WARHAMMER 40,000

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР



WARHAMMER 40,000

КОДЕКС

GAMES WORKSHOP



Бастионы Кадии - не помеха для свирепого наступления кабалитов.

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

Книга о нескончаемых муках



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ..... 3

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР..... **5**
- Древняя история..... 6
- Тёмный город..... 8
- Кабалы тёмных эльдар..... 13
- Культы ведьм..... 19
- Восхождение Векта..... 23
- Рассказ о вечном грехе..... 30

ЖИТЕЛИ ТЁМНОГО ГОРОДА **35**
- Воины-кабалиты..... 36
- Ведьмы..... 37
- Геллионы..... 38
- Разбойники..... 39
- Укротители..... 40
- Инкубы..... 41
- Бичеватели..... 42
- Мандрагоры..... 43
- Архонты..... 44
  - Двор архонта..... 45
- Суккубы..... 46
- Гемункулы..... 47
- Развалины..... 48
- Гротески..... 49
- Машины боли «Талос»..... 50
- Машины-паразиты «Кронос»..... 51
- Арлекины..... 52
- «Яды»..... 53
- «Рейдеры»..... 54
- «Губители»..... 55
- Реактивные истребители «Острокрыл»..... 56
- Бомбардировщики «Пустотный ворон»..... 57

ЖИТЕЛИ ТЁМНОГО ГОРОДА *(продолжение)*
- Барон Сатоникс, властелин геллионов..... 58
- Лелит Гесперакс..... 59
- Кхерадруакх, Обезглавливатель..... 60
- Герцог Слискус, Змей..... 61
- Дражар, мастер клинков..... 62
- Леди Малис..... 63
- Уриен Ракарт..... 64
- Аздрубаэль Вект, верховный владыка Комморры..... 65

ОСНАЩЕНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР..... **66**
- Вооружение..... 66
- Тайное оснащение..... 70
- Прочее снаряжение..... 72
- Оснащение техники..... 73

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР..... **74**

СПИСОК АРМИИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР..... **99**
- Командные единицы..... 100
- Элитные войска..... 104
- Основные войска..... 107
- Мобильные войска..... 108
- Приданные транспорты..... 109
- Тяжёлая огневая поддержка..... 110

ПОКОРЕНИЕ РЕАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ..... **112**

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА..... **114**

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ..... **115**

ГЛОССАРИЙ..... **117**

Автор: Фил Келли

Большое спасибо Джесу Гудвину, злому гению, ответственному за это перевоплощение тёмных эльдар.

Оформление, вёрстка, печать и репрография дизайн-студии Games Workshop.

Редактура: Desperado, Дэн, Sidecrawler, Lee, samurai_klim

Перевод: Desperado (3-38, 41-45, 47, 60, 46-73 правила, 74-118), **Суперпух** (стр. 48-52, 55-56, 62), **Dammerung** (стр. 39-40, 53-54, 57-59, 61, 63-73), **Йорик** (стр. 13, 16-19), **Oberbrenner** (стр. 14-15, 46)

Вёрстка русской версии: de-zigner

Особая благодарность за помощь с правилами SerDragomir, Chippolino и korgan80.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, the Aquila logo, 40K, 40,000, Citadel, the Citadel Device, Codex Dark Eldar, and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012 variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by no means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

ВВЕДЕНИЕ

Данная книга представляет собой главное руководство по коллекционированию и игре армией развращенных и порочных тёмных эльдар из вселенной Warhammer 40000. Их мир полон безумия и абсолютного ужаса. И вы можете погрузиться в него на свой страх и риск...

ИГРА WARHAMMER 40000

Книга правил Warhammer 40000 содержит все необходимые правила для проведения сражений с использованием моделей компании Citadel Miniatures в раздираемой войной вселенной 41-го тысячелетия. У каждой армии есть собственный кодекс, который действует вместе с указанными правилами, позволяя превратить вашу коллекцию миниатюр в организованную армию для игры в Warhammer 40000. В данном кодексе вы найдете всю необходимую вам информацию о тёмных эльдар.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР?

Тёмные эльдар погрязли в древних и чудовищных пороках. Они сами избрали этот путь и теперь наслаждаются собственной жестокостью, получая физическую подпитку от боли. Они населяют загадочное царство, известное как Комморра - Тёмный город, представляющий собой невероятно громадную цитадель, откуда они отправляются в свои пиратские рейды, неожиданно появляясь в любых уголках галактики. Тёмные эльдар живут ради страданий и убийств, а о том, что случается с пленниками, которых они привозят в Комморру, лучше вообще не говорить. Тёмные эльдар самовлюбленны, лживы и заботятся лишь о своих интересах, ни во что не ставя любых других существ, даже своих сородичей.

И именно поэтому они так чертовски привлекательны. Они самые настоящие злобные гении и суперзлодеи 41-го тысячелетия, обладающие подходящими инструментами для выполнения своей грязной работы. Войска тёмных эльдар очень быстры, обладают большой огневой мощью и могут похвастаться одними из самых смертельных в ближнем бою боевых единиц, какие только есть в игре. Кроме того, их армия становится ещё сильнее с каждым убитым противником, поэтому перспектива встретиться на поле боя с этими жестокими ксеносами весьма пугает. Однако из-за того, что они с молниеносной скоростью проводят свои налёты, тёмным эльдар не достаёт тяжёлой защиты, и вследствие этого они весьма уязвимы - требуется немало хитрости и коварности, чтобы научиться хорошо играть ими. Если у вас есть соответствующие навыки, то тогда ваша армия тёмных эльдар сможет захватить оппонентов врасплох, запугать и полностью уничтожить. Но самое лучшее - это новый модельный ряд тёмных эльдар, при виде которого у вас просто отвиснет челюсть. По всем параметрам тёмные эльдар являются армией для истинных ценителей!

КАК ДЕЙСТВУЕТ ЭТОТ КОДЕКС

Кодекс тёмных эльдар содержит следующие разделы:

Тёмные эльдар: первый раздел даёт представление о тёмных эльдар, рассказывает об их происхождении и месте во вселенной Warhammer 40000. Здесь вы узнаете о страшной гибели древней галактической империи эльдар, полных опасности и сюрреалистичных районах Тёмного города, а также ознакомитесь с перечнем кровавых войн против обитателей реального пространства. Данный раздел позволяет углубиться в тайны Комморры, но будьте осторожны - обратного пути уже может не быть.

Жители Тёмного города: здесь представлены все бойцы, машины и герои, которые сражаются на стороне кабалов, культов и ковенов тёмных эльдар. Каждая страница содержит описание боевой единицы, начиная от беспощадных воинов-кабалитов и до верховного владыки Комморры Аздрубаэля Векта. Также здесь вы найдёте правила для каждой боевой единицы, любого уникального оснащения и специальные правила для армии. Данный раздел заканчивается главой о жутком оснащении, которое используют тёмные эльдар для расправы над своими врагами.

Коллекционирование тёмных эльдар: данный раздел содержит цветные фотографии широкого ассортимента моделей компании Citadel Miniatures для армии тёмных эльдар, великолепно раскрашенной художниками Games Workshop из известной студии 'Eavy Metal. Кроме того, здесь приведены цветовые схемы и символика войск, что поможет вам при коллекционировании и покраске вашей собственной армии тёмных эльдар.

Список армии тёмных эльдар: в данном списке указаны все боевые единицы и герои (на самом деле правильнее их называть антигероями) из раздела Жители Тёмного города, они расположены в определенном порядке так, чтобы вам было удобно составить собственную армию для игры. Каждый класс боевых единиц также имеет соответствующий показатель стоимости в очках. Это сделано для того, чтобы помочь вам набрать боевые единицы для равной схватки с оппонентом.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

И хотя в кодексе тёмных эльдар есть все, что нужно для игры вашей армией, всегда можно найти ещё больше различных тактик, сценариев сражений и схем покраски. В ежемесячном журнале White Dwarf публикуются статьи обо всех аспектах игры и коллекционирования Warhammer 40000. Кроме того вы можете найти интересные материалы, посвященные армии тёмных эльдар на нашем веб-сайте:

www.games-workshop.com





ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАР

Это история об олицетворениях зла. Тёмные эльдар воплощают в себе все развратные и жестокие наклонности древней расы, от которой они происходят. Жутко сообразительные и дьявольски хитрые, эти пираты-налётчики наслаждаются болью, потому как подпитка за счет чужих страданий является единственным способом, благодаря которому они могут отсрочить мучительную смерть собственных душ. Тёмные эльдар считают себя истинными наследниками древней империи эльдар, они свысока смотрят на всех, как на трусов или тупоголовых жертв. Безграничный и исключительный потенциал их рода направлен на самые ужасные цели, какие они только могут вообразить. По причине того, что они живут тысячелетия, в распоряжении тёмных эльдар есть время всей вселенной для доведения до совершенства своих мрачных искусств.

Все без исключения представители касты воинов тёмных эльдар имеют высокий рост и гибкое тело, а их алебастровая кожа почти такая же бледная, как у трупов - и всё из-за того, что в их тёмном царстве нет настоящего солнечного света. У них атлетическое телосложение и сильно развитые крепкие мускулы, каких нет даже у их собратьев с миров-кораблей, ибо тёмные эльдар больше всего ценят боевое мастерство. Они шагают в пламя битвы с уверенностью и самообладанием полубогов, но все это лишь внешнее великолепие. Если заглянуть в самую их суть, то тёмные эльдар - отвратительные чудовища, вечно жаждущие чужих страданий, дабы заполнить щемящую пустоту в своем сердце.

Ради выживания они быстро учатся сражаться с любым оружием в руках. Между противоположными полами не делается существенных различий, потому как личные качества и умения намного важнее, чем такие физические особенности, как рост или пол. Хорошо отточенное чувство паранойи, защищенные от света глаза и заостренные уши помогают им замечать малейшие признаки опасности. Они обитают в Тёмном городе, а неосторожные живут там недолго.

За бесчисленные поколения, проведенные в схватках между собой и внешними врагами, тёмные эльдар прибрели более высокую скорость реакции и физическую силу по сравнению с другими представителями расы эльдар, однако врожденные психические способности, какие были у предков, со временем атрофировались. Позволить энергиям Хаоса протекать в Комморре означало бы навлечь страшную беду, так как подобное проявление психических способностей, безусловно, привлечет внимание Той-Что-Жаждет, немезиды расы эльдар. Таким образом, использование психосил - одна из немногих вещей, запрещенных в Тёмном городе.

Несмотря на то, что тёмные эльдар производят оружие, а не выращивают его ментально, оно не уступает по своей технологичности тому, которое используют обитатели миров-кораблей. Что касаемо войны, здесь тёмные эльдар непревзойденные мастера. Их технологии доведены до такого совершенства, что с таким же успехом могут быть результатом магии. Более того, безграничное воображение и навыки завели их на зловещий путь - в число их любимых орудий войны входят осколковое оружие, которое пронзает каждый нерв острой болью, излучатели тёмного света, хлысты, истекающие кислотным ихором, а также жуткие душеловки. Тёмные эльдар настолько уверены в собственных способностях, что острые пластины в их лёгких костюмах предназначены не только для защиты, они используются ещё в качестве дополнительного оружия против жертвы. В совокупности воинам Комморры известны все способы умерщвления различных обитателей галактики, и они получают истинное удовольствие, совершенствуя свою технику в этом деле.

Они покинули материальную вселенную давным-давно, но каждый раз, когда выбираются из своего сумрачного царства, то радуются возможности сразиться и превзойти врагов. Чтобы не марать свои языки произнесением похожих на хрюканье звуков, которые используют в речи низшие расы, тёмные эльдар обычно прибегают к устройствам-переводчикам в тех случаях, когда контакта не избежать. Воины кабалов стремительно и неожиданно нападают из порталов, открывающих проходы из лабиринтного измерения Паутины, а затем испаряются, словно привидения, когда сопротивление противника становится слишком ожесточенным. Их пиратские группировки атакуют с неба. Целые армии с пронзительными криками врываются в гущу войск противника на своих причудливых грависудах и затем спрыгивают с них, дабы принять участие в резне. Брызги артериальной крови и содрогающиеся в конвульсиях тела отмечают их продвижение, и смех этих беспощадных воинов зачастую становится последним, что слышат жертвы.

Для этих проклятых созданий сладкий плод страха также приятен, как и ласка острого клинка, вонзающегося в нежную плоть. Им нравится разрывать тела пленников, но еще выше они ценят процесс сокрушения духа, ибо ничто так не доставляет удовольствие тёмным эльдар, как полное овладение тем, кто противостоял им. Они упиваются всеми оттенками горя, пока их пленные лепечут и умоляют о смерти, но подобную милость тёмные эльдар, как известно, даруют нескоро.

РЕЙДЫ В РЕАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Ударные группы тёмных эльдар, несмотря на то, что целиком состоят из вероломных и коварных убийц, на поле боя действуют как хорошо слаженная машина. Архонты и суккубы, возглавляющие рейды, до мельчайших деталей планируют нападение на планету, в преддверии чего открывают тайные маршруты Паутины. Для рейдов в реальное пространство отбирают лишь самых способных бойцов, потому как в том случае, если вторжение не удастся, весь кабал окажется близок к краху. Вот почему воины тёмных эльдар такие стойкие противники, и почему среди них идет постоянное соперничество. Работа сообща гарантирует, что обитатели реального мира не только в полной мере ощутят на себе мощь тёмных эльдар, но и в Комморру будет увезено максимальное число рабов. О личной вендетте не вспоминают до тех пор, пока пленников не распределят, ибо постоянный приток свежих душ, необходимых Тёмному городу, должен быть превыше всего.

Кабалы регулярно устраивают пиратские вторжения, а потому можно много чего получить, будучи членом подобной организации: возбуждение от охоты на низших существ, шанс лично захватить новых рабов, но что самое важное – восстанавливающее силы пиршество необузданного разрушения в конце охоты. По возвращении кабала в Комморру тысячи пленных попадут в денежный оборот, примутся за работу в адских недрах оружейных мастерских, отправятся в кормушки с плотью или будут замучены до смерти. Однако их кончину станут оттягивать настолько, насколько возможно, чтобы поработители смогли получить как можно больше пищи от их страданий.

ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ

Можно сказать, что тёмные эльдар пали наиболее низко. Их происхождение уходит своими корнями глубоко во времена расцвета общества древних эльдар, когда они еще были высокоразвитой и утонченной расой, правившей звёздами. Эльдар были величайшей цивилизацией со времен Древних, а различные потомки их культуры, что существуют в сорок первом тысячелетии, - всего лишь бледные тени былой славы.

Древние эльдар развили науку до таких высот, что могли перестраивать планеты на свой вкус и гасить звезды по собственному желанию. Трудная работа превратилась в далекое воспоминание. Эльдар, которые высокомерно полагали, что уже подчинили собственную судьбу, проводили всё больше и больше времени в погоне за эзотерическими тайнами, стараясь уйти от тоски, что царила на протяжении их жизней длиной в столетия. Психика эльдар отличается двойственностью и чрезмерной сложностью; зениты блаженства и надиры ужаса они переживают куда сильнее, чем другие расы. Поэтому они имеют равные шансы, как впасть в моральное разложение, так и покорить новые вершины. Располагая подобной силой, жители центра империи эльдар – некогда жемчужины их цивилизации – сосредоточились на удовлетворении собственных прихотей.

Среди искателей удовольствий и безгранично любопытных были те, чья погоня за наслаждениями становилась все более опасной. В их числе находилась большая часть аристократии общества древних эльдар; те, у кого имелись богатство и время, чтобы поистине вкусить плоды декаданса. Один за другим лидеры культов невоздержанности, которые захватили власть над обществом эльдар, становились одержимы собственным могуществом. Со своими последователями они уходили в лабиринтное измерение, известное как Паутина, наделенные таким влиянием, что могли повелевать целыми возведенными подцарствами, где их порочные деяния продолжались. Сила и власть этих невидимых правителей-дилетантов росла по мере того, как им удавалось завлекать все больше древних эльдар на загадочные и тенистые пути.



Эльдар наделены психическим даром, в чем превосходят все прочие расы, и как только моральное разложение завладело ими, эхо экстаза и агонии начало отражаться в пространстве и времени. В параллельном измерении варпа, отражения насыщенных событий стали сливаться вместе, ввиду того, что переменчивые течения Эмпиреев могут принять форму вокруг сырых эмоций и привлечь к себе больше подобных абстрактных энергий. Из империи эльдар, жители которой потворствовали всем своим прихотям, струился непрерывный поток энергии, подобный неостановимому течению реки. Внутри варпа нечто росло и прибавляло в силе – рождающийся бог излишеств, что теперь готов был ждать и расти.

ПАДЕНИЕ ЭЛЬДАР

Когда империя эльдар стала тонуть в трясине собственного упадничества, брат пошел против брата, преследуя еще более тёмные удовольствия. Однако находились среди них те, кто предвидели грядущую катастрофу и ушли в безопасные места. Первыми были экзодиты, увидевшие угрозу яснее остальных. Они предпочли организовать сеть колоний вдалеке от пораженного болезнью сердца их империи. Многие из них живут до сих пор, и их культуры сосуществуют в симбиотической взаимосвязи с мировыми духами планет, что они защищают.

