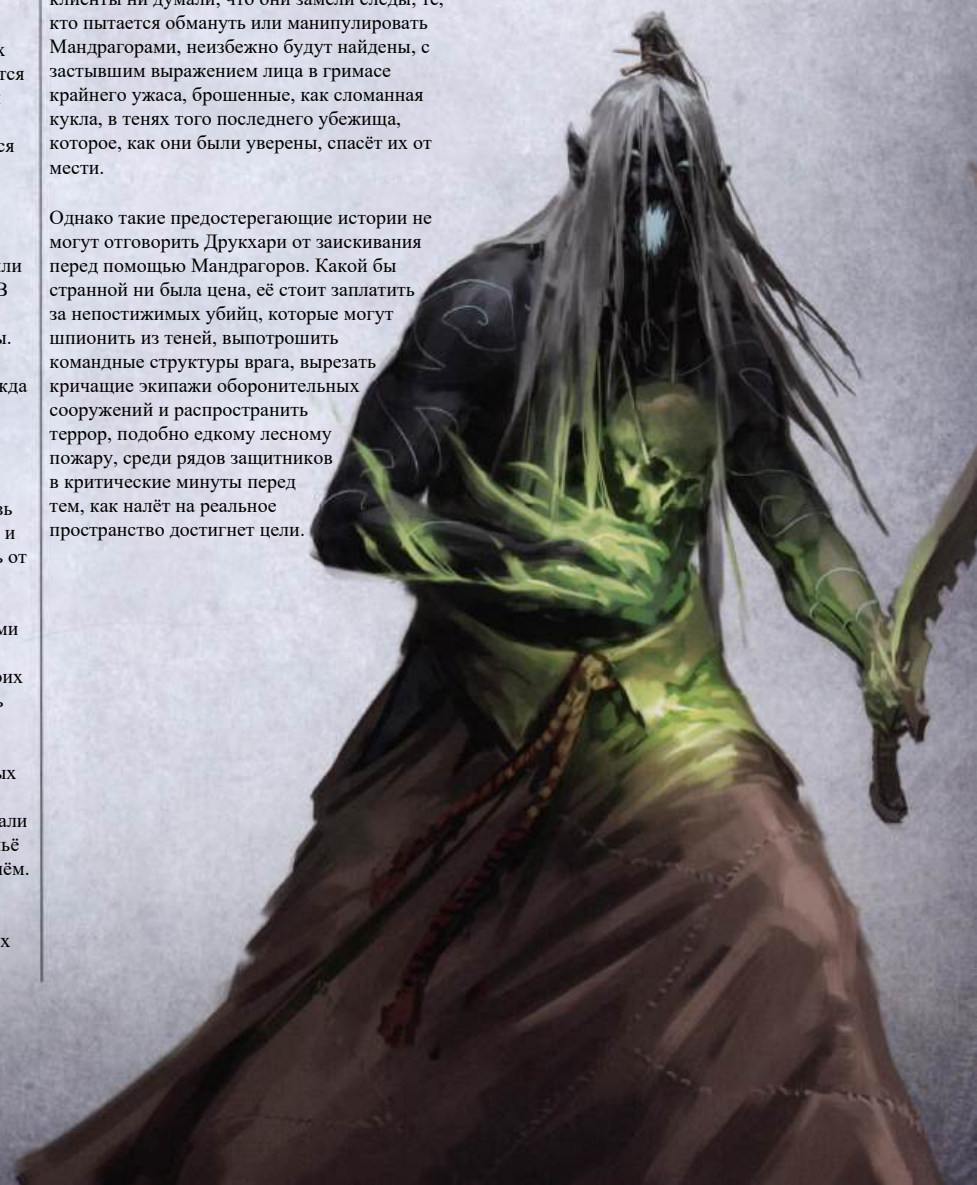
Враги, которые в отчаянии атакуют Мандрагор, обнаруживают, что их выстрелы проходят сквозь эфемерные тела существ. Мандрагоры мерцают и перетекают с одного места на другое, уклоняясь от клинков и взрывов, просто существуя в другом месте в тот момент, когда удары должны были достичь цели. В ответ они швыряются шипящими взрывами адского огня, которое горит ледяным пламенем. Они поглощают жизненную силу своих жертв и оставляют трупы, внешняя поверхность которых кажется неповреждённой, за исключением их агонизирующих искажений и синевато-чёрных следов ожогов вокруг открытых ртов и выпученных глаз. Вблизи Мандрагоры используют дрожащие клинки из закалённой стали и кости, чьи лезвия режут невероятно остро, и чьё лезвие часто покрыто собственными адским огнём. Они рубят и пилят с ужасающей жестокостью, каждый их удар говорит о шокирующем уровне ненависти, поразительно не соответствующей их размеренным, почти томным, движениям.

Даже Друкхари не знают, кем именно являются Мандрагоры – сверхъестественными сущностями, бывшими Друкхари или чем-то ещё более странным. Некоторые даже утверждают, что Мандрагоры появились задолго до Комморрага и что именно эти злые существа научили Друкхари впитывать боль и страдания, чтобы остановить истощение их душ. Тем не менее, те, кто достаточно высокомерен и уверен в себе, вступают с ними в сделки, чтобы заручиться их помощью в убийствах или битвах. Цена Мандрагоров всегда странна: будь то драгоценное воспоминание, сердцебиение смертного, последний пойманный свет последнего дня мира или любые другие эфемерные вещи, которые они пожелают. Отказываться от такой платы никогда не разумно. Как бы хитро их клиенты ни думали, что они замели следы, те, кто пытаясь обмануть или манипулировать Мандрагорами, неизбежно будут найдены, с застывшим выражением лица в гримасе крайнего ужаса, брошенные, как сломанная кукла, в тенях того последнего убежища, которое, как они были уверены, спасёт их от мести.