Среди последних, кто спасся, были прародители эльдар с мировкораблей. Когда общество впало в безумие, они взглянули на то, что наделали, и отпрянули в ужасе, увидев, во что превратились. Осознав, что находятся на краю пропасти, они направили значительные ресурсы на постройку громадных миров-кораблей, изящных космических городов размером с небольшую луну. Эльдар обратились к аскетизму и самоанализу, сохраняя все что возможно от своей древней культуры. Они покинули сердце империи эльдар ради неопределенной безопасности пустоты космоса под насмешки и оскорбления оставшихся позади. Некоторые даже решили улететь подальше, чтобы избежать разрушения, что должно было последовать.

БОГИ И ЧУДОВИЩА

Насколько известно тёмным эльдар, их боги погибли во время Грехопадения, и за это они их презирают. То обстоятельство, что боги стали такими слабыми, что их смогла поглотить сила коллективной развращенности эльдар, есть признак того, что они не заслуживают поклонения. За исключением Кхаина, который по-прежнему остается в большом почёте в Комморре, и меньших сил, известных как Тёмные Музы – те, кто олицетворяют плотский грех и порок эгоизма, тайное поклонение которым привело к гибели настоящих богов эльдар.

Пока безнравственность пронизывала каждый аспект общества эльдар, культы невоздержанности искали новые буйные ощущения. Вскоре по улицам городов эльдар потекли реки крови. Утонченная архитектура их дворцов превратилась в поле боя, когда эльдар стали охотиться друг на друга, наслаждаясь жесточайшими преступлениями. Их сумасшествие и грязные увлечения изливались в варп, пока не достигли критической массы. С предвещающим конец света воплем, что вырвал сердце империи, родился новый бог – Слаанеш, Тёмный Князь Невоздержанности.

Крики новорожденного Слаанеша оказались настолько мощными, что уничтожили бесчисленные миллиарды душ психической ударной волной, которая прошла по галактике. В это мгновение большая часть расы эльдар была уничтожена, поглощена катаклизмом ужаса и боли. Эпицентр их империи затянуло в варп, оставив на том месте зияющую пустоту чистого Хаоса. Слаанеш с жадностью пожирал их отчаяние. Необоримый в своем могуществе новорожденный бог поглотил древние божества старой империи эльдар и разбросал их останки по уголкам варпа.

Цивилизация эльдар исчезла. Остались только экзодиты на самых дальних девственных мирах, жители миров-кораблей, которые улетели довольно далеко, чтобы спастись от разрушительных волн, вызванных рождением Слаанеша, и те, кто спрятался в подцарствах Паутины. Значительная часть Паутины превратилась в руины, но в отличие от эльдар миров-кораблей, которые спаслись от катастрофы в реальном пространстве, те, что построили собственные заботливо оберегаемые империи в Паутине, остались физически нетронуты появлением Слаанеш. Отголоски апофеоза нового бога все еще резонировали в них, но по сравнению со своими собратьями из реального пространства они избежали разрушения. Крайне высокомерные, они даже на миг не прекратили свой поиск наслаждений. Такие понятия как раскаяние и искупление потеряли всякий смысл для тех, кто не признавал никаких пределов своей силы.

Перемена, произошедшая с теми эльдар, что скрылись в Паутине, оказалась более хитрой. Вместо поглощения их сущности за один громадный глоток, их души медленно выкачивались и поглощались Слаанеш - божеством, которое эльдар называют Та-Что-Жаждет. Эльдар ненавидят и страшатся Слаанеш больше всего на свете, ибо их же действия дали ей жизнь. Она до сих пор нетерпеливо ждёт по другую сторону покрова Паутины, чтобы забрать жизни всех и каждого из них. Тогда как эльдар миров-кораблей научились не попадаться в руки Слаанеш при помощи мистических камней души и кругов бесконечности, эльдар Паутины исключительно хорошо занимаются тем, что заставляют низших созданий страдать вместо них.

Только погрязнув в самых губительных и декадентских поступках, эльдар Паутины обнаружили, что проклятие Слаанеш можно ослабить. Чужая агония питает иссохшие души и поддерживает их энергичными и сильными, наполняя тела неестественными энергиями. При условии, что они могут питаться достаточно регулярно, эльдар Паутины стали физически невосприимчивы к воздействию времени. Так родились тёмные эльдар - раса садистских убийц, которые питаются чужими страданиями, чтобы предотвратить медленную смерть своих бессмертных душ. Десять тысяч лет спустя, в сорок первом миллениуме, Слаанеш все ещё жаждет заполучить их себе. На самом деле нет никакого спасения. Раса тёмных эльдар непреднамеренно заменила ужасную, но милосердно быструю смерть на вечность голода.



Ныне тёмные эльдар совершают налеты и мародерствуют по всей галактике, нападая из своих скрытых подцарств в Паутине, сея как можно больше страданий и разрушений, похищая миллионы пленных и унося их в свои логова ради только им известных отвратительных целей. Они мастера техники пыток и деградации, ибо, чем дольше тёмный эльдар сумеет растянуть жестокое обращение с пленником, тем больше подпитки он получит от этого. Тёмный эльдар, недавно насытившийся страданиями живого существа, сияет холодной и поразительной аурой силы, его фигура возвращается в прежнее безупречное состояние, даже если душа гниет внутри. Тот, кто не питался подобными энергиями на протяжении долгого времени, становится тенью своего былого великолепия, отчаянно охотясь за чужой болью, благодаря которой можно утолить чувство голода в глубинах души.

«Отпрыски Тёмного города ни за что не признают, что неутолимый голод в их сердце подталкивает на подобные жестокости. Вместо этого они утверждают, будто действуют лишь исходя из собственных желаний. Некоторые даже сумели уверить себя в этом. В действительности, если наши собратья из Паутины не будут соблюдать постоянный режим насыщения за счёт сильных эмоций, они постепенно лишатся сил, оставив после себя ничего кроме бездушной оболочки. Мы, жители миров-кораблей, отвергаем подобные побуждения, и из-за этого стали чем-то меньшим, чем могли бы быть. Возможно, как раз таки те, кого мы оставили погибать, счастливчики».

Духовидица Иянна Ариенал, «Медитации»

ТЁМНЫЙ ГОРОД

Основание Комморры восходит к моменту, когда цивилизация эльдар находилась в зените славы, то есть за тысячи лет до того, как человечество только начало подозревать о существовании этого города. Комморра находится не в реальном пространстве, а в Паутине - царстве, которое кишит скрытой жизнью.

ПАУТИНА

Паутину, или, как её иногда называют, лабиринтное измерение, нельзя считать настоящей реальностью. Описать её можно по-разному, например, как невероятно сложное переплетение артерий и капилляров; лабиринт ярко сияющих туннелей; таинственную ткань, сотканную из невидимых нитей, что тянутся между реальным пространством и варпом. В лучшем случае эти аналогии можно назвать грубыми, потому как Паутина - сооружение, которое охватывает разные измерения. Она располагается между материальным царством и бурлящими потоками варпа – этот промежуток можно сравнить с поверхностью зеркала или покровом из ткани, закрывающим нечто ужасное. Древние эльдар обнаружили, что можно находиться внутри этой зеркальной поверхности, перемещаться по нитям покрова. Именно они стали хозяевами первоначальной Паутинной сети, хотя она радикально изменилась со времен расцвета империи эльдар, ныне распечатанная в некоторых местах из-за войн и катастроф. Перемещение между измерениями – полное опасностей занятие, но эльдар обладают необходимыми умениями и знаниями, поэтому до сих пор без колебаний пользуются Паутиной.

Паутину создала одна из первых рас галактики, известная как Древние. Эта сеть туннелей позволяла её хозяевам когда угодно путешествовать по несчетному числу далеких миров, не рискуя при этом использовать переменчивые течения варпа. Со времен Грехопадения царство Паутины превратилось в руины и стало опасным, отдельные её участки наводняют странные существа из других реальностей. Тем не менее, Паутина до сих пор позволяет особо смелым и дерзким внезапно появляться и атаковать из миллионов различных порталов, расположенных по всему реальному пространству.

КОММОРРА

В глубинах Паутины располагается Комморра, логово тёмных эльдар; те, кто боятся произносить это название, именуют её Тёмным городом. Комморра - это не просто огромный город, ибо даже крупнейшие имперские ульи выглядят по сравнению с ней как термитники на фоне высокой горы. Её размеры можно посчитать невозможными, если оценивать обычными мерками.

Если уж на то пошло, Комморру можно описать как огромную совокупность сателлитных царств и городов, связанных друг с другом несчетными порталами и скрытыми путями. С одной стороны Комморра - это широкая система разветвленных узловых пунктов, распростершаяся по артериям Паутины подобно зловредному вирусу. Скопления подобных узлов разбросаны в реальности по всей галактике, разделенные тысячами световых лет. Однако все эти места связаны между собой мерцающими пространственными проходами. Находясь внутри Паутины безмерные расстояния между каждым подцарством можно пересечь всего за один-единственный шаг.

Комморра выглядит как сложная структура невозможных масштабов; мерцающее, противоречащее законам физики царство, измерения которого лишают рассудка тех, кто окажется здесь. Тысячи судов ежедневно причаливают среди распростертых громадных шипов, так как тёмные эльдар намного многочисленнее, чем могут подозревать их сородичи с миров-кораблей. Но не только общество тёмных эльдар гниет в недрах Паутины. В Комморре обитают многие разнообразные виды чужаков-наёмников, охотников за головами и предателей, и все они рискуют собственными душами в надежде претендовать на богатства Тёмного города.

Границы пространства вокруг Комморры прошивают сверкающие световые следы, пока корабли летают туда-сюда между Тёмным городом и окружающими его порталами. Некоторые из этих проходов в реальное пространство имеют небольшие размеры и испускают тусклое свечение, тогда как главные порталы над полисами сияют божественным светом. Через каждый из них легко может пройти пиратский флот. Сосредоточить внимание на городе, которому служат эти порталы, практически невозможно, ибо по мере своего отдаления остроконечные вершины шпилей и звездоскребов становятся все выше, и всякий их край почти фрактален по сложности своей формы. Из каждого архипелага и башни выступает великое множество усеянных шипами рангоутных доков, все якорные стоянки которых занимают изощренные космолёты, удерживаемые в сверкающих лучах электромагнитной силы. В Тёмном городе бурлит непрерывный поток растления, словно сама Комморра притягивает зло лишь затем, чтобы выплеснуть его обратно в пустоту.

Изначально Комморра являлась величайшим портовым городом Паутины из всех, способным транспортировать флоты к любой из наиболее важных планет империи эльдар. Ввиду доступа к далеким уголкам реального пространства, Комморра считалась важнейшим местом во всей Паутине. Она была слишком ценной для эльдар, чтобы целиком принадлежать какой-то одной составляющей их империи. Именно из-за своей независимости и того обстоятельства, что она находилась вне власти великих советов эльдар того времени, портовый город быстро стал привлекать тех, кто желал, чтобы их дела остались сокрыты от любопытных глаз. Царство Комморры неизменно расширялось по мере того, как благосостояние и влияние множилось в его пределах. Оно простерлось в пустоту, поглощая другие портовые города, частные участки и подцарства с каждым новым расширением, становясь крупнее и приобретая все более впечатляющий вид за счет награбленного богатства.

САТЕЛЛИТНЫЕ ЦАРСТВА

Если путешественнику каким-то образом удастся пробить руническую защиту Комморры, в первую очередь он увидит окружающие её сателлитные царства, мерцающие и деформирующиеся. Одно время эти подчиненные владения будут мелькать вдалеке, а в следующий миг они окажутся так близко, что можно будет рассмотреть невооруженным глазом их дворцы и минареты. Попытка пройти через сателлитные царства без приглашения приведет к гибели. В этих тайных владениях тёмные эльдар проводят свои отвратительные ритуалы и разыгрывают подлые интриги. Происхождение сателлитных царств восходит к беспокойным временам, что предшествовали Грехопадению; когда культы невоздержанности стали разрастаться, частные царства в Паутине процветали как никогда прежде до тех пор, пока крупнейшие из их числа не стали достаточно могущественными, чтобы угрожать самой Комморре.

За свою многотысячелетнюю историю Комморра уничтожила часть подчиненных владений, а другие поглотила, связав великолепие разных подцарств при помощи древних порталов и врат. В позолоченных коридорах и ямах плоти мириадов подцарств веселятся те эльдар, которые вызвали крах собственной расы, смеясь над предостережениями своих унылых сородичей с миров-кораблей.

На сегодняшний день Комморра – это город бескрайних архитектурных контрастов и пространственных аномалий. Каждый её участок разросся до таких размеров, что пришлось направить их рост в вертикальную плоскость. Соперничающие регионы растут вверх, словно переплетения игольчатых растений, сражающиеся за толику солнечного света. Каждый шпиль и башня соединяются с другими такими же строениями тысячами изогнутых арок и дорог, и увенчаны сложными серебристыми сооружениями, что светятся энергиями украденных звёзд. Эти громадные замки и дворцы растут вверх и вниз, уходя в глубины внутреннего пространства. С каждым проходящим годом паразитирующий город стремится поглотить все больше пространства от скрытого измерения, где он расположен.

УКРАДЕННЫЕ ЗВЁЗДЫ

Высоко над сверкающими металлическими вершинами Комморры висят ильмея, или «чёрные солнца», - умирающие звезды, что пылают ядовитым светом, которых обуздали на пике расцвета империи эльдар. Несмотря на то, что они располагаются в отдельном подцарстве, почти бесконечные запасы ресурсов этого небесного феномена обеспечивают энергией весь Тёмный город. Сумеречный свет украденных звезд сверкает на корпусах гравимашин, которые стаями носятся от шпиля к башне, от арены к полю боя. Время от времени слабая вспышка на пленном солнце ненадолго освещает те ужасы, что творятся в Комморре. Каждая такая вспышка отражается от миллиардов граней кристаллов по всему Тёмному городу, однако кишащие массы горожан не обращают на это никакого внимания, потому как знают, что когти светила давным-давно затуплены и не представляют какой-либо опасности. Хотя несколько солярных культов все еще существуют в Комморре, большинство тёмных эльдар без уважения относятся к укрощенным звездам, для них это всего лишь очередной ресурс, который можно беспощадно эксплуатировать. Говорят, что ни одна звезда не может озарить своим светом тёмных эльдар без того, что бы они её не укротили, пролили кровь и, в конце концов, окончательно затушили.

ЗАПУСТЕНИЕ НИЖНЕЙ КОММОРРЫ

Торговые районы старой империи окружают титанические центральные шпили Тёмного города. Даже самые нижние порты в прошлом представляли собой архитектурные шедевры, но разрушения гражданской войны не пощадили их облик. Сегодня Нижняя Комморра походит на мешанину из разрушенных руин и мусорного великолепия. Некогда величавые крепостные комплексы и торговые порты простираются во всех направлениях, и ныне чёрные и угловатые шпили меньших кабалов беспорядочно вырастают на их окраинах. Во внешних зонах настолько мутный воздух, что можно скитаться в их запутанных глубинах целый месяц, так и не увидев ни единого проблеска украденного солнца. Множество мест населяют падальщики и призраки – те, кто изменились до неузнаваемости во время колоссальных потрясений Грехопадения. В непроглядной тьме подземных пещер бродят куда более крупные и безобразные создания, чем тёмные эльдар, ибо в Нижней Комморре размножаются потерянные и дикие.

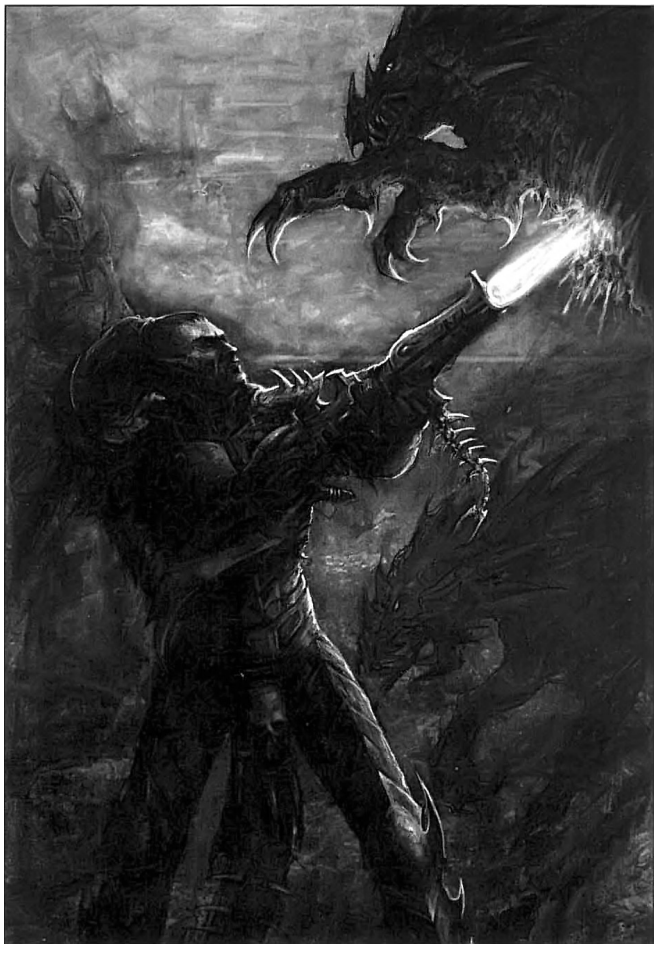
Внешние районы Нижней Комморры занимают настолько громадные территории и так сильно различаются между собой, что и времени целой жизни не хватит, чтобы обойти их все. Однако даже простая попытка посетить эти районы с целью составления их списка может стать фатальной ошибкой, ибо тёмные эльдар весьма строго относятся к нарушениям границ своей территории и стараются немедленно прикончить незваных гостей лишь бы скоротать время. Один из таких районов называется Спрятанный Клинок - выгодно расположенная крепость кабалитов, которая торчит подобно зазубренному ножу, воткнутому между лопатками порта Кармин и Звука Ночи Гулен. Ассиметричные цитадели Спрятанного Клинка ощетинены дезинтеграторами, и с каждого из бесконечного числа парапетов и шпилей свисают поверженные враги в разной степени расчленения. В ангарных пунктах стоят авиационные крылья реактивных истребителей «Острокрыл» и бомбардировщиков «Пустотный ворон», чьи пилоты с непреодолимым желанием дожидаются возможности уничтожить нежеланного гостя.



По своей жестокой репутации порт Кармин считается второй по счету после порта Заблудших Душ. Огромные, высокие рангоуты звёздного порта растут на мили, и каждый из них принимает флот изощренных на вид космолетов. В центральных доках порта Кармин можно стать свидетелем поразительного зрелища с участием двух крупных кабалитских флотов на полном якоре; здесь сцепились в бесконечной борьбе за превосходство кабал Разрезанного Глаза и кровожадные члены Похищенного Сознания. Именно в этом порту пират-предатель, известный как герцог Слискус, похитил флагман «Непрекращающаяся агония», что привело предыдущего владельца, кхенита Эриака Лекса, на грань неистового безумия.

Разрушенные войной руины вокруг порта Кармин известны как Трущобы. По их промозглым улицам скитаются «иссушенные» – мертвенно-бледные тёмные эльдар, которые впали в немилость и оказались на задворках общества. Эти ненасытные твари издали наблюдают за актами чрезмерного насилия и таким образом омолаживают свои истощенные тела, поглощая объедки после кровавых представлений или наслаждаясь жестокостью воздушных боев между крылатыми бичевателями или шайками геллионов на скайбордах. Всякий раз, когда случается битва, «иссушенные» собираются поблизости от места действия, словно замерзшие люди у костра. Иногда они утаскивают смертельно раненных в тёмные переулки, где сражаются друг с другом за остатки умирающей души.

Застройки сменяются сетью атриумов и шлюзов, по которым течёт ядовито-зеленая река Кхаидес. Скрытый подземной тьмой и покрытый туманом этот загрязненный поток протекает через внешние районы Главного Отрога и вокруг них. Над токсичной поверхностью реки дрейфуют жалкие грависуда, посреди увядшего великолепия каждого из которых живет заблудшая душа, что с трудом зарабатывает себе на жизнь, вылавливая трупы из Кхаидес и продавая их как еду для рабов.



Гравициклы и небесные колесницы проносятся сквозь извилистые сводчатые проходы и трубопроводы на головокружительной скорости, разрубая на части труполовов в ходе жестоких состязаний на скорость.

Ближе к центру располагается район наёмников Сек Мегра, более известный как Нуль-город - лачужный городок размером с целую страну, постоянно раздираемый гражданской войной. Зловонный и густой кордитный дым висит над крышами, и с каждой проходящей минутой тишину нарушают чьи-то очередные крики. Ночью по выжженным улицам разносится эхо от непрерывной стрельбы и трескучих плевков осколковых винтовок, когда какие-нибудь переговоры и заказные убийства оканчиваются неудачей. Изредка можно увидеть, как наёмники-ксеносы крадутся по нуль-улицам. По слухам, время от времени наиболее злобных из их числа даже приглашают служить в кабалы.

К ЦЕНТРУ

Какими бы жестокими ни казались районы Нижней Комморры - это просто детские площадки по сравнению с внутренними кольцами, прилегающими к сердцу Тёмного Города. Здесь располагаются старейшие знатные дома. Широкие крылья их зданий и особняков увенчаны цитаделями, полными гордых аристократических воинов, каждый из которых произошел от творцов Грехопадения. Гора Скорби - крупнейший из полисов, чья родословная тянется до древних эльдар – располагается вокруг мыса, ведущего в регион, называемый Главный Отрог. Тринадцать поразительных статуй верховного владыки Аздрубаэля Векта стоят на страже Горы Скорби, каждая из них представляет одну из основ мести. Статуи служат постоянным напоминанием о том, что в прошлом самый могущественный знатный дом был целиком уничтожен благодаря одной лишь изобретательности.

Один из древних полисов Тёмного города некогда в буквальном смысле погрузился во тьму. Он называется Элиндрах - один из семи комморритских районов, которые существуют более чем в одном измерении одновременно. Тени здесь сгущаются и меняются сложно живые, перетекая одна в другую и подползая к ногам тех, кто нарушил границы их территории. Посреди куполов величественных зданий находятся логова ужасных мандрагоров, купающихся во тьме. По слухам где-то в этой густой черноте существует портал, ведущий в мир демонов-теней, которые одним прикосновением могут заморозить душу.

Окраины Элиндраха сменяются Свалками Костей культов ведьм - районом, практически зарытым под грудами костей. Тут можно найти останки представителей каждой существующей разумной расы, замершие в различных позах, словно зловещие живые картины, и ведущие битву с несуществующими врагами. Миллионы разных скелетов, начиная по размеру с насекомых и заканчивая громадными колоссами, стоят в неестественных и мучительных позах по всему району Свалок Костей как подтверждение статуса тёмных эльдар в качестве главных хищников галактики.

Ниже этих внутренних районов простираются оружейные и пищевые заводы шокирующих размеров, уходящие глубоко в нижние шпили под Старым городом. Эти ненасытные заводы поедают миллионы рабочих и рабов каждый год. В расход идут люди, орки, тау и даже тёмные эльдар, ибо для последних циклическая монотонность и потеря чувств в ямах рабов представляют собой куда более страшное наказание, чем любая боль. За рабами присматривают подразделения жестоких надсмотрщиков, каждый из которых втянут в кровавое соперничество со своими соратниками. Именно этот мир под Старым городом позволяет Комморре вести свою беспрерывную войну против обитателей реального пространства, ибо без огромного объёма выпуска боевой техники Тёмному городу придется вскоре пожирать самое себя.

БАШНИ ВЕРХНЕЙ КОММОРРЫ

Огромная часть вертикального массива Тёмного Города является провинцией воинских элит. Невероятно высокие сооружения из гладкого камня, сплава, смолы, плоти и стекла соревнуются в своей безумной грандиозности. Тысячефутовые идолы кабалитских архонтов и драконтов стоят незавершенными посреди спиральных звездоскребов, вершин которых даже не видно. С высочайших шпилей стекают потоки кровавого дождя. Рабы ползают подобно личинкам по фасадам колоссальных зданий, подвешенных в почти невидимой Паутине, трудясь над высечением титанического облика своих жестоких хозяев. Украшенные горгульями саблевидные шипы уходят высоко в небо, и шпили с иглообразными выступами, доходящие до плененных солнц, подобно кинжалу вонзаются в сердце тёмного огня.

Еще ближе к сердцу Комморры находится центральное скопление плотно расположенных башен, статуй и шипов, которые в совокупности образуют поле действия для межкабалитских войн. Антигравитационные транспорты проносятся мимо храмов с острыми выступами и громадных обсидиановых крепостей инкубов, где своих жертв поджидает жестокая смерть. Под сводчатыми арками крадутся наёмники и охотники за головами в дополненных призрачными пластинами доспехах, выслеживая тех, за чью голову обещана большая плата.

Хотя большая часть Верхней Комморры находится под железным правлением кабалитских глав, существует неподконтрольный им район боевых действий над самыми плотными зонами скопления шипов и изящными антеннами – мир вестников и ассасинов, называемых бичевателями, представляющих собой ужасных воздушных хищников, и пилотов молниеносных реактивных истребителей, которые охотятся на них ради развлечения. Живущие в Верхней Комморре считают себя благословленными и испытывают едва ли не презрение к тем, кто, как они с издевкой говорят, гниют в иннеалидх, «нижнем некрополисе».

Ещё ниже во мраке Комморры путешествуют одиночки на небольших летательных аппаратах, которые метаются по улицам города. Данные территории, которые называют Средитемьем, занимают геллионы. Эти бунтари на скайбордах летают в загрязненной атмосфере огромными стаями, незамедлительно атакуя неприятелей. Хотя члены группировок геллионов сумасшедшие и необузданные, они охотно объединяются с кабалами, когда ожидается налет в реальное пространство. А своей невероятной маневренностью и быстротой геллионы производят впечатление даже на гладиаторов культов ведьм.

АРЕНЫ КУЛЬТОВ ВЕДЬМ

Культы ведьм исполняют весьма важную роль в обществе коморритов. Они устраивают ультранасилие на громадных аренах, встроенных в их городские цитадели и бритвенно-острые зиккураты, где жители Верхней Комморры наслаждаются убийствами и развратными умерщвлениями, возведенными до уровня искусства. Каждая арена представляет собой многоуровневое сооружение умопомрачительной сложности, внутри которого расположены сцены с шипами, где тысячи воинов и рабов встречают свой кровавый конец. Зрители арены восседают на витиеватых тронах или наблюдают за действом с лодок удовольствия, испивая боль с волнующе небезопасного расстояния.

На арене можно насладиться одними из самых сложных боевых представлений во вселенной. Каждая ведьма - это образец физического совершенства, а сирены и суккубы, которые управляют ими, - сверхъестественные профессионалы в том, как дарить смерть. Этим чемпионам нравится свой особый авторитет в обществе тёмных эльдар, ибо боль и ужас, что они вытягивают из своих пленных на аренах, омолаживают и насыщают зрителей. Многие культы ведьм пользуются покровительством одного или более кабалов, которые посещают самые впечатляющие гладиаторские бои, как правило, находясь в безопасности своих тронов. После удачного рейда в реальное пространство архонты зачастую одаривают союзные культы ведьм свирепыми инопланетными животными, элитными воинами низших рас и кабалитами, которые виновны в предательстве. Главы кабалов понимают, что без художественных представлений убийств, совершаемых на аренах ведьм, сообщество тёмных эльдар вскоре развалится и начнет самостоятельно утолять свою непреходящую жажду страданий. Практика регулярного кровопролития на сцене, устраиваемого для импульсивных воинов Верхней Комморры, известна среди архонтов как ллит'анту кхлав, «нож, удерживающий клинок».

Культы ведьм постоянно стараются превзойти друг друга в своих представлениях, которые часто переносятся на трибуны самым интересным и смертоносным образом, когда возбуждение достигает пика. Разбойники и геллионы сражаются с невероятно проворными атлетическими воинами, перемещение которых ограничено антигравитационными платформами с лезвиями; они кружатся, рубят и летают на опасном расстоянии всего в нескольких футах от зрителей так, что брызги артериальной крови дождем орошают восторженную публику. Атмосфера в амфитеатрах искрит от напряжения, каждый зритель сидит с широко раскрытыми глазами и застывшей на лице маской голодного хищника. Когда представление подходит к концу, тёмные эльдар расходятся по своим логовам и выглядят моложе и энергичнее, чем до того, как они пришли на арену.



Но у культов ведьм кроме того есть нечто большее, чем главные арены. Под изящными бушпритами и орудийными узлами внешней части каждой арены ведьм расположены академии и тренировочные комплексы, посвященные каждому из аспектов убийств в рукопашном бою. Тренировки на антигравитационных полусферах и в суровых «живых ландшафтах» гарантируют, что все до единой ведьмы будут находиться на пике своей физической формы. Каждый дом держит у себя обширный зверинец, пополняемый укротителями, которые бесконечно поставляют чужацких пленников и опасных животных. Различные культы ведьм практикуют собственные техники боя, нескончаемо обсуждаемые толпой зрителей на арене. Рука с Лезвиями, например, оттачивает искусство безоружного убийства (хотя они славятся размытием этих границ), в то время как культ Распри поддерживает принципы преобладания исключительной быстроты над силой.

Вокруг вершин домов ведьм располагаются тороидальные арены - замысловато изогнутые комплексы гоночных треков, славящиеся своими смертельными гонками. Участников состязаний называют разбойниками - это клики элитных пилотов гравициклов, обладающие столь острыми рефлексами, что сражаются на умопомрачительных скоростях на криволинейной внутренней поверхности каждой арены. Они уклоняются от изобретательных ловушек и движущихся лезвий каждого смертельного ландшафта, врезаются друг в друга на своих усеянных лезвиями летательных аппаратах и при помощи продвинутого вооружения выбивают из строя тех, кто находится рядом.

Дом ведьм обычно участвует в налетах в реальное пространство только по распоряжению суккуба. Эти рейды полезны не только тем, что можно собрать новых жертв для арен, но и тем, что ведьмам предоставляется шанс испытать свои навыки против лучших воинов низших рас. Многие тёмные эльдар считают рейды культов ведьм настоящим высоким искусством и готовы щедро заплатить, чтобы принять участие в нападении вместе с многочисленными гладиаторами, инопланетными тварями и скоростными воздушными акробатами, которых каждый суккуб обрушивает на жертв.

ОБИТАТЕЛИ НИЗОВ

На дне Комморры, если можно так выразиться, стоит почти столько же величественных строений и шпилей, сколько и наверху, и они располагаются вместе в хаотическом порядке. Многие из них внутри полые из-за проведения управляемых разрушений для создания пещерообразных логовищ. Подземный мир Комморры - особо опасное место. Это владения гемункулов - безумного братства мучителей и чудовищ столь древних и погрязших в пороках, что их длительное существование зависит от ежедневных неописуемых пыток пленных.

Гемункулы занимаются совершенствованием тел, дистилляцией наркотиков и созданием эликсиров красоты, хотя истинный источник их могущества проистекает в другом. Рано или поздно каждый член общества комморритов оказывается в положении, когда просит их о помощи, ибо гемункулы - мастера плоти, будь то живой или мёртвой. Они имеют жуткий вид, высокий рост и тонкую фигуру, хирургически измененную под эстетику чужаков, которая больше опирается на сумасшествие, чем на красоту. Многие гемункулы считают себя не иначе как божественными созданиями, ибо смерть для них - всего лишь несущественное беспокойство.

Гемункулы со схожими взглядами объединяются в ковены, каждый из которых занимает под центром Комморры громадное поместье с камерами для пленных и лабораториями. Здесь эти дьявольские создания проводят свои ужасные эксперименты, соединяя плоть тех, кто попал к ним в руки, и, получая такое же наслаждение от боли, какое гурман испытывает от превосходного блюда. В искусстве гемункулов есть что-то от алхимиков, но они предпочитают относить себя к деятелям искусств. Для них каждое нападение в реальное пространство не столько военное действие, сколько демонстрация своих талантов. Бытует мнение, что гемункулы настолько древние и изнуренные, что каждый день им требуется немыслимое количество энергии боли, чтобы их душа вконец не лишилась сил. Однако боль – совсем не тот ресурс, в котором гемункулы испытывают недостаток в своих потайных подземных темницах.

Большинство ковенов гемункулов располагаются в спиралевидных ямах под Центром. Их узкие и извилистые дорожки освещаются лишь тусклыми лампами, вшитыми в глазницы неосторожных посетителей, жалкие тела которых выстроены вдоль стен и объединены в суперструктуру. Старейшие и наиболее мерзкие из гемункулов обитают в центре каждого спирального лабиринта, где наслаждаются грандиозных масштабов извращениями, придуманными собственнолично. Перейти дорогу гемункулам или их слугам - развалинам, когда те занимаются выполнением жутких поручений, считается самым безрассудным из всех проступков в Тёмном городе. Хотя последствия подобного поступка могут проявиться через долгое время, но это непременно произойдет, и, когда это случится, гемункулы отыграются на провинившемся страшно длительным и изобретательным способом.

ВЕЧНЫЙ ЦИКЛ

Период беременности у эльдар занимает долгие и тяжёлые годы. В силу этого рожденные обычным путем дети считаются редким символом статуса. Обычно им во всем потакают, и они вырастают точно такими же расчетливыми и злобными, как и их родители. Хотя естественное деторождение все еще практикуется, искусственно выращенные тёмные эльдар стали куда более привычным явлением. Оплодотворенную яйцеклетку извлекают из матки и пересаживают в амниотическую пробирку, ряды которых расположены в ячеистых стенах логова гемункулов. Используя разработанную тысячелетия назад омерзительную методику выращивания, схожую с той, что распространена среди насекомых, рост эмбриона можно сверхускорить в пробирках. Каждого из них опрыскивают отвратительными жидкостями, после чего уносят помогающие гемункулам развалины. Вернорождённые тёмные эльдар свысока смотрят на таких полукровок, считая их, по сути, второсортными.

Однако настоящий триумф мастерства гемункулов состоит не в возможности творить новую жизнь, а в умении обмануть смерть. Общество тёмных эльдар процветает на предательских поступках. Убийство здесь привычное дело, и каждый рейд в реальное пространство предполагает высокую вероятность смерти части его участников, так как низшие расы галактики способны обороняться. Каким же образом Комморра сопротивляется вездесущей тени скоропостижной смерти?