Однако такие предостерегающие истории не могут отговорить Друкхари от заискивания перед помощью Мандрагоров. Какой бы странной ни была цена, её стоит заплатить за непостижимых убийц, которые могут шпионить из теней, выпотрошить командные структуры врага, вырезать кричащие экипажи оборонительных сооружений и распространить террор, подобно едкому лесному пожару, среди рядов защитников в критические минуты перед тем, как налёт на реальное пространство достигнет цели.

Время Желчи: Бойся Теней

Кабал Чёрного Сердца наносит удар по миру-улью Лапрадус, но отброшен в беспорядке вмешательством Титанов из Легио Кастигатум. Несколько дней спустя Принцепс Гендат – архитектор победы Кастигатума – убит на мостике своего Титана. Он изрублен в куски внутри своей амниотической цистерны шипящими ужасами, которые скользят в бытие среди бурлящей жижи. Мрачные формы исчезли так же внезапно, как и появились, оставив после себя лишь полужамёрзшую жижу из крови и разбитого армагласа.



Суккубы

Суккубы являются кровавыми правителями гладиаторских арен. Управляя своими культами ведьм в силу того, что они самые искусные, самые быстрые и самые безжалостные, каждый из этих воинов акробатов способен прорезать багровую просеку на полях сражений реального пространства со злобной грацией, которая превращает даже самую жестокую резню в волнующее зрелище.

Суккубы захватывающе высокомерны и тщеславны. Но факт в том, что они обладают талантом и тонкой эстетикой, чтобы поддерживать свои амбиции. Когда Суккуб движется, каждый шаг и сокращение мышц идеально выверены и искусно поставлены, будь то вторжение в приёмную Архонта или битва на арене. Каждое их слово, жест и действие полны искусных нюансов, а их внешность рассчитана на то, чтобы привлечь внимание даже самых пресыщенных Друкхари. Двигаясь со смертоносной грацией и равновесием хищника высшего порядка, для которого все остальные — не более чем добыча. Действительно, Суккубы олицетворяют роль Ведьм в обществе Комморрага не только как искусные мастера дуэлей, но и как совершенные артисты и запятнанные кровью знаменитости Тёмного Города.

По традиции, каждый культ ведьм управляется триумvirатом Суккубов, из которых самый старший держит истинную власть, в то время как их товарищи яростно конкурируют, чтобы повысить свой статус с помощью ещё более

впечатляющих демонстраций боевого искусства. Хотя многие Суккубы хорошо осведомлены о политике Тёмного Города, они предпочитают укреплять свои позиции прямыми актами насилия, а не сладкими речами или тонкими манёврами.

Самый эффективный способ сделать это — присоединиться к налёту на реальное пространство или, что ещё лучше, возглавить его, во время которого они устраивают какое-нибудь устрашающее представление своего безжалостного боевого мастерства. Вихрь резни вражеских элит, головокружительная дуэль, унижения какого-нибудь прославленного чемпиона врага, казалось бы, односторонняя битва, в которой они сражают возвышающееся чудовище во много раз больше их самих: все эти зрелища служат не только для того, чтобы наделить силой смотрящих Друкхари, но и для того, чтобы укрепить неприступную позицию власти Суккуба. В конце концов, какой соперник осмелится рискнуть, боясь стать таким же кровавым примером.

Лилит Гесперакс

Королева Ножей

Репутация Лилит Гисперакс простирается далеко за пределы арен Камморрага и даже границ самого Тёмного Города. Она — величайшая из всех Суккубов. Лилит правила Культом Раздора на протяжении тысячелетий, убивая каждого претендента на свой трон и пользуясь личным покровительством Асдубазля Векта. Нет противника, которого Гисперакс не могла бы превзойти в бою, нет ловушки на поле боя или опасности арены, которых она не могла бы избежать с непринуждённой грацией, и нет глубин чудовищной жестокости, в которые она бы не погрузилась во имя развлечения и зрелища. Жестокие вакханалии, устраиваемые Королевой Ножей Комморрага, настолько духовно насыщают, что великие и могущественные Тёмного Города заплатят любую цену, чтобы купаться в её славе. Свидетельством непревзойдённого мастерства Лилит является то, что она никогда не использует боевые наркотики, столь распространённые среди культов ведьм.

Более того, хотя она является мастером любого оружия, когда-либо использовавшегося на комморитской арене, Гисперакс предпочитает простую, хотя и прекрасно изготовленную, пару ножей. Будучи полностью контролирующей своё тело вплоть до малейшего движения и имея тысячелетия опыта в выявлении и использовании слабых мест своих врагов, она считает своё мастерство, волю и ловкость более чем достойным противником для самых могущественных врагов. Лилит Гисперакс настолько востребована на арене, что она лишь изредка присоединяется к налётам на реальное пространство. Однако когда она это делает, за ней следуют большие и жаждающие аудитории. Иногда флоты прогулочных судов и смотровых барж, сопровождающие такие налёты на реальное пространство, превосходили числом сами суда налётчиков. Таким образом, для любого Архонта пригласить Королеву Ножей присоединиться к их отряду налётчиков — это авантюра. Это успех — заручиться её участием, во многом гарантирует впечатляющий налёт. Но любой, кто сражается в тени Гисперакс, обречён быть забытым, их слава непринуждённо затмевается кровавой красавицей комморитских арен.

Ведьмы

Ведьмы бросаются в бой со сверхъестественной скоростью, прыгая, уклоняясь и кувыркаясь, чтобы избежать всё более панического огня своих жертв. Достигнув вражеских порядков, они обрушивают всю ярость своих навыков, усиленных коктейлями боевых стимуляторов, чтобы выпотрошить и расчленив врагов, которые кажутся намного сильнее и выносливее их самих.

Каждая Ведьма является экспертом в обращении с коварными ножами, которые являются их фирменными орудиями убийства. Любой, кто стал свидетелем того, как стройный, едва бронированный Друкхари разбирает на части неистового Берсерка или возвышающегося Воина-Тираниды, используя лишь свою ослепительную ловкость и пару изогнутых кинжалов, не может сомневаться в боевом мастерстве Ведьм. Однако ножи далеко не единственное оружие, которое используют эти воины-гладиаторы. Любая комбинация оружия, которое они могут взять в свои битвы на аренах Камморага, будет также использоваться во время налётов на реальное пространство. Более того, сама странность некоторых из этих орудий убийства может означать гибель их противников, ибо мало кто из врагов знает, как готов защищаться от такого нетрадиционного вооружения.