Большинство воинов тёмных эльдар, включая правящую элиту каждого кабала, в какой-то момент заключают страшное соглашение с гемункулами, которые таятся под центром Тёмного города. Согласно договору, гемункулы восстанавливают тело воина, если тот умрет, а взамен он оставляет им остаточную часть своей души. Даже трупу, практически полностью уничтоженному в горниле войны, можно вернуть былой облик. Мастер-гемункул Уриен Ракарт однажды идеально воссоздал архонта Вриеха из одной только оставшейся от него холодной руки. Если операция будет проведена в течение дня или около того после гибели воина и у него достаточно силы воли для того, чтобы хоть какая-то частица души все еще резонировала в останках, только в этом случае его анимус постепенно восстановится вместе с физической формой. Поэтому кабалы во время рейдов в реальное пространство стараются ударить стремительно и жестко, чтобы возвратиться вместе с останками погибших, прежде чем закончится ночь, дабы сильнейшие воины - за редким исключением тех, кого постиг несчастный случай - смогли вернуться к жизни.

Разумеется, ключ к этому ужасному процессу заключен в боли. Тёмные эльдар восстанавливают силы, лицезря чужую агонию, и при достаточном насыщении подобной энергией они могут залечивать даже свои самые тяжёлые раны. По этой причине останки тех, кого доставляют на неоднозначное попечение гемункулов, размещают в кристаллических коконах, выстроенных в ряд над дыбами боли и пыточными столами. Составленные в концентрические круги саркофаги поднимают во тьму, внутри каждого из них находится полуизолированный от остального мира воин тёмных эльдар, где он постепенно исцеляется. Пациенты в буквальном смысле пьют тёмную энергию мастерства мучителя, пока внизу гемункулы работают над своими жертвами, а им умело ассистируют слуги-развалины и полуразумные машины боли. В то время как какофония криков возносится до жуткого крещендо и утихает, размещенные в коконах воины медленно питаются проистекающими из боли энергиями, и понемногу их тела восстанавливаются - сначала возникает скелет, затем нарастают мышцы и сухожилия, далее алебастровая кожа, пока, наконец, они не будут готовы целиком. Во времена войны зачастую бывает так, что в каждом из регенеративных коконов в потайных подземных темницах вырастают бескожие твари с плотоядным взглядом, которые вздрагивают и тараторят при каждом очередном крике.

СВОБОДНОЕ ЦАРСТВО

Все описанное выше - это всего лишь часть сюрреалистических достопримечательностей и пейзажей, рассеянных по всей ужасной Комморре. Столбы из костей, стоящие от края до края разлома Умершей Надежды, образуют импровизированный мост в Бледную крепость. В Городе Титанов громадные скульптурные произведения обыгрывают исторические убийства и перевороты с пугающей реалистичностью. Стеклянная Громада до отказа наполнена грудами стеклянных частей тел, которые распределены на разные панорамы из конечностей, туловищ и голов. В холодной пустоши Железного Шипа удушающие облака красного смога возвращают к жизни трупы проклятых. Циклопические врата потрескивающего нефритового огня, охраняемые самыми бдительными воинами, соединяют одно царство с другим, а в Саду Дьявола из выложенных в виде мозаики мертвецов растут зловонные висячие сады могильных лотосов.

Глубинам Тёмного города нет конца и края, равно как и нет границ ужасающей извращенности его детей.

КАБАЛЫ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Кабалы являются основным источником военной мощи тёмных эльдар. По сути, кабал это могущественная банда, сродни преступному братству, только намного более сложная. Видя силу в числе (учитывая убийственную природу Тёмного города, это весьма разумно), кабалиты сплачиваются вокруг могущественного архонта, предоставляя свои навыки для выполнения его планов. Только лучшие бойцы принимаются в ряды кабала, и взамен за верность опытный воин получает привилегированное место в обществе тёмных эльдар.

В обществе тёмных эльдар господствующее положение занимают широко распространенные и сложные организации, известные как кабалы. Управляемые архонтами с раздутой манией величия, кабалы занимают вершину пирамидальной иерархии лабиринтного царства Комморры, определяя военную сторону общества тёмных эльдар и жёстко контролируя все аспекты жизни в Тёмном городе. Самые малые из бесчисленного числа кабалов насчитывают всего несколько сотен участников, их территории ограничиваются скрытыми резиденциями, а политические связи совсем незначительны. В то же время численность крупнейших кабалов составляет миллионы натренированных воинов-кабалитов. Пагубное влияние этих чудовищных объединений простирается из одного края галактики до другого, их участники изводят низшие цивилизации и подчиненные расы карательными рейдами по захвату рабов и актами кровопролитного грабежа.

ПОРЯДОК ЧЕРЕЗ АНАРХИЮ

В таком вероломном обществе как у тёмных эльдар один жадный до власти индивидуум быстро наживет себе врагов. Вскоре подобный одиночка ощутит кинжал в своей глотке или почувствует выжигающий нервные окончания яд, бегущий по его венам. Лишь те, кто присоединяются к крупным организациям, довольствуются хотя бы какой-то безопасностью; безопасность заключается в количестве, так они говорят, и даже в населенных тенями сумрачных царствах Тёмного города действует тот же принцип. Убить кабалита - значит совершить враждебное действие против целого кабала. Независимо от статуса, секты или рода, немногие комморриты готовы связаться с подобным могущественным противником без подходящей на то причины или без властных друзей на своей стороне для защиты.

Учитывая нескончаемый приток кандидатов и прихлебателей, кабалы в какой-то мере наслаждаются своеобразной бессмертностью. У каждого кабала хватит сил на то, чтобы недовольство его правителей в полной мере ощутил на себе любой, если их организации грозит опасность; редко случается, чтобы весь кабал был уничтожен до последнего эльдар, ибо лишь верховному владыке Аздрубаэлю Векту по силам устроить такую судьбу своим врагам, не опасаясь при этом вызвать по всему городу резких возражений и не боясь возмездия. Хотя подобная грандиозная резня случается нечасто, Комморру вечно разрывают крупномасштабные войны банд, и не одна ночь в Тёмном городе не проходит без эхом разносящихся по улицам и переулкам звуков перестрелок между кабалами. В конце концов, архонты не считаются с мнением подобных себе.

РЕЖУЩИЙ ЛОТОС

Режущий Лотос — одна из самых древних организаций в Комморре, чьи члены до сих пор идут старыми путями, которые некогда привели к Грехопадению. Решив сохранить собственную извращённую версию прошлой культуры эльдар, они превратили в ритуалы всё, начиная полуночными пирами и заканчивая искусством войны, их действия неизбежно ведут к другим, выдавая внутренние страдания.

КАБАЛЫ НА ВОЙНЕ

Хотя в определенной мере все кабалы предоставляют убежище - во всяком случае, от внешних воздействий - настоящая награда для принятого кабалита заключается в возможности принять участие в налёте на реальное пространство. Комморра процветает за счет похищенных рабов - они представляют собой рабочую силу, источник развлечений, средство к существованию и даже строительный материал для Тёмного города. Потому-то захват рабов является делом первостепенной важности. Война с реальным пространством - это нескончаемая кампания чрезмерного насилия, направленная на общества людей, орков, тау, эльдар и других, которая всегда дает свежее мясо для прожорливых кабалов. Устраиваемая во время таких рейдов бойня крайне воодушевляет тёмных эльдар, следовательно, среди кабалитов постоянно идет яростное соперничество за право участвовать в подобных рейдах. Если воин докажет свою полезность перед архонтом кабала, то это фактически гарантирует возможность сеять разрушение среди низших рас и принять участие в оргии кровопролития, свободной от любых политических разногласий межкабалитской войны. Призыв поучаствовать в налете на реальные миры - это приглашение не просто на охоту, весьма восхитительную саму по себе, но и на пиршество самой битвы. Чем больше боли и мучений причиняют тёмные эльдар, пока неистовствуют в материальном измерении, тем сильнее они становятся. Когда военные силы низших рас узнают о своих потерях, вид откормленного энергией страданий кабала вселяет настоящий ужас.

ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ

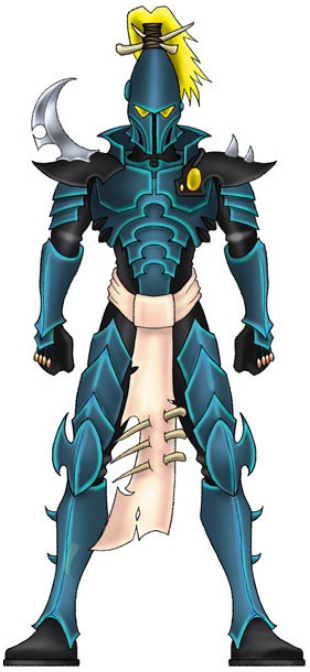
Чёрное Сердце — первый и величайший из кабалов, огромная и растущая организация, в чьей иерархии есть место для нескольких соперничающих архонтов. Каждый из них контролирует отдельную фракцию кабала и изо всех сил борется с конкурентами за покровительство верховного владыки Векта. Впрочем, никто не решается совершить открытое убийство, ведь лишь глупец осмелится повредить один из любимых инструментов Аздрубаэля. Власть Векта над Комморрой столь велика, что даже самые высокопоставленные архонты смеют её оспаривать лишь в самых потаённых мечтах и фантазиях. И даже так им приходится проявлять осторожность, ведь не зря говорят, что хорошо знакомый с запахом предательства Вект способен читать разумы простых смертных как раскрытую книгу.



ПРИЗРАЧНЫЙ РОД

Некогда правившие городом удовольствий Аур-литайн, Призраки были крайне могущественны, пока их архонт, заигрывавший с демонами психопат лорд Тленсик Д'рак, не предпринял попытку отделить свой темный рай от Комморры. Разрушив единственный межпространственный мост, пролегавший от сердца Тёмного города до Врат Циклопов Аур-литайна, Д'рак объявил о своем намерении выйти из-под власти Векта. На следующую же ночь шесть тайных порталов внезапно открылись в Аур-литайне, и сквозь них хлынули тысячи призрачных созданий, певших на таинственном языке. Еще до наступления рассвета эфирные союзники Векта погрузили город удовольствий и его обитателей в полуреальное состояние, немного сдвинутое относительно прочей Паутины.

Призраки изменились на-веки, став окутанными тьмой духами, которые способны кормиться, лишь перейдя из Паутины в материальное пространство. Когда они делают это, страшно наблюдать выплескивание их страданий на низшие расы.



ВЛАСТЕЛИНЫ ЖЕЛЕЗНОГО ШИПА

Властелины Железного Шипа прослеживают свою историю от самого основания Комморры. Будучи некогда одним из величайших знатных домов при старом порядке, Властелины Шипа и по сей день остаются могущественной силой в Тёмном городе, держа под своим контролем последние оставшиеся в Комморре висячие сады пси-лотоса. Продолжая считать себя «вернорожденными и чистокровными», Властелины Железного Шипа благоразумно воздерживаются от обсуждения своей генеалогии вблизи кабала Чёрного Сердца, ибо Вект пристально следит за своими старыми соперниками.

На данный момент корону Железного Шипа носит опасно безумный маркиз Ваулкер, неистовый и высокомерный лотосовый наркоман, который проводит в здравом рассудке лишь несколько минут за цикл. Маркиз буквально источает ауру падшего величия, но горе тому, кто оспорит его лидерство, ибо под мягким покровом изысканности прячется нечестивый ужас, лишь ждущий повода калечить и убивать.



ОТСЕЧЁННЫЕ

Никто кроме самого архонта С'ароная Ариенсиса не знает полной истории того, как именно Отсеченные покинули Комморру. Широко известно, что это стоило архонту Ариенсису левой руки, поскольку по сей день кабалиты калечат себя в странном жесте солидарности, заменяя утраченные руки клинками, хлыстами или ещё более смертоносными протезами. Полностью свободные в космосе, Отсеченные, так или иначе, поставили на колени каждый мир в звёздной полосе Гороид. Их ярко раскрашенные «Рейдеры» и «Губители» украшены цепями с иссохшими руками, отрубленными у тёмных эльдар, космических десантников и имперских гвардейцев.



ОСВЕЖЕВАННЫЙ ЧЕРЕП

Кабал Освежеванного Черепа наносит на свои лица татуировки в виде стилизованных потеков крови. Их многочисленные летающие машины и хорошо снаряженные отряды воинов могут похвастать таким количеством окровавленных трофеев, что весь кабал пользуется репутацией высокотехнологичных охотников за головами.



ГАСНУЩЕЕ СОЛНЦЕ И УБЫВАЮЩАЯ ЛУНА

Война между солярными культами и лунными сектами древней Коммоpры всё ещё бушует между двумя её старейшими и самыми упорными кабалами. На сцене страдающей от них системы Улии тёмные эльдар играют судьбами смертных, стремясь повелевать силой звёзд. Кабал Убывающей Луны, управляемый ангелокрылым гелионавтом И'поллеоном, желает «очистить» систему, уничтожив каждую планету и спутник внутри неё. Его брат-близнец, архонт Ворл-Зёлант из кабала Гаснущего Солнца, напротив, стремится погасить звезду в её центре и поселиться в наступившей тьме. В любом случае безумие архонтов-близнецов разорвет на куски систему Улии, если только Империум не сможет послать в систему подкрепления, пока еще не слишком поздно.



СЛОМАННАЯ ПЕЧАТЬ

Кабал Сломанной Печати сделал своим символом древний эльдарский глиф «дретукайи», что примерно переводится как «Уничтожение Гармонии». Верный своему названию кабал стал синонимом раздора. Сломанная Печать наносит сокрушительные удары всюду, где царит порядок и процветание, принося смятение и отчаяние на самые идиллические планеты в галактике. Кабалиты этой секты так сильно любят устрашение, что архонт Сломанной Печати, лорд Ксерафис, смотрит на своих соперников свысока из-за предсказуемости их действий. Его эльдар не гнушаются использовать атмосферные эффекты, ковровые бомбардировки галлюциногенным газом или взлом каналов связи для того, чтобы запугать жертв до полусмерти ещё до начала вторжения. Конечно, так они лишают себя эффекта неожиданности, но кабалиты считают это малой платой за ожидающий их роскошный пир страха.



РАЗРЕЗАННЫЙ ГЛАЗ

Ранее находившийся под железной властью архонта Сайтракса, кабал Разрезанного Глаза сейчас не более чем орудие дерзкого и влиятельного властелина геллионов, барона Сатоникса. Хотя Сатоникс и предпочитает оставаться за кулисами, кабал Разрезанного Глаза, довольно небольшой по количеству воинов-кабалитов, выступает на битву в сопровождении рвущихся заслужить благоволение их покровителя десятков шаек геллионов, столь многочисленных, что само небо темнеет.



ВОСХОДЯЩИЙ ДЬЯВОЛ

Архонт Тарсидх из кабала Восходящего Дьявола столь привязан к гладиаторским представлениям, устраиваемым дружественными ему культами ведьм, что вся его жизнь стала круговоротом театрализованной войны. Его кабал и союзные культы ведьм за последние два года прошли всю Восточную Окраину кочующей процессией атлетов, укротителей, танцоров с мечами, арлекинов, медуз и экзотических чужеродных чудовищ, «показ» которых архонт обожает устраивать любым армиям, которые смогут выставить против него империи людей и тау.



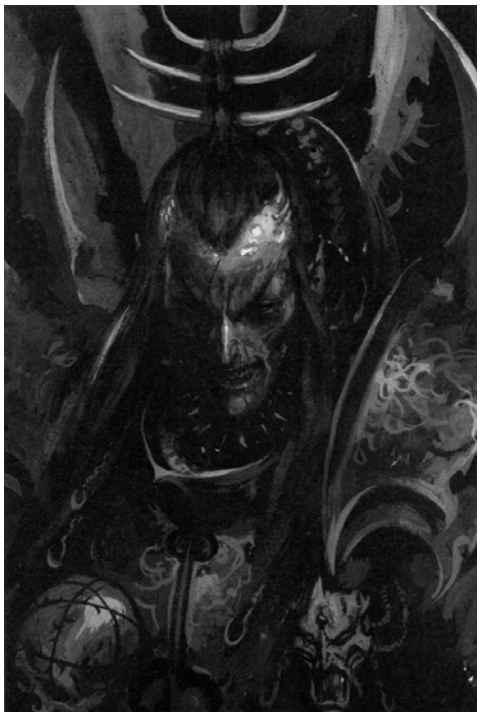
АРХОНТ ВАЛОССИАН СИТРАК

Воистину редки такие эльдар, как Валоссиан Ситрак из кабала Чёрного Сердца, ведь из всей вечно изменяющейся клики архонтов лишь он постоянно пользуется расположением верховного владыки Векта. Аздрубаэлю давно наскучили вассалы, приносящие вести о покорении планет и звёздных систем, ведь столь банальные победы редко надолго изменяют великий порядок вещей. Верховный владыка награждает тех, кто достаточно способен, чтобы разорить или повергнуть целые галактические империи. Ситрак — один из таких эльдар, а его вечная охота на самых прославленных героев Империума вовсю обсуждается при дворе Векта.

Помимо прямой пользы в виде ослабления командной структуры людей Валоссиан рассчитывает этим уничтожить саму надежду — лишить выскочек тех, кого они ценят, чтобы у них не хватило духу бороться с наползающей тьмой. Каждый тёмный эльдар испытывает извращённое удовольствие, напоминая низшим расам их место, а для Валоссиана Ситрака это стало смыслом жизни.

Архонт Ситрак обладает крайне ценной коллекцией душеловок — отвратительных устройств, действующих примерно как камни душ обитателей миров-кораблей, но гораздо более ужасным образом. Для Валоссиана похищение души из смертного тела стало детской игрой — одной царапины его древним иссушающим клинком достаточно, чтобы жертва за секунды обратилась в прах. Столь быстро вырванная из физического сосуда душа становится лёгкой добычей для хищной воронки душеловки Ситрака. Пойманная одним из таких устройств душа навечно оказывается в заточении, а её энергия наполняет новой жизнью древнее тело Ситрака.