Гидроперчатки, например, покрывают предплечья и кулаки владельца внепланарным кристаллом, из которого прорастают коварные лезвия по малейшей прихоти Ведьмы. И наоборот, те,

кто сражается с осколочной сетью и копьём, могут опутать своих противников колючими и электрифицированными сетями. Пока пойманная жертва беспомощно бьётся в конвульсиях агонии, Ведьма мучает её и, наконец, убивает уколами моно-молекулярных зубцов своего копья.

Возможно, самым показным из фирменных видов оружия Ведьм являются бритвенные цепи. Обычно используемые парами, эти устройства выглядят как твёрдые, и дьявольски острые, лезвия, пока с дребезжащим стуком они не растягиваются и не разделяются на гибкие проволоочные хлысты, по длине которых режущая кромка оружия образует множество жестоких сжимающихся дисков. Способные обматываться вокруг брони противника, зацеплять и вырывать его оружие или внезапно жёстко застыть для молниеносного парирования или удара, бритвенные цепи почти невозможно отразить; это вдвойне верно в сочетании с рефлексами и мастерством Друкхари.

Время Насмешек:

Украденное Наследие

После того как Гегемония Кронуса завоёвывает имперский мир Толдриан, Культ Седьмой Кары начинает совершать против них налёты. Узнав, что величайшим страхом любого Кина является умереть забытым и бесполезным, и, следовательно, никогда не присоединиться к своим предкам, Друкхари крадут столько тел мёртвых, сколько могут, чтобы, как они это видят, извлечь выгоду из этого суеверия. Боль и ярость, которые они причиняют своим всё ещё живым врагам, настолько велики, что вся лига объявляет Седьмой Каре вечную вражду.



Разбойники

Эскадрильи Разбойников проносятся по полю боя со скоростью невообразимой для глаза, прежде чем врезаться во вражеские порядки в потоках крови и отрубленных конечностей. Безжалостно обстреливая врага при каждом заходе, порочно соревнуясь за славу величайшего убийства, эти гладиаторы на джетбайках относятся к каждому налёту на реальное пространство как к возможности доказать своё превосходство как врагам, так и союзникам.

Соперничество между Разбойниками на аренах ожесточенное, такое же как и среди тех, кто делает ставки на исход их гонок, и крайне беспринципны. Порождаемая такими условиями паранойя означает, что Разбойники занимаются всем ремонтом и модификацией своего скакуна самостоятельно. Риск того, что другой Друкхари испортит байк, слишком велик. Таким образом, каждый Разбойник имеет свой уникальный джетбайк, ибо они будут проводить каждое улучшение и тест производительности вручную и с мучительной дотошностью. Разница между жизнью и смертью во время гонок на антигравитационных тороидальных треках измеряется миллисекундами. Они настолько хорошо знакомы с точным балансом

балансом, аэродинамическим профилем и выходной мощностью своего байка, что он становится продолжением их собственного тела, позволяя им уклоняться и маневрировать от вражеского огня и препятствий с ловкостью, которая выглядит невозможной. Они не только досконально знают расположение каждого клиновидного крыла, что дугой простирается от фюзеляжа их байка, но также точную силу и угол, необходимые для выбора, скажем, между обезглавливающим разрезом через обнажённую глотку и рассеиванием сухожилий через незащищённое сочленение брони. Возможно, за исключением побед в своих гонках, ничто не доставляет Разбойнику большего удовольствия, чем безупречное выполнение чистого убийственного удара по неподготовленному врагу. В идеале такие атаки должны выполняться с высокой точностью на самоубийственных скоростях. В конце концов, аудитория требует этого.

Импульс и клиновидные крылья далеко не единственное оружие в арсенале Разбойника. На большинстве джетбайков установлены осколочные винтовки, низко свисающие под их шипастым капотом, с помощью которых их всадники с радостью выкашивают кровавые просеки через беспомощную вражескую пехоту. Некоторые всадники модернизируют это оружие до бластеров или даже до испепеляющей огненной мощи теплового копья. Будучи так вооружены, Разбойники охотятся на бронированную технику и тяжёлых элитных бойцов, наслаждаясь каждой возможностью продемонстрировать свою боевую изысканность, уничтожая таких внушительных врагов с помощью лишь лёгкого джетбайка. Затем есть устройства, происхождение которых можно проследить до самих гонок на арене. Гравитационные выпускают сфокусированный импульс силы, который может отбросить соперника на байке в стену арены на смертельной скорости и одинаково эффективен для сокрушения целей на поле боя в кровавую кашу. Кассетные Калтропы – связки взрывчатых сфер, сбрасываемых с дорсальных стоек джетбайка. Калтропы высвобождаются в бою, когда всадник несётся низко и быстро над вражескими порядками. Получающийся барабанный бой огненных взрывов оставляет после себя резню на пути Разбойника.

Хотя Разбойников часто можно увидеть сражающимися в составе отрядов налётчиков на реальное пространство, некоторые организации особенно благоволят им. Воздушные силы Культа Красной Скорби и Кабала Содранного Черепя являются главными среди них, но Разбойники также популярны у Повелителей Железного Терна, где они служат лёгкими, быстрыми эскадрильями эскорта для фирменных штурмовых кораблей кабала.



Геллионы

Будучи изгоями и ренегатами общества комморитов, Геллионы бесчинствуют в нижних пределах Тёмного Города бандами на скайбордах. Хотя большинство кабалитов считают их немногим больше, чем анархичными вредителями, Геллионы всё же являются популярными, расходными, войсками террора во время налётов на реальное пространство.