В бою архонта защищает теневое поле, которое способно выдержать даже залпы имперских танков в упор. Искажающее реальность силовое поле вместе с владением архонта техникой открытия порталов Паутины позволяет кабалу нанести удар прямо в сердце врага. Как только цель будет отрезана от остальных, Ситрак выступает вперёд, словно охотящийся тигр, и вступает в поединок с добычей, чтобы элегантным взмахом меча превратить её в прах и навеки поработить душу.



ЗАРОЖДЕНИЕ КАБАЛОВ

Жизнь общества тёмных эльдар когда-то вращалась вокруг тех же самых знатных домов, чьи стремления постигнуть глубины гедонизма привели к Грехопадению. Аристократия тёмных эльдар, если ее так можно назвать, ревностно оберегала свое привилегированное положение, выискивая и убивая любого, кто угрожал их верховенству. Центральные районы Комморры, составляющие потрясающий метрополис из звездоскребов, архисвятынь, великолепных шпилей и храмов удовольствий, принадлежали только благородным домам. Власть доставалась лишь тем, у кого имелось на это право от рождения, и элитизм был укладом жизни.

ПРЕДСМЕРТНАЯ НЕНАВИСТЬ

Кабалиты Предсмертной Ненависти проявляют пугающий интерес к запретным искусствам. Внешне они стремятся лишь овладеть переходом между жизнью и смертью, но их настоящие цели гораздо масштабней, чем у жалких некромантов. Одни говорят, что Ненавистники стремятся стать воистину бессмертными, а другие утверждают, что они хотят истребить всех эльдар и поработить сущность, которая возникнет из их праха. На первый взгляд это может показаться безумием, но любой осмелившийся заглянуть в глаза кабалитов никогда не сможет забыть их амбиции. И всем известно, что Ненавистники с невероятной яростью сражаются против эльдар мировкораблей и экзодитов.

Изначально кабал был известен своими рассадниками боли и способностью вечно поддерживать жизнь в жалких пленниках, а затем навлёк на себя недобрую славу поиском способа выпивать мучения своих гостей до последней капли. За последние десятилетия Ненавистники научились навечно привязывать души к трупам, которые они обычно покидают в момент смерти.

Но сопровождающий кабал на войну карнавал трупов — лишь наживка, отвлекающая внимание от гораздо более зловещих дел, ведь в глубоких подземельях своей цитадели Ненавистники проводят ещё более сложные ритуалы. Здесь кабалиты расплетают нити жизни и изучают природу смертности в садах, где в прекрасных, но абсолютно неестественных позах посажены ожившие мертвецы с подобной воску кожей. И если кабал когда-нибудь достигнет своей цели, грань между жизнью и смертью может исчезнуть навсегда.



ЧЁРНЫЙ МИРИАД

Полный невероятного нарциссизма архонт Вэйн Кайарк из Чёрного Мириада под предлогом предотвращения возможных покушений однажды заставил всё урождённое население шпилей Тир-Нодаль пройти операцию, которая навсегда сделала их лица неотличимыми от его облика. А вскоре после этого архонт вынудил остальных кабалитов носить стилизованные маски, подражающие его лику. Вершиной тщеславия Кайарка стал рейд в реальный мир на Флогистон-6, где он выпустил вирус доппельгангера — трансформирующую чуму, которая перестроила лица всех живых существ этого мира по образу и подобию их инопланетного завоевателя.

Так продолжалось на протяжении нескольких тысячелетий после Грехопадения эльдар. Общество Комморры оставалось закоснелым и прогнившим настолько же, насколько и его древние хозяева. Затем, в период, который человечество называет М35, молодой воин-раб по имени Аздрубаэль Вект свергнул старый порядок родовой знати. Вект провел ранние годы своей жизни как слуга низкого происхождения, плетя заговор во тьме против тех, кто считали себя его повелителями. Осторожный и терпеливый, как паук, Вект выжидал до тех пор, пока плод разрушения не созрел полностью, прежде чем нанести удар. До того, как самодовольные старики из знатных домов смогли остановить его, Аздрубаэль Вект основал собственную организацию убийц, объявившую войну силам Империума, и умышленно нарвался на ответный удар, который он направил прямо в сердце Комморры, сокрушив благородные дома и непоправимо пошатнув их власть.

Стоит ли говорить, что собственная организация Векта, которую он называл кабалом Чёрного Сердца, находилась в готовности противостоять имперскому вторжению и перехватить инициативу, так внезапно утраченную знатными домами. Вект использовал крах старого порядка для претворения в жизнь новой системы - меритократии, где при помощи коварства и силы оружия правили сильнейшие, а не те, кому по случайности повезло родиться в знатном семействе. Он назвал это порядком кабалитов, системой организаций воинов с естественным отбором, где каждый оттачивал свои военные навыки путем постоянного соперничества в убийствах.

Собственный кабал Векта соответствующе подготовился к восхождению их основателя, разослав своих шпионов не только по Комморре, но также и по другим наиболее могущественным городам тёмных эльдар, что угнездились в Паутине. Вскоре после этого Вект доказал, что является сильнейшим и хитрейшим из всех архонтов, взяв себе титул верховного владыки и связав периферийные города с Комморрой посредством системы мерцающих врат и звёздных порталов. Почуяв, откуда дует ветер, знатные дома старого порядка преобразовались в кабалы, хотя в действительности они по-прежнему жаждут возвращения признания их собственного прирожденного превосходства. Их неугасающая ненависть к выскочке Векту яростно пылает и по сей день.

АРХОНТЕССА ЭСТРА ХРОМИС ИЗ ОБСИДИАНОВОЙ РОЗЫ

У архонтессы Эстры Хромис есть много общего с Аздрубаэлем Вектом и не только то, что она также верит в превосходство способных. Эстра также может проследить свой путь до залов рабов в глубинах Нижней Комморры. За отказ склониться и поцеловать руку основателя кабала архонта Влориака она была изгнана из шпилей Обсидиановой Розы и брошена в бесконечное однообразие оружейных заводов Тёмного города. Там Хромис была вынуждена вечно трудиться над созданием обычного осколкового вооружения, собирая одни и те же части вновь и вновь, пока её жизнь не стала бессмысленной спиралью повторения, а дни не слились в бесконечный кошмар.

Для истинного гедониста нельзя придумать худшего наказания, но Хромис увидела путь наружу, в отличие от многих заключённых, которые медленно сходили с ума в тесноте оружейных каморок. Она направила все силы, всё внимание и всё своё изумительное мастерство на то, чтобы собирать оружие идеально. Потребовалось десять недель, чтобы превосходное качество её работы заметили, а на обеспечение перевода в знаменитую мастерскую Верхней Комморры ушла большая часть года. Там Эстра продолжила творить шедевры разрушения. И так высоко было качество оружия и мастерство её команды, что достаточно скоро покупатели начали требовать именно её продукцию. Ещё до конца десятилетия в верхних кругах Обсидиановой Розы начало вращаться её вооружение — каждое ружьё и перчатка были уникальным символом положения и вдобавок несравненным орудием разрушения.

План Хромис принёс плоды, когда её команде ремесленников пришёл оптовый заказ от архонта Обсидиановой Розы. Получив для этого собственный хорошо оборудованный комплекс мастерских, Эстра по-прежнему обеспечивала своих хозяев отличным вооружением, который они носили с гордостью. Также она сделала для себя несколько снабжённых оружием предметов, каждый из которых выглядел ещё более безобидно, чем прошлый. Когда Хромис и её клику мастеров-ремесленников ввели в зал аудиенций архонта Влориака, эскорту безмолвных инкубов казалось, что они безоружны, хотя на самом деле их обычные на вид доспехи и дары скрывали оружие. Влориака и его двор ждал недолгий, но смертельный сюрприз, ведь когда Хромис начала кровавый переворот, нацеленное на неё оружие придворных загадочным образом перестало работать в самый неподходящий момент.

С того самого дня кабал Обсидиановой Розы служит Эстре Хромис и её великолепно вооружённым последователям. Вполне возможно, что когда-нибудь Королева Осколков обнаружит, что ей в спину всадили обыкновенный нож или в неё вонзились когти мандрагора, но пока что кабал процветает благодаря превосходному вооружению и уму своей воистину изобретательной госпожи.



ЯДОВИТЫЙ ЯЗЫК

Кабалиты Ядовитого Языка, как правило, обладают острым умом и столь двуличны, что говорят, будто они могут связать узлом и разрубить своих соперников одними словами. Кабал добился своего положения в Тёмном городе, постоянно сбивая с толку и обходя конкурентов, чтобы во время рейдов в реальный мир их «друзья» принимали на себя главную силу удара противника, тогда как Ядовитые Языки получали возможность вонзить нож в уязвимое место врага. Кабалиты используют как оружие даже просчёты и неудачи, изящно сваливая вину на других тогда, когда проваливаются их собственные планы. Никто не доверяет раздвоённым языкам известного подлостью кабала, но много ли тёмных эльдар вообще доверят друг другу?

Кабал Ядовитого Языка наслаждается высоким положением в комморритском обществе под руководством необычайно умной леди Малис. Сплетники поговаривают, будто у леди есть свой загадочный покровитель, ведь те, кому хватило наглости подслушивать в её личных апартаментах, уверяли, что слышали два разных голоса, тогда как внутри находилось лишь одно живое существо. Впрочем, такие шпионы долго не живут, ведь у леди Малис есть свои маленькие хитрости, и поэтому она неизбежно обходит соперников на несколько шагов. За всю свою жизнь Малис не смогла перехитрить лишь Аздрубаэля Векта — хотя в последние годы даже это начало меняться...



ЗЛОВЕЩИЙ ВЗОР

В кабал Зловещего Взора принимают лишь тех, кто некогда находился на самых низших ступенях в обществе Комморры. Высокие и ухоженные кабалиты одержимы сохранением девственной красоты, как и их архонтесса, леди Ллантей. Некогда они голодали и рылись в отбросах в поисках клочков горя, но с тех пор прорвались на вершину социума и сейчас контролируют значительную часть доков гавани Упадка. Кабалиты ни за что не согласятся вновь прозябать среди грязи и уродства и во время войн в реальном мире сражаются с несравненной решимостью, поскольку знают цену неудачи лучше, чем кто-либо другой. Странно, но кабал пользуется великим уважением из-за бесславного прошлого своих участников — в конце концов, тот, кому хватило решимости прекратить скатывание по наклонной плоскости и вновь подняться, является достойным соперником.

Кабалиты Зловещего Взора ценят эстетику выше всего, ведь когда-то они были измождёнными до полусмерти существами. Они говорят, что нужно ценить красоту, пока она есть, ведь всё со временем угасает. Надо сказать, что на самом деле кабалиты сильнее всего на свете боятся утратить физическую привлекательность и пойдут на всё, чтобы не опуститься вновь.



МАСТЕРА УБИЙСТВ

Очень немногие тёмные эльдар обладают достаточной внутренней силой, чтобы подняться до ранга архонта, и те, кому это удается, безвозвратно меняются из-за приобретенного опыта. Почти все архонты очень древние; хотя внешне они могут носить маску красоты, душа каждого из них пропитана столетиями, если не тысячелетиями зла. Кроме того они настолько истощены, что лишь самые ужасные акты развращенности и насилия могут омолодить их, и ради заполнения внутренней пустоты их пристрастия становятся все более утонченными и странными. С виду архонт может иметь ауру жестокой, но благородной экстравагантности, но слишком часто под маской скрывается отчаянное и ненасытное безумие, которое пятнает души окружающих потенциальной возможностью развращения.

ЗАБЫВАЯ ПРО АМБИЦИИ

Доведенные до отчаяния кабалы работают вместе, как одно целое, когда намечается налет в реальное пространство. В конце концов, Комморру необходимо кормить, и месть - блюдо, которое подают холодным.

БРАТСТВО БЛЕКЛЫХ ДУШ

Наносящее удары из Виридийского пролива, Братство Блеклых Душ знаменито своими рядами зубов, как у акул, и извращенным чувством юмора.



КУЛЬТЫ ВЕДЬМ

Тёмные эльдар насыщаются болью, используя чужие страдания для продления собственных чудовищных жизней. И нигде это так не проявляется, как в темных аренах Комморры.

Общество тёмных эльдар процветает за счет причинения боли и страданий. Поэтому жизнь в Комморре – кошмарном городе, пульсирующем в Паутине, словно громадная галактическая опухоль – уверенно балансирует на тонкой грани. Местные обитатели охотно вонзят друг другу нож в спину просто ради того, чтобы посмотреть в искаженное от страха лицо своей жертвы. Каждый убийца упивается опьяняющей энергией ужаса, когда его добыча испускает последний вздох. Созерцание чужих мучений – единственный оставшийся у тёмных эльдар способ для насыщения своих иссохших душ, но правящие Комморрой архонты прекрасно понимают, что нельзя допускать неумеренную кровожадность, иначе это приведет к полному социальному коллапсу.

Неуемное влечение их рода полностью отдаваться самым сильным ощущениям привело к появлению среди тёмных эльдар гекатарий или, иначе говоря, культов ведьм. Каждая такая организация насчитывает тысячи сильных гладиаторов, которые по ночам устраивают самые невообразимые представления насилия; не только для поучения народных масс, но и буквально ради удовлетворения насущных потребностей горожан. Таковы масштабы резни, устраиваемой армиями этих воинов-атлетов, что после нескольких напряженных часов лицезрения превосходных навыков боевого искусства зрители покидают арену с видом откормленных хищников. Таким образом, населению города не дают скатиться в анархию - во всяком случае, той части состоятельных жителей Комморры, кто может позволить себе посещать еженощные представления ведьм.

Каждый культ ведьм имеет собственную арену, на которой и разворачиваются все захватывающие события. Сравнивать архитектурные шедевры таких мастеров как Крусибаэль или Моэдх Стэйр с примитивными колизеями феодальных миров - это все равно что сравнивать сверкающий дворец с комком грязи. Более того, по сравнению с выступающими там атлетами даже самые одаренные акробаты человечества выглядят как нескоординированные обезьяны. Каждая арена имеет собственное смертельное очарование и различные ловушки и испытания, обычно это бритвенно-острые лезвия или умирающие от голода дьявольские хищники. Не существует двух совершенно одинаковых культов ведьм, так как они постоянно соревнуются между собой в размахе, великолепии и изобретательности кровавых игр. Будь то воздушный балет кровопролития, охота в невесомости или выслеживание жертв тщательно подобранным зверинцем, у всех есть кое-что общее - к концу всякого замысловатого представления арена остается скользкой от крови и внутренностей.

ИКТРИЯ, КОРОЛЕВА-СВЕЖЕВАТЕЛЬНИЦА

Некоторые суккубы предпочитают главенствовать только номинально, позволяя их действиям на арене говорить за себя. Другие правят своими культами железной рукой, принимая активное участие в рекрутировании и обучении подопечных. Иктрия Гуларис, которую за спиной называют Королевой-свежевательницей, определенно относится ко второй группе. Во главе пирамидальной иерархии культа Первой Крови стоят ведьмы, чьи чувства закалены острой болью — подобно своей предводительнице они хирургически модифицированы таким образом, что колючая проволока проходит по энергетическим каналам их тела. Это стесняет каждое движение, что конечно способствует вошедшему в легенды крутому нраву самой Иктрии, которая известна тем, что объявляла вендетты целым кабалам лишь за упоминание её ненавистного прозвища.

ПРОКЛЯТЫЙ КЛИНОК



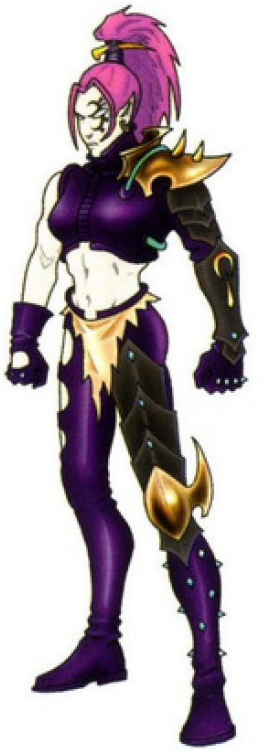
Выражение «проклятый клинок» обозначает в Комморре не какое-то определенное настоящее оружие, здесь имеется в виду некая личность или организация, которая восстала против своих хозяев. Культ Проклятого Клинка оправдывал своё имя так часто, что даже для хорошо охраняемого архонта приглашение в его дворец ведьм из этого культа равносильно тому, как если бы он сам перерезал себе глотку. Вероломство считается величайшей добродетелью в культе Проклятого Клинка, ибо процесс гиперускоренного естественного отбора воительниц гарантирует, что лишь сильнейшие и хитрейшие выживут в их рядах. В кликах воинов культа наиболее распространено оружие, которое вводит в заблуждение и застает противника врасплох, а потому великое множество лацер улучшают свои навыки владения бритвоцепами среди усеянных лезвиями колоннад арены Нхексус, и немало безобидных на вид украшений, носимых ведьмами, содержит спрятанные выдвигающиеся мечи, ядовитые шипы или пару выкидных клинков.