Геллионы обрушиваются на своих жертв вопиющими стаями, набрасываясь на врага, словно птицы-падальщики, добывающие раненую добычу. Их скайборды невероятно маневренны, их всадники безрассудны и жаждут острых ощущений от опасности высокоскоростного воздушного боя. Большинство владеет коварными клинковыми глефами, которыми они сносят головы и конечности. Геллионы становятся настолько искусны в этой порочной практике, что иногда выбирают конкретные части анатомии своих жертв, будь то руки, головы, глаза или языки, а затем соревнуются за право забрать их как трофеи, проносясь над ними.

Их лидеры, известные как Геллиархи, иногда используют оглушающие когти, жестокое колющее оружие на длинных цепях, которое опутывает выбранную добычу, такую как командиры отрядов или высокопоставленный лидер под охраной на поле боя. Этих несчастных поднимают в воздух среди хихикающих Геллионов, чтобы расчленить как можно более длительным и показательным способом. Если враги вступают в бой с этими воздушными убийцами на расстоянии, они вскоре получают ответный огонь из осколочных установок Геллионов. Встроенные в каждый скайборд и стреляющие под давлением пятки всадника, это оружие, извергающее осколки, быстро расправляется со всей вражеской пехотой, кроме самой тяжелобронированной.

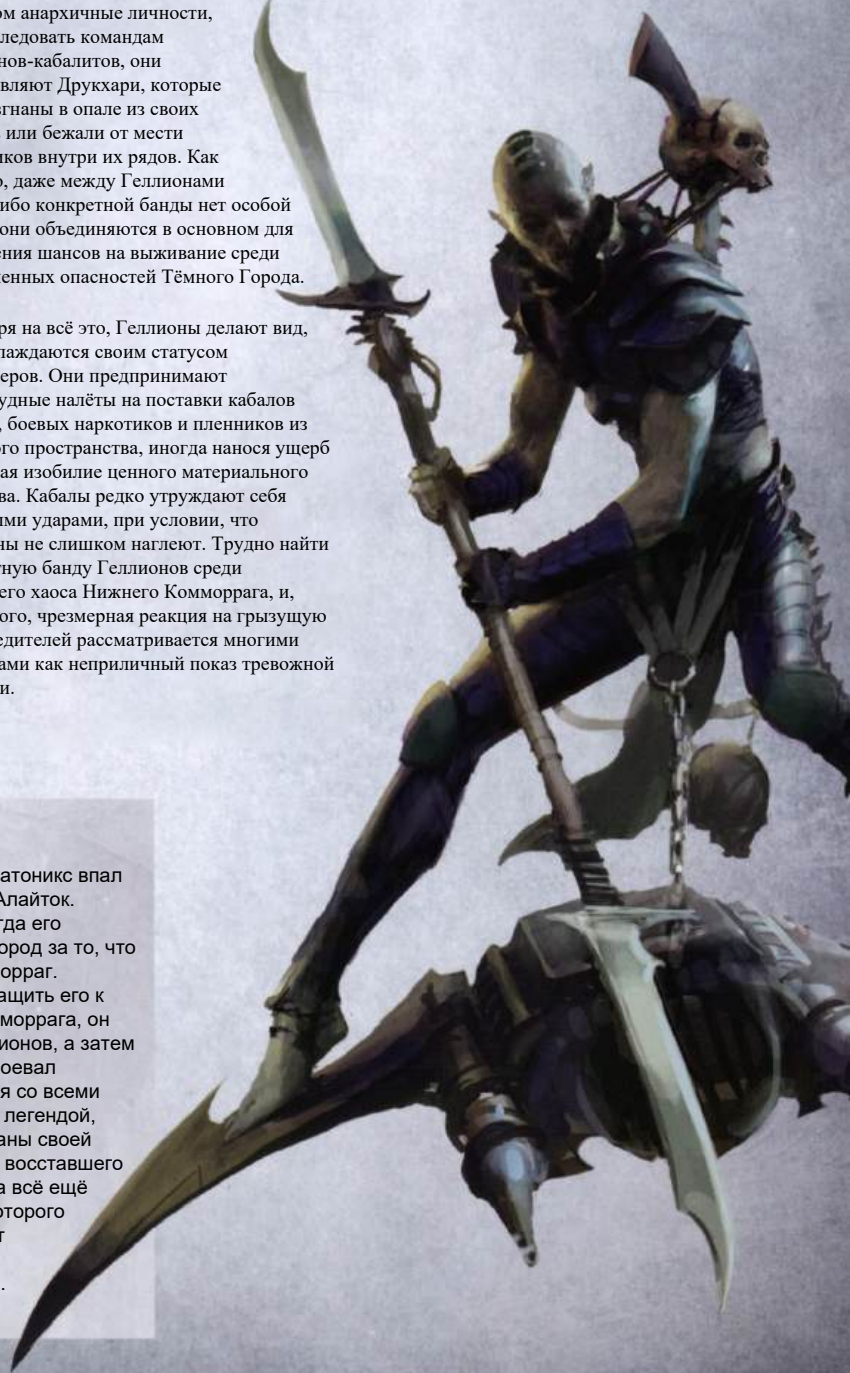
Несмотря на их эффективность на поле боя, Геллионы презируются кабалами. Если они и сопровождают налёт на реальное пространство, то либо как незваные прихлебатели, либо как наёмники, иногда нанимаемые через посредников,

чтобы кабалам не приходилось запятнать себя прямым контактом. Антипатия между Геллионами и кабалами взаимна, ибо ряды банд состоят из тех, кто был отвергнут меритократической системой Комморрага. Слишком анархичные личности, чтобы следовать командам чемпионов-кабалитов, они представляют Друкхари, которые были изгнаны в опале из своих кабалов или бежали от мести соперников внутри их рядов. Как правило, даже между Геллионами какой-либо конкретной банды нет особой любви, они объединяются в основном для повышения шансов на выживание среди бесчисленных опасностей Тёмного Города.