ОТРИНУТОЕ ЛЕЗВИЕ

Отринутое Лезвие - один из старейших домов ведьм, который специализируется в искусстве применения оружия врагов против них самих. Наибольшее удовольствие членам культа доставляет вид пронзенного собственным клинком противника, ибо подобная ирония судьбы показывает, что даже оружию нельзя доверять. На арене Хеликс постоянно разыгрывается самое излюбленное представление культа Отринутого Лезвия - безоружную ведьму бросают на милость тяжеловооруженного оппонента, иногда даже связанной, но потом она освобождается от оков и постепенно превращается из жертвы в преследователя, методично обезоруживая и забирая себе снаряжение соперника, после чего наступает эффектный (и неизменно грязный) финал.

Тенденция использовать силу противника против него самого возрастает всякий раз, когда культ Отринутого Лезвия принимает участие в налете на реальное пространство. Культ преднамеренно ставит себя в невыгодное положение перед врагами, вступая в бой с численно превосходящим противником, засевшим на тяжело укрепленных огневых позициях, всего лишь с хорошо заточенными ножами, электромагнитными гранатами и при поддержке «Рейдеров», которые доставляют их на планету. Однако когда бойня начинается, ведьмы импровизируют, оборачивая технологии врагов против них же, приводя в негодность крупнейшие бронированные цели хорошо рассчитанными электромагнитными атаками, и вытаскивая наружу свою сочную награду с бережностью эпикурейца, наслаждающегося каждым оттенком собственноручно и тщательно приготовленного блюда.



СТАЛЬНОЙ КЛЫК

Стальной Клык - легендарная личность среди культов ведьм. Хотя её настоящее имя удалено из всех записей, её учения все же широко известны, потому как она была бесспорной королевой импровизированного вооружения. Поговаривают, будто однажды во время дипломатической миссии она без оружия вошла в зал Внутреннего совета мира-корабля Лугганат, разбила на куски кристаллическую статую и, используя осколки, убила автарха и его советников одного за другим, после чего ушла через Паутину. В Гнетущей Яме порта Кармин она расправилась со сслитом-старейшиной, ослепив своего противника горстью песка и затем задушив его в пыли на дне ямы. Такие истории можно продолжать и продолжать. Потому неудивительно, что вокруг её легенды вырос культ Стального Клыка, где каждая ведьма обучена подобному стилю боя.

ВЕЧНАЯ БОЛЬ



Вечная Боль в первую очередь примечательна тем, что не проводит гладиаторские схватки на аренах Верхней Коммморры. Это странствующий по космосу культ, который останавливается в Тёмном городе только раз в несколько лет. Безгранично преданные тёмной музе Гекатии, Матери Распри, ведьмы из Вечной Боли существуют только ради того, чтобы опровергать и уничтожать всё, что свято для низших рас галактики. Акты анархии и иконоборства считаются как своего рода антипоклонение Вечной Боли, ибо для ведьм этого культа подобные деяния являются большей наградой, чем лесть толпы.

Вялая безмятежность религиозных культов является мощным стимулом для активных действий Вечной Боли. В частности в их списке приоритетных целей значатся мирырхрамы; Адепта Сороритас хорошо осведомлены об активности культа и сталкивались с его членами в несчетных районах военных действий. Однако, несмотря на все усилия Сестер Битвы, многочисленные ударные войска ведьм все равно продолжают неожиданно нападать на многие религиозные твердыни, стремясь заменить умиротворенность веры ужасом и смятением. Шабаши гекатриц, что стоят во главе Вечной Боли, обожают всюду гасить пламя надежды, собирая страдания для осквернения и уничтожения святых и божков низших рас. Их очернители обычно говорят, что Вечная Боль устраивает разрушения лишь для того, чтобы доказать, что в этом мире нет ничего святого, но ведущие ведьм в битву суккубы утверждают, что преследуют куда более великую цель - они желают пролить кровь не самих смертных, а их богов.



КУЛЬТ РАСПРИ

Культ Распри стал самым могущественным культом ведьм из всех, во многом благодаря величайшим талантам Её Превосходительства, Лелит Гесперакс. Культ Распри взошел на вершину пьедестала власти не с помощью военного переворота или вероломной политической игры, а благодаря собственному кредо, которое гласит «скорость превыше силы», и возведению кровавого спорта в ранг высокого искусства. Хотя культ Распри может похвастаться десятками лучших в галактике воинов-атлетов, сама Лелит — настоящий бриллиант в центре короны. Её смертоносное обаяние привлекает сотни тысяч зрителей каждую ночь — всякого, кто готов заплатить высокую цену казначеям культа за это право. Ночь за ночью Лелит исполняет свой танец между рядами многочисленных накачанных стероидами орков, плененных карнифексов, отвратительных гротесков, низвергнутых архонтов и многих других, и каждый раз толпа ревет отовсюду в знак одобрения, когда она одаряет очередного противника поцелуем смерти при небрежном ударе своих клинков.

Среди многих поклонников Лелит числится сам Аздрубаэль Вект, и, как результат, культ Распри давно объединился с кабалом Чёрного Сердца. Связывает ли их взаимное восхищение или подозрительное взаимоуважение двух прирожденных убийц, это не столь важно, ибо альянс доказал, что прочен как сталь, а сила как раз представляет собой твёрдую валюту в лабиринтном измерении. Из-за её огромной ценности для правителей Тёмного города Лелит редко покидает Комморру для участия в рейде на реальное пространство чаще одного раза за лунный цикл, но, когда это происходит, она сражается с неистовством демона. Всякий раз она возвращается в Комморру с награбленными ужасающими трофеями, которые широко обсуждаются легионом её почитателей, но вскоре все новые приобретения растворяются среди массы отрезанных голов, украшающих её частный особняк. Пока культ Распри воюет на просторах галактики, кабалы Верхней Комморры куда охотнее сами отправляются в рейды в реальное пространство. В конце концов, без Комморрской Белладонны, которая развлекала бы их, жизнь кажется немного скучнее - ни что другое так не подталкивает тёмных эльдар к убийственной активности, как нависшая угроза простой скуки.



КРАСНАЯ СКОРБЬ



Ведьмовский культ Красной Скорби славится смертельными ударами, наносимыми в воздухе. Все культы ведьм сходятся на том, что лучшая защита — это просто не находиться там, где пройдет лезвие противника, но Красная Скорбь возвела это правило в абсолют, и зачастую когда у их противника появляется шанс нанести ответный удар, они уже находятся в сотнях метрах от него. Войска культа Красной Скорби насчитывают великое множество «Рейдеров»; летящие в сомкнутом боевом порядке транспорты сопровождаются разбойниками, «Ядами» и геллионами. Когда воздушный строй сближается с противником, ведьмы спрыгивают с «Рейдера» на гравицикл, с него на скайборд и затем обратно с атлетической чёткостью, сбрасывая наездников и занимая их места так быстро, что транспорты едва ли сбрасывают скорость. Тем не менее, сами ведьмы порой соблаговолят ступить на землю, и даже в таких случаях они идут на это, лишь чтобы нанести смертельный удар изумленному противнику, который зачастую все ещё пытается для начала усвоить тот факт, что на него напали.

Даже по стандартам насилия других культов ведьм Красная Скорбь буквально разжигает арены своими атавистическими представлениями. Они настолько одержимы жаждой крови, что наносят себе боевую раскраску в виде красных стилизованных шрамов, добавляя в краску плазму прежних жертв.

Так же как и в учинении чистейшего ультранасилия, культ Красной Скорби превосходит всех остальных ещё и в воздушных боях; они первоклассные акробаты, каждый из которых может сделать сальто с борта «Рейдера» и приземлиться на капот пролетающего мимо гравицикла. Подобные акробатические трюки всегда производят сильное впечатление, особенно в сочетании с убийством в прыжке. Говорят, будто члены культа Красной Скорби участвовали в безудержных актах кровопролития, в которых ни разу не дотрагивались ногой до земли и совершали все убийства, перепрыгивая с одного летательного аппарата на другой и цепляясь за них своими клинками.





ВЫСВОБОЖДЕННАЯ ЯРОСТЬ



Убийственное состояние транса, известное на языке эльдар как «кхэлас мэнаид», рассматривается как обоюдоострый меч для эльдар с миров-кораблей, полуисступленное состояние, при котором союзники погибают так же часто, как и враги, а острый запах крови в воздухе - единственное, что имеет значение. Культ Высвобожденной Ярости стремится использовать это полубезумное состояние разума, чтобы лучше сосредоточиться на убийстве. Направляемые суккубом по имени Гифнамина Покрытая Кровью, ведьмы и укротители этого культа проводят долгие и кровавые ритуалы перед каждым представлением и битвой, постепенно позволяя своему сознанию ускользнуть и возобладать голодным инстинктам. Медленно, но уверенно они превращаются в существ жаждущих только крови; у них закатываются глаза, и древние литании Кроваворукому Богу срываются с их раскрашенных губ. Широко известен тот факт, что ведьмы, охваченные «кхэлас мэнаид», не просто убивают своих жертв, а раздирают их на кровавые куски мяса, при этом жутко смеясь. Пока они находятся в состоянии убийственного транса, воины Высвобождаемой Ярости во всех отношениях столь же дикие, как и стаи кхимер и когтистых изверггов, что бегут с ними на охоту.



СЕДЬМОЕ ГОРЕ

По древним мифам эльдар Седьмое Горе означает уничтожение Каэла Менша Кхаином луны, породившей богиню Лилеат. Легенда метафорично повествует об окончании периода невинности - именно этот принцип всецело избрали ведьмы Седьмого Горя, обучая рожденных в культе орудовать клинком ещё до того, как те начнут говорить. Каждого члена культа учат сражаться и убивать с самого раннего детства, и хотя великое множество воинов Седьмого Горя, не выдерживая тяжелый регулируемый режим тренировок, уходят от своих хозяев и присоединяются к шайкам геллионов, те, что остаются, считаются одними из самых смертоносных ведьм.



Культы ведьм преимущественно состоят из женщин и включают исключительно прекрасных особ. Для исполнения танца смерти каждая ведьма облачается в соблазнительное и тончайшее боевое одеяние, которое скорее имеет чисто эстетическую ценность, чем хоть какую-то полезность. В действительности ведьмы подобным образом горделиво дразнят своих врагов, нарочно оставляя незащищенными уязвимые места и завершая каждое такое притворство стремительным, как бросок змеи, выпадом, когда удар соперника уходит в никуда. На арене и поле битвы воинов культа ведет суккуб, чемпионка и королева ведьм. Все суккубы фантастически притягательны, хотя на самом деле их возраст может исчисляться столетиями или даже тысячелетиями, и довольно часто под алебастровым совершенством кожи и упругой мускулатурой тела таится душа иссохшей и сморщенной старой карги.

Тем не менее, именно выступления суккубов привлекают больше всего внимания, ибо они совершенствуются в искусстве кровопролития на протяжении всей своей жизни и весьма охотно упрочняют свое влияние идеально исполненным обезглавливанием при возникновении такой необходимости.

Почти каждому культу ведьм покровительствует могущественный архонт; они идут на это не только потому как знают, что население Комморры всегда будет обязано тому, кто предоставляет безопасные условия для питания болью, но также потому, что культы ведьм являют собой сильных союзников в непрекращающейся войне против обитателей реального пространства. Культы ведьм используют любую возможность, чтобы продемонстрировать свои совершенные боевые навыки низшим расам, как на арене, так и за её пределами. Хотя они делают вид, будто у них нет ничего кроме презрения к кастам воинов человечества, орков, тиранидов и эльдар с миров-кораблей, ведьмы все же испытывают явное возбуждение, состязаясь с элитой противостоящих им рас. Музей трофеев успешного суккуба может похвастаться головами магистров орденов Адептус Астартес, покоренных орочьих военных вождей и тиранидских тиранов улья.

ВОСХОЖДЕНИЕ ВЕКТА

Комморра, созданная во времена, ныне покрытые завесой тайны, превратилась в кошмар галактических масштабов. Её расширение - пример безграничных способностей интеллекта Аздрубаэля Векта, который возвысился из рабов и стал верховным владыкой Тёмного города.

КОММОРРА В ОГНЕ

Четыре тысячи лет спустя после Грехопадения - в период, который человечество называет М35 – Комморра прошла через величайшее испытание. Раб по имени Вект возвысился, благодаря только хитрости и кровожадным стремлениям, и стал драконтом, так называемого им, кабала Чёрного Сердца. В это же время элитные войска Империума предприняли полномасштабное вторжение в Комморру. Тогда Векту, тайному архитектору этого времени раздора, противостояли самые влиятельные знатные дома Тёмного города - Кселиан, Крайллах и Иллитиан. К тому моменту, как войска нападающих отбросили, политические основы этих знатных домов рухнули, а их архонты были убиты. Вскоре Вект занял их место, став истинным правителем Тёмного города.

Начало имперскому вторжению было положено в области космоса, известной как Дезадерийский залив. Этот регион пустынного космоса был хорошо известен среди звездоплавателей сегментума Темпестус количеством судов, что исчезли в его пределах. Привычной практикой стало сторониться этого места любой ценой. Скрытый от Империума, здесь существовал громадный защищенный голополями портал, ведущий в главную артерию Паутины в космическом пространстве Дезадерийского залива. Хотя внешне этот портал был невидим на фоне мерцания далеких звезд, за ним притаились пиратские флоты Комморры, словно готовый наброситься паук-каменщик, поджидающий неосторожные жертвы.

Знатные дома тёмных эльдар охотились на имперских звёздных путях осмотрительно, чтобы избежать возмездия, и поэтому пропавшие корабли считались приемлемыми потерями или списанными по бюрократической ошибке. Первым делом Вект увеличил частоту таких пиратских рейдов в десятки раз. Он поставил приоритетной задачей перед своим кабалом захватывать все военные корабли и нападать на каждый человеческий мир в пределах портала. Он вырезал полки Имперской Гвардии, размещенные на планетах Дезадерийской системы, уничтожал укрепления и исчезал со своим живым вознаграждением в глубинах Тёмного города. После себя Вект не оставлял ничего, кроме развалин. Эта кампания сопровождалась обогащением кабала Черного Сердца за счет грабежей, и хотя противники Векта считали его глупцом, восстанавливающим против себя имперскую военную машину, стремительные рейды продолжались.

С неторопливой медлительностью Империум отреагировал на исчезновения в Дезадерийском заливе. Ударный крейсер Адептус Астартес из ордена Саламандр оказался довольно близко, чтобы попытаться разобраться в сложившейся ситуации - он обыскивал границы залива в поиске священных артефактов и реликвий своего примарха. Капитан Саламандр Фоек приказал кораблю углубиться в Дезадерийский залив. После короткой, но ожесточенной стычки с кабалитским флотом Векта, крейсер Фоека «Кузнечный молот» был поврежден электромагнитными бомбами и оттранспортирован в сердце Тёмного города.



Фурор, который произвел этот дерзкий захват корабля, разжег огонь тайных интриг в шпилях Верхней Комморры. Капитан Адептус Астартес несомненно стал главным призом, ибо подобный персонаж смог бы выдержать непомерную и длительную пытку, прежде чем раскрыл бы свои наиболее важные секреты. Вскоре Вект обнаружил, что армада лорда-архонта Кселиана блокирует его флот. «Кузнечный молот», всё ещё беспомощный из-за работающего электромагнитного поля Векта, был «конфискован» Кселианом и уведен в Верхнюю Комморру, где его начали исследовать в процессе долгого и искусного «вскрытия».

В своем высокомерии лорд Кселиан не предусмотрел изобретательности космодесантников, блокированных внутри. Коммуникационной связи корабля, действующей на больших расстояниях, мешало электромагнитное поле, но Кселиан не догадывался, что у них остался более действенный способ связи, доступный Астартес. Близкий друг капитана Фоека, одаренный библиарий Гестион, отправил психический запрос о помощи, как только системы корабля отключились.



Гестион служил живым маяком для остальной части ордена, маяком, что угнездился глубоко в усеянных шпилями пределах царства Кселиана.

Когда лорд Кселиан отправил элиту из своих придворных воинов, чтобы они доставили космодесантников в его камеры пыток, те встретили стойкое сопротивление. Тёмным эльдар сравнительно лёгко удалось пробить корпус ударного крейсера и получить доступ в тёмные и ввергнутые в хаос коридоры, но победить космодесантников оказалось почти невозможно. Освещаемая лишь прерывистыми вспышками слаженного болтерного огня, на «Кузнечном молоте» шла ужасная и отчаянная битва, и кровь Астартес и тёмных эльдар изливалась в коридорах.

Кселиан быстро осознал, что недооценил свою добычу. Сменив тактику, он вернул права на владение кораблем кабалу Чёрного Сердца, якобы показывая, какой он великодушный, но на самом деле намереваясь схватить Астартес сразу, как только кабал пленит их. Вект охотно согласился и, собрав небольшие ударные группы из тех воинов своего кабала, которых он подозревал в двойной игре, последовательно отправлял в логово льва. Воины-кабалиты Векта, побеждавшие на десятках миров, без страха отважились отправиться на «Кузнечный молот». Целыми сутками поврежденный корабль эхом разносил глухие звуки взрывов, а иллюминаторы освещались вспышками прометиевого пламени. Космические десантники не сдавались.

Лорд Кселиан был доволен тем, что Вект медленно уничтожает свой так называемый кабал, считая драконта глупцом, раз тот не атакует соответствующими силами. Вект выжидал, систематически отправляя членов своего кабала под пушки космических десантников, чтобы выкроить ещё время, и даже избавился от наёмных комморритов, связанных с двором Кселиана; никто не выбирался живым с «Кузнечного молота».