Несмотря на всё это, Геллионы делают вид, что наслаждаются своим статусом аутсайдеров. Они предпринимают безрассудные налёты на поставки кабалов оружия, боевых наркотиков и пленников из реального пространства, иногда нанося ущерб и получая изобилие ценного материального богатства. Кабалы редко утруждают себя ответными ударами, при условии, что Геллионы не слишком наглеют. Трудно найти конкретную банду Геллионов среди бурлящего хаоса Нижнего Комморрага, и, кроме того, чрезмерная реакция на грызущую язву вредителей рассматривается многими Архонтами как неприличный показ тревожной слабости.

Барон Сатоникс

Некогда чемпион Кабала Рассечённого Глаза, Барон Сатоникс впал в немилость, когда захватил Провидца Корабля Мира Алайток. Гордясь своей добычей, Сатоникс пришёл в ярость, когда его Архонт, Цитракс, наказал его изгнанием в подземный город за то, что он посмел привести могущественного псайкера в Комморраг. Сатоникс убил Кабалитов, которым было поручено оттащить его к ужасной участи. Исчезнув в диких землях Нижнего Комморрага, он вскоре заявил права на лидерство в одной банде Геллионов, а затем и в нескольких других. Постепенно Барон Сатоникс завоевал репутацию выжившего, который наглядно расправлялся со всеми охотниками, которых Цитракс посылал за ним. Он стал легендой, которой большинство Геллионов Тёмного Города обязаны своей единственной верностью, обожествляя этого ренегата, восставшего против хватки кабалов. Никто не знает, что у Сатоникса всё ещё есть кристаллические кости Провидца, из-за захвата которого он был сослан, и что, бросая их в лужи крови, он может смутно предвидеть будущее; этот рискованный талант держит его на шаг впереди его многочисленных врагов.



Члены Ковенов

Гемункулы, правящие ковенами, и выродившиеся Развалины, которые служат им, являются одними из самых жутких и мрачных представителей Друкхари. Их гротескные модификации тела делают выносливее, их комморитских сородичей, в то время как хирургические инструменты их ремесла мучителей легко обращаются в дело войны.

Гемункулы сопровождают налёты на реальное пространство по многим причинам. Некоторые ищут новых подопытных для экспериментов или собирают сырые и кричащие биологические компоненты, необходимые для хирургических или алхимических изысканий. Другие хотят испытать какое-нибудь новое, ужасное оружие или дистилляцию на невольных субъектах в полевых условиях. Есть пресыщенные старые чудовища, которые ищут жестокого развлечения, чтобы облегчить свою скуку, ради острых ощущений от внушения ужаса и боли или в надежде испытать новые и захватывающие агонии самому.

Гемункулы настолько искусны в искусствах жизни и смерти, что большинство из них имеют несколько способов избежать окончательной гибели. Фрагменты их душ, запёрты в защищённых рунами шкатулках, клоны сущности, ожидающие в частных субизмерениях, позволяют некоторым Гемункулам переживать саму смерть снова и снова, наслаждаясь волнением от того, что их выхватили из-под челюстей Той, Что Жаждет, отказывая даже богу в его добыче. Действительно, многие Гемункулы считают себя божествами сами по себе. Когда можно создавать жизнь по прихоти и преодолевать смертность по желанию, спорят они, какой ещё ярлык подходит?

Если Гемункулы – боги, то они, действительно, злые божества. Они и их слуги-Развалины причиняют чудовищную жестокость, наслаждаясь использованием оружия, чья цель – причинить максимальную агонию, распространяя ужас среди товарищей тех, кто страдает от их воздействия.

Руки-ножницы, например, представляют собой увеличенные хирургические ножницы, заменяющие руку члена ковена, которые открываются и закрываются с щёлканьем при сокращении их нервов и связок. Деликатность, с которой это оружие может разрезать своих жертв на кусочки по одному кусочку за раз, сама по себе мрачна, в то время как одним режущим движением они могут рассечь броню тела, чтобы вскрыть артерии и заставить кровь брызнуть в воздух карминными весами.

Рукавицы плоти ещё более ужасны, ибо их острая хватка впрыскивает жертве огромную дозу макростероидов, которые вызывают быстрый неконтролируемый рост. Несчастная цель вырастает из своей кожи, прежде чем разорваться на части в судорожном месиве кровавого мяса.

По сравнению с ними, рукавицы ментальной фазы гораздо более тонкий инструмент и не менее жестокий. Он включают в себя усовершенствованный нейроконтроллер, который быстро синхронизируется с подсознанием

жертвы, позволяя парализовать воина одним прикосновением. Будучи так обездвижены, эти жертвы легко захватываются как живая добыча. Конечно, рукавица ментальной фазы может отключить волю врага, но она оставляет его сознание и нервные окончания бодрствующими для того, что последует дальше.

У членов ковена есть много инструментов для пыток дальнего боя, чтобы подкрепить их арсенал ближнего боя. Гекс-винтовка, один выстрел из которой превращает жертву в кричащую статую из чёрного стекла; оссефактор, который заставляет кости цели выпустить сотни острых выростов, пронзающих её изнутри; пистолет-жало, чьи игольчатые пули могут быть заряжены любыми ядовитыми токсинами, которые Гемункул пожелает испытать на своей добыче: эти и многие другие дьявольские устройства используются членами ковенов во время их налётов на реальное пространство.

Независимо от того, насколько ужасны результаты, Гемункулы обычно наблюдают и иногда аплодируют с вежливым любопытством собратьев художников. Тем временем их рышущие слуги Развалины спешат изъять образцы всего, что, по их мнению, их хозяева могли бы с удовольствием изучить позже. Избивая, распиливая, рубя и сверля, Развалины обездвигивают или вырезают любого, кто встаёт на пути их хозяев или достаточно глуп, чтобы осмелиться угрожать Гемункулам. Будучи хирургически изменёнными, Развалины либо не чувствуют своих ран, либо наслаждаются своей восхитительной агонией, когда делают свою работу. Как бы то ни было, их жертвы слабо могут сопротивляться, когда Развалины сокрушают их оборону, а затем тащат свои мясные трофеи обратно на палубы забрызганных кровью Рейдеров. Такова была участь многих, кто выступал против налёта на реальное пространство ковенов гемункулов Комморрага.

Машины Боли

Паря в бою на бесшумных гравитационных импеллерах, с мерцающими лезвиями и хлыстами, зловещие Машины Боли кажутся кошмарами, сотканными из суровой реальности. Те, кто попадает в их когти, обречены на агонию, превосходящую воображение, ибо эти машины считаются вершиной искусства Гемункулов, и их зло так же изобретательно, сколь и гротескно.

Из всех разнообразных Машин Боли, созданных Гемункулами, Талос наиболее распространён. За тысячелетия было испытано множество субпаттернов и вариантов вооружения для этих машин, ибо Гемункулы изобретательны как никто другой, но основная цель машины остаётся той же. Талос — это мобильная камера пыток и телохранитель. Сплетённая израненная плоть, бронированные механизмы и тёмная алхимия, эти полуразумные Машины Боли достаточно выносливы, чтобы выдержать огромное количество вражеского огня, прикрывая своего хозяина от урона. Обычно вооружённые множеством ловких гидравлических когтей, увеличенными хирургическими лезвиями и жестокими мясными крюками, Талосы могут за мгновения провести вивисекцию даже самых крепких врагов.

Тем временем, мясистый хвост, изгибающийся над его спиной, может нести на себе различное тяжёлое оружие, чтобы обеспечить членам ковенных огневую поддержку. Хотя Талос может пробить путь через вражеские порядки так же легко, как любая бронированная боевая машина, он поистине превосходит, когда может не торопиться с убийством. Схватив беспомощную добычу в свои скрежещущие конечности, Талос безжалостно мучает её, и крики разносятся по полю боя. Волны экстремальных эмоций, генерируемые этими медленными и ужасными смертями, чрезвычайно оживляют близлежащих Друкхари, подталкивая налётчиков на реальное пространство к новым высотам стремительной свирепости.

Более странным и эзотерическим является Кронос. На первый взгляд, эта машина-паразит кажется менее угрожающей, чем Талос, ибо её единственное видимое оружие — это гнёзда извивающихся щупалец. Однако Кронос обладает коварной способностью похищать саму жизненную силу своих жертв. Используя свой злобный выкачиватель душ, машина вытягивает жизненную энергию из кричащих врагов мощными глотками, от чего их тела сохнут, волосы выпадают жирными белыми клочьями, а плоть рассыпается в пепел. Будучи не только похитителем жизни, Кронос быстро очищает вытянутую энергию, прежде чем направить её через свои резонаторные лопасти в невидимый фонтан жизненной силы. Те Друкхари, которые окутаны этой энергией, оживляются: их глаза сияют жестокой энергией, морщинистая кожа разглаживается до безупречного фарфора, а боевые раны затягиваются, словно их никогда и не было.

Ценные способности Кроноса делают их идеально подходящими для более продолжительных или рискованных налётов, где Гемункулы могут гарантировать, что их силы останутся свежими и смогут выдержать затяжные бои. В свою очередь, Талос чаще используется в качестве авангардной штурмовой машины, прокладывающей путь для остальной части отряда налётчиков. Вместе эти две

Машины Боли образуют грозный дуэт, способный уничтожить почти любую цель. Они также популярны среди тех Архонтов, которые любят наглядно расправляться с провинившимися приспешниками и захваченными соперниками. В конце концов, если уж кто-то собирается причинить страдания, кажется расточительным не воспользоваться возможностью устроить настоящий пир из их боли. Так что многие силы Кабалитов идут в бой с одной или несколькими из этих ужасных машин-паразитов, дрейфующих в их рядах, — видимыми напоминаниями об участии, которая ждёт любого, кто подведёт своих Архонтов.



Боевые Скимеры

Импульс и ловкость являются основами боевой философии Друкхари. Налёт на реальное пространство требует от его участников наносить удары с шокирующей скоростью и силой, прежде чем отступить так же быстро, чтобы избежать дорогостоящего возмездия. Ключом к этой стратегии являются флоты антигравитационных скимеров – Рейдеры, Веномы и штурмовые корабли Губители, которые сопровождают почти все налёты на реальное пространство.

Остроугольный силуэт Рейдера с его открытыми палубами и гирляндами колючих цепей является одним из самых знаковых образов Друкхари и их отрядов налётчиков на реальное пространство. Эти универсальные стремительные баржи были основным средством передвижения в Тёмном Городе и за его пределами на протяжении тысяч лет. Компактные турбодвигатели разгоняют Рейдер до бешеных скоростей, в то время как их эфирные паруса обеспечивают дополнительную тягу более... эзотерическими средствами. Антигравитационные рёбра жёсткости и умелое управление килевым лезвием-репульсором судна талантливым рулевым не только помогают удерживать Рейдер в воздухе, но и придают ему

изящную грацию, которая более чем компенсирует его, казалось бы, лёгкую и хлипкую конструкцию. На самом деле, броня корпуса Рейдера гораздо прочнее, чем кажется, его защитные способности усилены окутывающим мраком, излучаемым генераторами ночных полей. В то же время, тяжёлое оружие, установленное на носу машины, придаёт ему значительную огневую мощь для такого лёгкого и быстрого транспортного скимера. В сочетании с убийственным экипажем Друкхари, толпящихся на его палубах, легко понять, как атаки «удар-отступление» эскадрильями Рейдеров могут быстро вырвать сердце даже самой стойкой обороны.

Ещё более лёгкий и быстрый, чем Рейдер, Веном представляет собой маневренную антигравитационную колесницу, способную доставлять небольшие банды Друкхари в самое сердце вражеских порядков. Только самые талантливые и безрассудные пилоты могут справиться со скоростью и дерганой маневренностью Венома. Те, кто справляется с этой задачей, могут заставить машину «петь», спирально уклоняясь от вражеского огня, проскальзывая в самые незначительные промежутки и скользя так низко над землей, что немногие враги обнаружат их приближение, пока не станет слишком поздно. Эти машины особенно благосклонны к бандам Инкубов и подобным элитным воинам, которые ценят быстрое развертывание и эвакуацию превыше всего, а также тем полководцам Тёмного Города, которые слишком параноидальны или высокомерны, чтобы делить свою колесницу с кем-либо ещё.