На шестнадцатый день осады небеса над Верхней Комморрой разверзлись. Каким-то образом орден Саламандр получил координаты, которые привели их к осажденным братьям, а Дезадерийский портал таинственным образом оказался активированным. Его стражи были убиты, а управление блокировано так, что портал не закрылся.

Гнев Империума обрушился из потрескивающего энергией нефритового портала Паутины прямо над личным шпилем Кселиана. Сюда проникли корабли, несущие геральдические символы не только Саламандр, но также Воющих Грифонов и Серебряных Черепов. Даже для пресытившихся комморритов на улицах внизу зрелище вертикального выхода кораблей выглядело невероятным. Две дюжины ударных крейсеров, каждый из которых представлял собой громадную глыбу в готическом стиле, созданную для войны, пробились сквозь широко раскрытый портал в небе Тёмного города. В центре находилась громадная баржа «Ярость Вулкана» с бортовыми батареями, что ударили по шпилю, где находился Кселиан, сокрушив его подобно молоту, разбивающему бесценную скульптуру из кристалла и света.

БИТВА В НЕБЕСАХ

Тёмные эльдар отреагировали без промедления. Из ближайшего порта поднялись сотни причудливых летательных аппаратов, каждый из которых выглядел небольшим, но смертельным осколком рядом с монолитными имперскими кораблями. Бомбардировщики «Пустотный ворон» и реактивные истребители «Острокрыл» вылетели из гигантских ангаров, словно летучие мыши, хлынувшие из пещеры, обрушиваясь огромной стаей на каждый ударный крейсер. Хотя многих из них сбили оглушительные бортовые залпы, они систематически уничтожали пушки имперских кораблей сконцентрированным огнем пустотных излучателей и дезинтеграторов. Боевая баржа «Ярость Вулкана» угодила в исходящие от трофейных рангоутов толстые энергетические щупальца, которые вывели из строя большую часть орудийных систем. Одна за другой имперские пушки замолкали.

Но космические десантники были могучими врагами. Из каждого ударного крейсера изверглись десантные капсулы, выстрелив с такой скоростью, что в своем роде сами стали оружием. Столь плотным был залп этих несущихся со скоростью метеора транспортов, что многие сталкивались с летящими кораблями тёмных эльдар и изящными звездоскребами, пробивая их насквозь. Десантные капсулы врезались в землю, каждая из них принесла в глубины Комморры отделение космодесантников с оружием наготове. Они уничтожали все на своём пути, разрушая шпили и раскалывая статуи.

ВОЙНА НА УЛИЦАХ

Контрнаступление Саламандр лишило тёмных эльдар преимущества. Уже после нескольких минут с начала штурма космодесантники удерживали периметр на вымощенных обсидианом улицах квартала Крайллах, несмотря на то, что находились под мощным огнем кабалитов и бичевателей, летавших в небе; их силовая броня доказала свою прочность против осколкового вооружения противников. Даже те космические десантники, которые получили прямое попадание, стиснув зубы, сражались, сдерживая боль.

Вскоре тьма начала сгущаться, и жители Тёмного города стекались к месту конфликта, как акулы на кровь. В бурлящем воздухе пикировали тучи геллионов на скайбордах и гравициклисты на «Разбойниках», отстреливая и разрывая космодесантников на части. Одноместные летательные аппараты оказались слишком быстрыми для болтерного огня, поэтому Саламандры посылали огромные ревущие прометиевые струи из своих огнемётов. Целые группы геллионов были охвачены пламенем и улетали, вопя от боли.

Из сумрака появлялись мандрагоры, ибо переулки Комморры всегда были их охотничьими угодьями. Полудемонические твари нападали на космодесантников из теней, вонзая свои ледяные клыки в открытые лица и стремясь перерезать глотки серебристыми клинками. По улицам прибывали транспорты «Рейдер», полные тёмноэльдарских воинов, каждый отряд врезался в порядки космодесантников, рассредоточенных по районам и наносил удары своими ножами и осколковыми пистолетами. Битва перетекала из одной части Верхней Комморры в другую и вскоре превратилась в рукопашную схватку ужасающих масштабов. Улицы были охвачены насилием, но космодесантники стойко держались. Целые кварталы Верхней Комморры пылали, когда космодесантники уничтожали или испепеляли каждое новое порождение ужаса, что обрушивалось на них. Молва об их вторжении стремительно распространялась. Высоко на гладиаторских аренах культы ведьм готовились к войне.

В городе находилось почти пятьсот боеспособных космических десантников, и они удерживали периметр в квартале Крайллах. Верховный архонт Крайллах лично возглавил штурм против космодесантников, намереваясь сокрушить агрессоров, что вторглись в сердце его собственного владения. Он прорубил путь сквозь ряды космических десантников, силовые поля окружали его мерцающими призрачными двойниками, так что установить его настоящее расположение не представлялось возможным. Древний архонт атаковал как кобра, убивая космодесантников каждым ударом своего силового клинка, пока его неистовство не оборвал случайный выстрел из тёмного копья, который моментально испарил его.



Следующее важное событие произошло, когда ведьмы из культа Распри присоединились к сражению. Сотни прекрасных, но смертоносных воительниц танцевали и вращались с ошеломительной скоростью сквозь плотные ряды космодесантников. Головы слетали с плеч, когда бритвоцепы и пронзатели находили свою цель, ножи глубоко погружались в глазницы и перчатки гидр сверкали красным светом в сумраке. Во главе воительниц сражалась Лелит Гесперакс, воплощение грации и мощи. Воины падали перед ней, цепные мечи вырывались из безжизненных рук и болтеры стрекотали в пустоту, где обрызганная кровью чертовка стояла долю секунды назад. На улицах архонт Иллитиан из Беззвучного Крика усмотрел шанс обрести огромную славу и присоединился к схватке, дабы доказать своё право на власть. Космические десантники начали отступать, так как потеряли уже половину состава и крайне нуждались в перегруппировке. Лелит и её спутники остановились только на секунду, прежде чем безжалостно зарубить Иллитиана и его воинов. Лелит и её ведьмы сыграли свою часть грандиозного плана Векта, а после растаяли во мгле.

ЧУДОТВОРНАЯ ПЕРЕДЫШКА

Пока «Кузнечный молот» был закован в энергетические кандалы высоко в шпилях, битва в небесах разгоралась все яростней. Последним приказом Кселиана стало уничтожение захваченного корабля любой ценой - если простые людишки возвратили бы его трофей, власть архонта и его знатных соратников навсегда пошатнулась бы. Крылатые бичеватели, вооруженные электромагнитными бластерами и тепловыми копьями, начали систематически уничтожать крейсер, а флот боевых кораблей «Губитель» встречал всех, кто осмеливался контратаковать, огнём тяжелых орудий, который заставлял неприятеля искать укрытие. Затем во вспышке света терминаторы из первой роты Саламандр телепортировались прямо на корпус «Кузнечного молота» и открыли ответный огонь. Они заставили бичевателей отступить, и брат-капитан Фоек воспользовался моментом. Его воины неожиданно появились из укрытий, выпустив по одной крак-ракете по каждому из девяти громадных рангоутов, что удерживали в заложниках судно с помощью лучей электромагнитной силы. Чудесным образом каждая ракета попала в цель и, судя по всему, запустила взрывную реакцию. Пылающие рангоуты рухнули на улицы внизу. Библиарий Гестион сотворил психический шторм - бушующее пламя в форме пламенного змия, который сбивал одного «Губителя» за другим. «Кузнечный молот» сильно пострадал, но теперь был освобожден от оков Тёмного города. С продолжительным рёвом, ударный крейсер начал своё восхождение к свободе.

Далеко внизу космодесантники, сражавшиеся в квартале Кселиана, были полностью окружены. Комморра ожила вокруг них, и воины дюжины знатных домов стекались к их позициям. Однако «Кузнечный молот» вырвался на свободу. Был отправлен единственный короткий комм-сигнал и через несколько мгновений основная масса космических десантников, сражающихся в Тёмном городе, телепортировалась во вспышке света. Те, кто оказались отрезаны от основной штурмовой группы, отдали свои жизни, чтобы дать собратьям время скрыться, или попали в плен, когда их парализовали гипертоксинами и забрали, чтобы они сражались и погибали как воины-рабы.

Когда электромагнитные поля, что удерживали имперский корабль, были уничтожены одно за другим, воцарился хаос. Эскадроны реактивных истребителей верховных архонтов выдвинулись на перехват, но встретили такой плотный огонь союзников и врагов, что им пришлось выйти из боя. Боевая баржа «Ярость Вулкана», к которой теперь присоединился критически поврежденный «Кузнечный молот», выстрелила тормозными ракетами и покинула пылающие руины, которые некогда были гордостью и отрадой архонта Кселиана. Прежде чем космодесантники отступили, струя двигателя громадного корабля испарила шпили и звездоскребы. Флот Астартес прошел сквозь все ещё открытый портал Паутины над Верхней Комморрой и выбрался в реальное пространство.

Последствия имперского вторжения навсегда изменили Комморру. Вакуум власти, появившийся после крушения знатных домов Верхней Комморры, быстро заполнил Аздрубаэль Вект и его восторжествовавший кабал, который доказал своё господство над соперниками в пламени войны. Старый порядок Комморры полностью изменился, и все казалось неопределенным. В последующие годы Вект стравливал оппонентов как настоящий профессионал, всегда отстаивая власть кабалов над аристократией знатных домов. Таким образом, именно кабал Чёрного Сердца взял правление в свои руки вместо старой родовой знати, и влияние архонта Векта на судьбу Тёмного города только усилилось.

ВОЙНЫ ЗА ПАНАЦЕЮ

Поскольку влияние Векта постоянно возрастало, архонты новосозданных кабалов стали добиваться аудиенции к нему. Их мелкие интрижки и скрытое двурушничество сильно его утомляли. Даже прославленная красота и злое остроумие последней архонтессы, вошедшей в тронный зал Векта, леди Аврелии Малис, нисколько его не привлекли. В конце концов, Векту собрал всех искавших его милости в своём тронном зале и поставил им невыполнимую задачу. Потери населения человеческих миров не имели большого значения для простершейся среди звезд Империи Человека; люди плодились, как насекомые, и были легко заменяемы. Вект поставил задачу не просто уничтожить один мир или звездную систему, а погубить весь Империум и вернуться с доказательством своих деяний.

Вект бросил этот вызов только для того, чтобы истощить ресурсы тех кабалов, которые тратили впустую его драгоценное время. Он не ожидал, что кто-нибудь из этих так называемых архонтов справиться с поставленным перед ними заданием, а если кто-то из них встретит свою гибель в попытке это сделать - тем лучше.

Когда Вект изложил своё задание, архонтесса, известная как леди Малис, позволила себе лёгкую улыбку. Перехитрить низшие расы было для неё детской забавой, и, несмотря на размеры, все равно это была империя всего лишь простых людей. Собрав весь свой кабал Ядовитого Языка, Малис мобилизовала флот и поспешила в реальное пространство. Через свои связи с арлекинами Паутины, она получила информацию об имперском мире-кузнице, оборону которого внезапно укрепили гораздо сильнее, чем у соседних планет - вся звёздная система сосредоточила свои военные силы на одном мире, оставив остальные слабозащищёнными и весьма уязвимыми.

Индустриальный мир Вердигрис-9, расположенный глубоко в недрах сегментума Обскурус, буквально ощетинился защитными батареями и интерцепторными пушками. Ульи планеты были переполнены из-за прибывающих один за другим полков Имперской Гвардии и армий Адептус Механикус, а в загрязненном воздухе пустошей вокруг границ ульев неясно вырисовывались очертания богов-машин Легионов Титанов.

Очевидно, нечто невероятно ценное находилось на Вердигрисе, и лишь Малис знала что именно. Шпионы проинформировали её, что археотехнологи откопали редкую и очень важную реликвию времен расцвета Империума - стандартную шаблонную конструкцию, которую можно использовать в качестве образца для широкомасштабного распространения во всей галактике. Каждая СШК имеет бесценное значение для Империума Человека, но эта конкретная конструкция, медицинское чудо под кодовым названием Панацея, могла бы спасти миллиарды людей от смерти, вызванной ядами и болезнями.

ПРИМАНКА ДЛЯ ЗВЕРЯ

Об обычном штурме не могло быть и речи. Верховный фабрикатор планеты настолько укрепил свой макрокомплекс, что мог мгновенно наполнить небеса пылающим металлом, и ответный шквал снарядов и взрывов разорвал бы ударную группу тёмных эльдар в клочья за несколько мгновений. Малис намеревалась добыть свой приз, но в одиночку ей было никак не справиться. Был необходим инструмент грубый и при этом огромный.



Флот Ядовитого Языка проник в реальное пространство Офидийского залива, появившись прямо на хвосте громадного орочьего флота. Флотилия разваливающихся космолетов, представляющая собой кочующую свалку утыканного орудиями металлолома с одним громадным космическим скитальцем в центре, тянулась во всех направлениях. Малис приказала своим капитанам отключить ночные щиты и открыть беглый огонь. В лучшем случае её приказ восприняли с приподнятой бровью, так как орочьи корабли превосходили их по численности в пятьдесят раз, и многие из кораблей зеленокожих уже меняли курс, чтобы пойти на перехват. Нахмурившись, Малис подала личный пример, взяв управление пустотной пушкой корабля на себя и разнеся на части три орочьих корабля, один за другим. Смирившись, её капитаны быстро вступили в сражение, отправив эскадрильи обтекаемых истребителей для нанесения молниеносных ударов по крупнейшим кораблям орков. Воцарился полный беспорядок, когда орочья армада попыталась сменить курс и перехватить флот противника, напавший с тыла, словно металлические акулы, вцепившиеся в хвостовой плавник пустотного кита.

Неожиданно корабли флота тёмных эльдар все как один отступили на высокой скорости. Рвущиеся в бой орки бросились в погоню. Получившийся в результате отход с боем длился дюжину часов. Корабли тёмных эльдар, будто дразня, оставались вне досягаемости, пока на экранах флота зеленокожих не появился Вердигрис. В неотвратимом стремлении бесхитростные орки преследовали тёмных эльдар на большой скорости, направляясь прямиком к любимому макрокомплексу верховного фабрикатора. Затем, когда системы автозащиты осветили ночное небо мириадом рубиновых вспышек лазерного огня, тёмные эльдар попросту исчезли.

Орочьи корабли ударили планету Вердигрис, словно бронированный кулак, врезавшийся в незащищенное лицо. Сотни кораблей были превращены в развалины защитным лазерным огнем, но их масса была такой огромной, что миллионы тонн пылающих обломков врезались в сеть защиты макрокомплекса. Выжившие орки, которые прорвались сквозь огненные бури верховного фабрикатора, прорубили себе путь из пылающих кораблей и набросились на ряды защитников. В песчаных пустошах снаружи улья Легион Титаникус мобилизовался, чтобы остановить зеленокожих. Земля сотрясалась при их продвижении, когда они безжалостно изничтожали орков, наводнивших улей. Затем с ужасной неизбежностью космический скиталец «Стопа Горка» обрушился из туч. В одно мгновение земля содрогнулась, и боги-машины были раздавлены. Почти половину макрокомплекса разнесло на части взрывом, автозащита пришла в негодность, а выживших защитников бросило на землю.

НОЖ И МОЛОТ

Тогда-то небеса и вывернулись наизнанку. Во вспышке нефритового света возник пиратский флот леди Малис, и его смертельное изящество являло собой абсолютную противоположность грубой орочьей армаде. Кабалиты расстреливали как людей, так и орков, упиваясь их криками. Металлические громадины ревели, когда орочьи баивые фуры вступали в бой с танковыми ротами Имперской Гвардии. Ещё большее число орочьих космолётов падало на город, и при каждом их ударе земля вздрагивала. Пока вокруг рушились здания, скиммеры тёмных эльдар неслись в центр макрокомплекса, поскольку Малис знала, что её добыча будет находиться глубоко в подземельях. Группы инкубов бросались прямо в середину оглушенных и дезориентированных гвардейцев, столпившихся у пролома; поля-мучители излучали волны чёрной агонии, пока клинки-клэйвы вспарывали человеческую плоть. В центре города ширилось тёмное празднество. Малис и её элитные войска вырезали гвардейцев и скитариев Адептус Механикус, охранявших дворец верховного фабрикатора. Вслед за ними пришли сотни воинов-кабалитов, встречая каждую контратаку имперских гвардейцев тяжелыми залпами неукротимой огневой мощи.

Леди Малис шагала и кружилась посреди кровавого безумства побоища, словно она наслаждалась приятной прогулкой, а не прорубала себе путь в сражении, которое сама же и устроила. Она собственноручно расчленила бронированных штурмовиков в сердце макрокомплекса и приказала своим воинам пробить внутреннюю камеру, в которой находилась СШК. Но камера была уже вскрыта, дверь валялась дымящимися обломками. Гильзы от орочьих пуль устилали пол, а внутри подземелья в луже собственной крови лежал верховный фабрикатор, его ноги были отрезаны в коленях. Награда исчезла.

Малис пришла в кровавое бешенство, убив нескольких своих помощников, которых она заподозрила в предательстве. Её план провалился. То, что макрокомплекс столь успешно был ввергнут в тотальную войну, теперь не имело значения. Только СШК был важен. Идея собрать весь кабал имела мало шансов, пока они были заняты празднеством; комплекс впал в хаос и беспорядки множились. Малис созвала придворных вокруг себя и приказала эскадронам реактивных истребителей прекратить расправу над Имперской Гвардией и действовать как разведчики. Через несколько секунд Малис получила донесения о том, что огромная колонна изрыгающих столбы дыма машин орков выходит из города и направляется к космическому скитальцу, который упал в пепельных пустошах. Леди Малис вызвала свой личный транспорт и отправилась в погоню.