Губители скользят по воздуху, словно хищники океанов, кружа и обходя свою добычу с флангов, полагаясь на ночные поля и неровности местности, чтобы скрыть своё приближение. Когда они наносят удар, они делают это внезапно и с подавляющей огневой мощью. Лучи нескольких пушек-дезинтеграторов или тёмных копий неуклонно сходятся на цели, уничтожая её полностью, часто прежде, чем экипаж жертвы Губителя даже осознают опасность. Если удар идёт не по плану или цель каким-то образом выдерживает огневую мощь, её рулевой бросает свой штурмовик в быстрые манёвры уклонения, исчезая во мраке, готовый нанести удар снова с неожиданной стороны. Таким образом, Губители действуют как убийцы, чьими целями являются мощные боевые машины, а не чемпионы противника. Действительно, где это возможно, Архонты назначают своим Губителям конкретные цели на основе разведанных, собранных перед налётом. Только после того, как экипаж Губителя уничтожит свою цель, им разрешается свободно убивать по своему усмотрению, и горе тем, кто провалит миссию, данную им их хозяином.



Авиация Камморрага

Друкхари часто используют изящные зловещие истребители и бомбардировщики, чтобы обеспечить свои отряды налётчиков на реальное пространство мощным прикрытием с воздуха. С воем спускаясь с высоты, пылая орудиями и ракетами, срывающимися с их серповидных крыльев, эти летучие мышеподобные машины убийств сеют хаос среди врага при каждом заходе.

Многие типы летательных аппаратов пересекают небеса Камморрага, сходясь в дуэлях между клинообразными шпилями или патрулируя воздушное пространство, на которое претендуют соперничающие кабалы. Однако некоторые модели истребителей и бомбардировщиков особенно популярны среди комморитских пилотов и чаще других встречаются в налётах.

Реактивные истребители Острокрыл — будучи маневренными истребителями, свирепыми штурмовиками и превосходным оружием террора, являются ценным активом для любого налёта на реальное пространство. Большинство из них пилотируются бывшими Разбойниками, которые выиграли достаточно гонок и признания на арене, чтобы заполучить истребитель и вознестись в небеса; этот опыт делает их хитрыми и совершенно безжалостными пилотами, их отточенные инстинкты гонщиков остро реагируют на потенциальные угрозы, и они хорошо обучены ведению боя на сверхвысоких скоростях. Хотя эскадрильи Острокрылов являются грозной силой, их добыча практически не имеет шансов сбить сверхзвуковые Острокрылы. Таким образом, они могут уничтожать практически всё в своё удовольствие, пролетая сквозь бесполезные потоки зенитного огня, между которыми Острокрылы маневрируют с презрительной лёгкостью. В ответ летательные аппараты Друкхари обрушивают потоки осколочного огня, пронзительные лучи тёмных копий и грады ракет, чьи боеголовки причиняют максимальные страдания и ужас. Отравленные полезные нагрузки ракет с некротоксином оставляют после каждого взрыва ковры из скорченных тел, в то время как ракеты с разрушительным полем мгновенно замораживают своих жертв сильным холодом пустоты, прежде чем разнести их на осколки вторичной ударной волной. Однако именно ракеты монокосы по-настоящему воплощают любовь Друкхари к театральщине. Высвобождая ударную волну энергии силового поля, сжатую в молекулярно-тонкий диск, эти боеголовки обезглавливают целые отряды вражеских солдат при каждой детонации.

В то время как Острокрыл является дерзким убийцей, чьи ревущие двигатели не скрывают его приближения, Пустотный Ворон является безмолвным убийцей, о присутствии которого можно догадаться только по внезапной резне, которую он оставляет за собой. Будучи довольно большим бомбардировщиком с большой полезной нагрузкой, Пустотный Ворон всё же быстрее и грациознее многих других истребителей галактики, а его звуковые глушители делают его совершенно безмолвным в полёте. Полезная нагрузка, когда её высвобождают, свирепа, а лучи тёмной энергии пронзают вражеские боевые машины и укрепления.

Раскалывающие ракеты с разрушительным полем и злобные имплозионные боеголовки быстро расправляются со всем, во что попадают. Однако пустотной мины, следует бояться больше всего. Имея двухступенчатый детонатор, первоначальный взрыв пустотной мины запечатывает часть поля боя в силовое поле, а затем, всего долю секунды спустя, высвобождает частицу чистого тёмного света. Настолько катастрофична результирующая имплозия, что всё, попавшее в зону взрыва, уничтожается. Действительно, если бы не потрескивающее удерживающее поле, сам Пустотный Ворон, несомненно, был бы уничтожен вместе с изрядной частью врага.

Время Агонии: Смертельная Развязка

После пятисот дней кровавой битвы лоялисты-защитники Асковара II наконец побеждают орочьих захватчиков. Среди усталого празднования и подсчёта потерь Генерал Финн, герой обороны, произносит свою победную речь перед огромной толпой с вершины Башни Доблести. Когда Финн издаёт свой воодушевляющий призыв к надежде, мужеству и воле к восстановлению, один-единственный бомбардировщик Пустотный Ворон уничтожает его, как раздавленное насекомое. Так начинается налёт Кабала Ядовитого Языка, который уносит тысячи жизней.



Палперез

Цвета Жестокости

ДРУКХАРИ ИДУТ В БОЙ, УКРАШЕННЫЕ ОТТЕНКАМИ ТЕНИ, ЯДА И КРОВАВОГО УБИЙСТВА. КОЛЮЧИЕ СИМВОЛЫ ПЫТОК И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ К ПИРАТАМ УКРАШАЮТ ИХ РАЗВЕВАЮЩИЕСЯ ЗА СПИНОЙ ЗНАМЁНА. ГРОЗНЫЕ РУНЫ ВЫДЕЛЯЮТСЯ, БУДУЧИ ВЫТАТУИРОВАННЫМИ НА ИХ ЧЕРВИВОБЛЕДНОЙ ПЛОТИ. НЕСУЩИЕ ВАРВАРСКИЕ ТРОФЕИ, ЗАБРЫЗГАННЫЕ КРОВЬЮ СВОИХ ЖЕРТВ И ОСВЕЩЁННЫЕ ЗЛОВЕЩИМ СВЕЧЕНИЕМ ПСЕВДО-КОЛДОВСКОГО ПЫТОЧНОГО ОРУЖИЯ, ОНИ ОБРУШИВАЮТСЯ НА СВОИХ ЖЕРТВ, СЛОВНО НЕЧТО ИЗ ПЕРВОБЫТНОГО КОШМАРА.



1



2





Когда кабалы, культы и кованы заключают соглашения о совместных налётах на реальное пространство, они представляют собой поистине ужасающее зрелище. Стройные бронированные воины сражаются рядом с гладиаторами варварами и скалящимися демонами из сшитой плоти и пятнистого железа, каждая фракция выглядит чудовищно несочетаемой, но в то же время объединённой в своей злобе.

1 Когда сумерки окутывают имперскую колонию Графс-Лендинг на Марнелии IV, Друкхари обрушиваются на её шокированных кадианских защитников. Союзные банды Кабалов Чёрного Сердца и Ядовитого Языка, Культ Раздора и чудовищные Пророки Плоти соревнуются в уничтожении человеческих линий обороны, чтобы скорее насладиться пролитыми внутренностями.

2 Развёртываясь со скоростью и яростью, которые являются отличительными чертами Адептус Астарес, Тёмные Ангелы наносят удар по тому, что они считают жизненно важной целью на поле боя. Вместо этого они оказываются жертвами жестокой ловушки. После того как космодесантники начинают атаку, настоящая засада устраивается Кабалом Ядовитого Языка и их наёмниками, которые обрушиваются на Тёмных Ангелов.



Архонт



Дражар



Инкуб



Клейвекс



Инкуб



Дружхари разделяют сверхъестественную грацию и обтекаемую эстетику своих кузенов с миров-кораблей, хотя и доведённую до гораздо более тёмных крайностей. Когда отряды налётчиков-кабалитов наносят удар по реальному пространству, они делают это на флотах элегантно оформленных гравитационных катеров, их лакированная броня сверкает, а символы кабалов гордо выставлены как угроза и обещание.

3 Когда ситуация на Марнелии IV ухудшается, кадианские резервы покидают Форт Кадренгард и спешат ответить на панические сигналы бедствия из Графс-Лендинга. Только когда гарнизон Графс-Лендинга оказывается достаточно ослаблен, Леди Малис и цвет её Кабала Ядовитого Языка начинают свою атаку. В один момент древние руины ксеносов к югу от форта холодны и инертны. В следующий кровавый марнелианский закат затмевается, когда врата Паутины внезапно вспыхивают, оживая. Эскадрилья Рейдеров с клиновидными носами, зловещие боевые летательные аппараты вырываются из врат, двигаясь на скорости атаки. С Леди Малис во главе атаки, они врезаются в ослабленные войска гарнизона, словно кинжал убийцы в незащищённое горло.



Леди Малис



Агент Кабала



Архисибарит



Агенты Кабала



Агенты Кабала







Культы ведьм Комморрага доводят врождённую ловкость и скорость Друкхари до крайности. При первом взгляде глупые враги могут даже воспринять духом, видя, насколько плохо защищены эти Друкхари гладиаторы. Это заблуждение, от которого их быстро и жестоко избавят.

4 Лелит Гесперакс ведёт лучших воинов своего Культива Раздора в налёт на имперскую станцию прослушивания на Чейгате. Защитники объекта – Стражи Завета, сражаются отчаянно, но они сталкиваются с невероятной скоростью, ловкостью и жестокостью своих врагов и вскоре оказываются разбитыми. Гесперакс получит свой приз: живых пленников-космодесантников для шоу на арене её культа.

5 Визжа от кровавого восторга, стая Геллионов возглавляет воздушный отряд налётчиков, обрушиваясь на защитников изолированного бурового святилища Адептус Механикус. Они соберут кровавую дань, прежде чем покончат с его несчастными защитниками.

Гемункулы и их жуткие слуги наслаждаются гротеском. Их искажённые формы – это лишь ещё одно оружие в их арсенале и ещё одно средство выжать крайний ужас и отвращение из своей добычи.

6 Когда началась ночь, разрушенный имперский город вторил звукам отрывистых приказов, барабанищей стрельбы и криков преданности Богу-Императору. Теперь, спустя часы, звуки битвы затихают, сменяясь отчаянными криками, поскольку отдельные группы выживших из Астра Милитарум выслеживаются Пророками Плоти. Участь командующего офицера кадианцев и его немногих оставшихся телохранителей будет не лучше.

7 Когда её планы на Марнелии IV наконец достигают кульминации, Леди Малис прорубается сквозь последних немногочисленных защитников, чтобы достичь своей настоящей цели – не превосходящие силы защитников Форты Кадренгард, а Патриарха Генокрадов и его элиты культа, которые, в тайне от людей, давно таились в катакомбах под их ногами. Малис ничего не заботит кроме её добычи – Патриарха. Отродья этого чудовища могут умирать до последнего от рук Кабалистов Малис, но у неё есть свои цели связанные с потрясающей абоминацией, которой они поклоняются.



Акотист в сопровождении Развалин из Пророков Плоти



Акотист Ковена Двенадцати

Гемункул Пророков Плоти





Воин-Кабалит Кабал
Чёрного Сердца



Воин-Кабалит Кабал
Ядовитого Языка



Воин-Кабалит Кабал
Обсидиановой Розы



Воин-Кабалит Кабал
Содранного Черепа



Воин-Кабалит Кабал
Зловещего Взгляда



Воин-Кабалит Кабал
Сломанной Печати



Воин-Кабалит Кабал
Последней Ненависти



Воин-Кабалит Кабал
Железных Шипов