Рассказ о сражении воздушной элиты леди Малис с растянувшимся орочьим конвоем стал печально известен среди высших эшелонов Верхней Комморры. Лобовая атака являлась самоубийством, и потому Малис окружила гигантский конвой орков, издалека уничтожая оторвавшихся от строя одного за другим. Когда орки выдвигались на перехват, тёмные эльдар уходили в облака пыли, а затем вновь стрелой мчались вниз, чтобы ударить в другом месте. В огненных небесах разбойники сражались с неуклюжими, изрыгающими дым летательными машинами орков, а стаи бичевателей методично вели снайперский огонь по штурмавикам, которые неслись в небе на перехват войск Малис. Час за изматывающим часом ударная группировка тёмных эльдар вырезала несущуюся с шумом флотилию орочьих машин, пока прерывистая линия из покореженного металла и обугленных зеленых трупов не протянулась до самых окраин макрокомплекса. Малис лично возглавила последнюю атаку, в вихре изысканных одеяний спрыгнув с транспорта на железную крышу орочьей баивой крепости во главе сильно поредевшей колонны. Её воины последовали примеру. И хотя орки сражались с неподдельной яростью, тёмные эльдар упивались болью и двигались словно ртуть. В скором времени Малис забрала освинцованный СШК с трупа ба'шого мека, ехавшего во главе бронетанковой колонны орков. Тёмные эльдар поспешно убрались с поля боя, оставив после себя бушующую на планете войну.

По возвращении в Комморру леди Малис не пошла прямиком в тронный зал Векта, а вместо этого направилась с наградой в свои внутренние покои. Каблуки её обуви резко цокали по полированному обсидиановому полу трофейных залов, пока она шагала к своему трону, остановившись лишь для того, чтобы поместить украденную СШК на стазисный пьедестал между мумифицированной головой человеческого техноученого и золочеными руками святой Церулии Благочестивой. Молва об её успехе быстро распространилась, ибо языки сплетников Комморры никогда не унимаются. В этот вечер Малис получила личное приглашение отобедать с Вектом, когда ей будет удобно, ибо её бурный успех впечатлил даже его. Таким образом, леди Аврелия Малис вошла во внутренний круг верховного владыки.

ВОЙНА ТЁМНЫХ ОТКРОВЕНИЙ

В последние годы М41 в реальном пространстве возникла очередная угроза - безжалостные и всепоглощающие флоты-ульи тиранидов. Вскоре после этого Вект дал задание своим фаворитам и приспешникам собрать о них информацию. Скрытой в Паутине Комморре можно было не бояться подобных биологических ужасов, но, по крайней мере, Вект усмотрел в расе тиранидов полезный инструмент.

В отличие от него молодая и динамично развивающаяся Империя Тау пребывала в состоянии глубокого страха. Войска тау, оснащенные самым совершенным вооружением, с трудом отразили нападение непрерывно распространявшегося флота-улья Горгона и едва ли были в состоянии позволить себе участвовать ещё в одном крупном конфликте в масштабе всего сектора. Флот-улей Кракен протянул свои щупальца так далеко в восточную окраину, что Империя Тау оказалась фактически окружена. Тау стремились нанять всякого наёмника, найти любых союзников и сторонников, чтобы сдержать непрекращающийся поток тиранидов, о чём впоследствии пожалели.

Когда инопланетный лорд, назвавшийся Уриеном Ракартом, связался с верховным командованием тау посредством наполненной помехами видеозаписи, то каста огня более чем охотно согласилась на переговоры. Ракарт предложил присоединиться к войне против тиранидов взамен на то, что он называл «культурным обменом», и, несмотря на его страшный облик, офицеры тау охотно приняли эти условия. Безусловно, Ракарт и его, так называемые, гемункулы выглядели странно, имели высокомерный вид и, казалось, воспринимали тиранидских захватчиков как довольно незначительную угрозу.

На первых порах решение верховного командования тау объединить войска с Ракартовыми Пророками Плоти выглядело уместным и благоразумным. На покрытой зеленью планете Вигос конфликт между тау и флотом-ульем Кракеном разгорался всё сильнее; где бы тау ни угрожала опасность полного уничтожения атакующими волнами тиранидов, клинковидные суда обрушивались из облаков. На бурлящее поле боя из каждого летательного аппарата десантировались группы серпоруких и полуобнаженных воинов. Они незамедлительно бросались в кишащие ряды тиранидов, не обращая внимания на смертельные раны, как будто это было ничего не значащей мелочью, и обезглавливали своих противников.

Там, где нападающие твари с косообразными конечностями из тиранидских роев прорывали линию фронта тау, ударный корабль тёмных эльдар извергал чудовищных созданий, вылепленных из жилистых мускулов и костей. Лишенные кожи ужасы, продвигающиеся в химически индуцированных боескафандрах и безликих шлемах, бросались в схватку, а их бледные хозяева гемункулы с жутким изяществом парили над ними. Для воинов Огня тау каждый бескожий монстр казался ожившей злобной скульптурой, видением безумного художника, получившим форму лишь затем, чтобы убивать. Дьявольские создания с ужасающей энергией обрушивались на тиранидов, аугментированные конечности и металлические перчатки конвульсивно сокращались, кромсали и потрошили, пока даже от самых свирепых тиранидских созданий не оставалось переплетение хитина и липкой чёрной крови.

Хотя огромное количество облаченных в маски любимцев Ракарта было расчленено или раскурочено крупными особями тиранидов, те, казалось, были абсолютно невосприимчивы к боли. Бескожие твари всё равно продолжали наступать, даже когда теряли конечности, сожженные биоплазмой. Атаки тиранидов разбивались о них словно волны об утёс, и тау в полной мере воспользовались передышкой. В те места, где в схватке буйствовала элита хитинового роя тиранидов, немедленно перемещались машины боли «Талос» и машины-паразиты «Кронос», отрывая ксеносам одну конечность за другой или лишая их жизненной энергии.

Там, где двигались предводители тиранидов, гемункулы лично применяли необычное и непостижимое оружие: перчатки, что превращали синаптических тварей в прах, мерцающие призрачные лучи, вытягивавшие жизненную силу из выводковых матерей-тервигонов, и гексвинтовки, которые превращали змеевидных тригонов в гигантские стеклянные статуи.

Хотя от облика воинов гемункулов выворачивало наизнанку, они смогли отразить поток тиранидов на многих участках фронта. Верховное командование тау было весьма сильно впечатлено, но также поражено чередой омерзительных монстров, которых использовали гемункулы. Хотя в войсках тау уже состояли круты-каннибалы и инсектоидные веспиды, но Пророки Плоти были чужды развитой цивилизации. На всякий случай верховное командование мобилизовало резервы с нетронутого войной мира Рубикон. Тау на Вигосе вздохнули с облегчением. Атаку тиранидов остановили, и подкрепления были на подходе.

ПУТЬ К ПРОКЛЯТИЮ

Вскоре морщинистое лицо Уриена Ракарта вновь появилось на экранах верховного командования тау. Он высокопарно говорил о печали в его сердце из-за потери столь многих бесценных солдат, и хотя в его словах не было ни тени искренности, никто не мог отрицать, что любимцы Ракарта сдержали основную силу удара наземного наступления тиранидов. В качестве вознаграждения гемункул потребовал семьдесят семь тау от каждой касты в качестве культурного обмена. Улыбнувшись своими омертвелыми губами, Ракарт потребовал, что их должна сопровождать делегация из семи эфирных.

Каста эфирных священна для тау, а потому эту часть сделки посчитали неприемлемой. Однако тау были готовы заплатить практически любую другую цену ради высшего блага своей империи. Верховное командование выбрало делегацию верных долгу добровольцев из каждой касты, и высоко над планетой Вигос группа транспортов «Манта» проделала свой путь с орбиты по направлению к сверкающему небесному порталу, что расширился при их приближении. Они прошли через него в неизведанное. Их судьба осталась неизвестной.

Следующей фазой войны против флота-улья Кракен стало концентрированное контрнаступление. Тау хотели отбить полярный континент у тиранидов, и Пророки Плоти снова согласились добавить свою мощь к наступлению. Многочисленные охотничьи кадры тау двигались через бураны в идеальном построении, воздушно-десантные команды в боескафандрах истребляли полчища тиранидов внизу. Крылатые тираниды ринулись на перехват, с силой бросаясь сквозь снежную бурю, дабы зубами и когтями растерзать тау на части. На передовой гемункулы выпустили своих новых созданий. Гротески с длинными конечностями стонали от наслаждения, когда прорубались сквозь стаи, големы из плоти молотили и рвали когтями с помощью связок цепких конечностей. Огневая мощь боескафандров тау и ярость их лишенных кожи союзников превосходно дополняли друг друга, но тираниды всё равно продолжали наступать. Потери с обеих сторон были кошмарными, но гемункулы, казалось, заряжались от насилия, разворачивающегося перед ними.

Битва бушевала шесть дней, и, наконец, тау победили. Во время послебоевого отчета начали зарождаться страшные подозрения. Видеозаписи дронов тау показали, что их состоящие из сплошных мышц союзники были не такими бледными как прежде, но серо-голубого цвета, так хорошо знакомого тау.



ЦЕНА

Спустя всего лишь несколько секунд после того, как тау догадались, что стало с их собратьями, отправившимися по «культурному обмену», лицо Ракарта появилось на каждом видеоэкране планеты Вигос. Он потребовал, чтобы тау передали ему эфирных либо семь тысяч семьдесят семь других тау. Его требования вызвали гнев. Верховное командование собралось покарать Ракарта за его злодеяния, даже если им пришлось бы отдать за это свои жизни. Резерв тау поднялся в воздух и вышел на орбиту на перехват корабля гемункулов. Но они ничего не обнаружили, лишь миражи и пустой космос.

Внезапно на их экранах возникло отчаянное послание от командующего О'Шева. Рубикон - планета, которую тау оставили без прикрытия, подверглась атаке тысяч неболетов. Гарнизонные подразделения понесли тяжелые потери, сражаясь с врагом даже более сильным, чем тираниды. Им нужна была помощь и как можно быстрее. Верховное командование угодило в смертельную ловушку. Каким-то образом гемункулы переместились от одной планеты к другой с невероятной быстротой, и они к тому же пригласили своих союзников на пиршество.

Среди тех, кто присоединился к вторжению на слабозащищенную планету Рубикон, был и Аздрубаэль Вект собственной персоной. В качестве награды за то, что ему в руки отдали драгоценное сердце звёздной системы тау, Вект позволил вести наступление Уриену Ракарту и его Пророкам Плоти.

Гемункул и его ковен отвратительных извергов не разочаровали. Сражение на Вигосе было всего лишь короткой стычкой по сравнению с расправой, постигшей Рубикон. Пророки Плоти начали чудовищное и безумное по силе массированное наступление. Сверху казалось, будто земля покрыта ковром бледных тел, корчащихся словно личинки. Гарнизонные части тау активно оборонялись. Массированный огонь импульсных винтовок пробивал захватчиков, над полем боя повис запах паленого мяса. Тысячи развалин, гротесков и машин боли погибли под атаками боескафандров «Кризис» и танковых колонн «Молотоглавов», и, тем не менее, захватчики продолжали наступать, ползя и корчась в смертельных муках, десятками убивая воинов Огня. Решительность тау дрогнула. Как они могли заставить отступить тех, кто не мог умереть?

Что намного хуже, тау не имели представления о военном гении Векта. Первая атака гемункулов не должна была принести победу, только боль. Когда кабалы тёмных эльдар начали штурм, планета уже представляла собой сущий ад. Тау сражались за свои жизни против жутких и нечестивых чудовищ, многие из которых когда-то были их товарищами по оружию. Кабалиты Векта на славу попировали, каждый зарядился энергией до такой степени, что даже всего один тёмноэльдарский воин стал равным по силе противником целой боевой единице воинов Огня. Война продолжалась, но противник абсолютно превзошел тау.

Когда немногочисленные подкрепления, которые верховное командование смогло выделить, достигли Рубикона, пред ними предстал мир в руинах. Боевые комплексы тау были разрушены и горели, трупы тысяч ауксилиариев крутов и веспидов были выложены в виде жуткого символа разрушения, видимого только из космоса. А тау не было и следа. Они пропали все до единого. Целая планета опустела, а ее население забрали во тьму, чтобы утолить вечный голод Комморры.

РАССКАЗ О ВЕЧНОМ ГРЕХЕ

Кровавая история Комморры уходит сквозь тысячелетия к временам расцвета империи эльдар. Возникнув в покрытых пеленой тайны уголках Паутины, тёмные эльдар разрастались, умножая своё могущество и амбиции до тех пор, пока не стали значительной силой. Их история повествует о непрерывной междоусобной борьбе, и полностью описать её будет практически невозможно. Несмотря на то, что немалая часть сохранена лишь в виде аллегорий и сказок, остаётся множество войн и периодов раздора столь ужасных, что они навечно выжжены в истории.

ТЁМНОЕ НАЧАЛО

(M18-M32, все даты приблизительны)

M18 ПОРТ КОММОРРА

Комморра упрочняет свой статус главного узлового порта Паутины, разрастаясь с каждым проходящим десятилетием. Расположенная в лабиринтном измерении и, следовательно, не подпадающая под юрисдикцию Совета эльдар, Комморра привлекает тех, кто желает избежать лишнего внимания.

M18-M20 СУМЕРЕЧНЫЕ КУЛЬТЫ

Те, кто принял новые принципы полного попустительства личным желаниям, получают все больше признания и власти, в результате полностью отделяясь от реального измерения. Они обретают постоянную обитель в Паутине, в которой могут испытать всю глубину грехопадения без воплей пуритан и слабаков. Со временем их суверенные владения превращаются в целые подцарства, каждое из которых питается энергией украденных солнц. Солнечные системы погружаются во тьму из-за эльдарских звездокрадов, угасая и умирая в леденящем холоде пустоты, но эльдар на это наплевать.

M19-M24 УМИРАЮЩИЙ ПАНТЕОН

Почитание традиционных богов эльдар начинает ослабевать по мере того, как новые секты и сообщества приходят к власти. Тёмные музы, многие из которых являются синонимом плотских пороков и греха, становятся негласными символами нового порядка.

M25-M30 ТЬМА ПРОБУЖДАЕТСЯ

Моральное разложение эльдарской расы достигает новых ужасных глубин. Культы удовольствия и боли расцветают в тайных пределах Паутины, и даже центральные миры сообщества эльдар становятся одержимыми все возрастающими актами невоздержанности. Когда размываются грани между поиском наслаждений и откровенным злом, в варпе зарождается новая сила.

M30-M31 ИСХОД

Чувствуя приближающийся конец, часть расы эльдар создает или переделывает свои звездолеты в миры-корабли - гигантские живые корабли, способные вместить население целой планеты. Один за другими они бегут от порчи, что разъедает империю. Сотни миров-кораблей отправляются в плавание по океану звезд, ища хоть какой-то безопасности среди безграничной пустоты.

M31 ГРЕХОПАДЕНИЕ ЭЛЬДАР

С рождением нового бога - Слаанеша, Тёмного Князя - цивилизация эльдар рушится, его крик при рождении вырывает сердце империи, оставив на её месте чистый Хаос. Ударная волна при его появлении погружает громадную область реального пространства в варп. Большинство миров-кораблей эльдар уничтожается психической отдачей. Выживают лишь экзодиты, эльдар самых удаленных миров-кораблей и те, кто скрылся в подцарствах Паутины. Раса эльдар за один апокалиптический миг уничтожается навсегда.

M31-M32 ВОСХОД КОММОРРЫ

После Грехопадения нераскаявшиеся эльдар, скрывшиеся в Паутине, объединяют свои силы. В следующем тысячелетии портовые города и независимые царства лабиринтного измерения неуклонно увеличиваются в размерах и влиянии, и Комморра сама становится разрастающимся царством. Тёмный город процветает под жестоким правлением знатных домов, затаившихся в его сердце.

ВОСХОЖДЕНИЕ ВЕКТА

(M32-M37, все даты приблизительны)

M32 НАЧАЛО НАСЛЕДИЯ

Раб, известный лишь как Вект, клянется, что будет править Тёмным городом, даже если на это уйдет целая вечность. Вект создает культ Чёрного Сердца, ставший первой организацией, которая открыто назвала себя эладрит иннеас или «тёмные эльдар». Утверждены тринадцать основ мести.

M33 ВОЙНА СОЛНЦА И ЛУНЫ

Культы, которые контролируют украденные солнца Тёмного города, приобретают все больше власти и влияния, в конце концов, объявляя войну знатным домам, которые желали бы видеть Комморру погруженной в бесконечную ночь. Война в небе бушует столетиями, но, в конечном счете, знатные дома выходят победителями.

M35 ПЕРЕВОРОТ В ВЕРХНЕЙ КОММОРРЕ

Аздрубаэль Вект устраивает серию опустошительных налётов на территорию Империума, спровоцировав тем самым масштабную контратаку трёх орденов Адептус Астартес через Дезадерийский залив. Вект манипулирует вторжением, подрывая политическое влияние знатных архонтов, и в результате занимает их место во главе Верхней Комморры.

M35-M36 ВОЗВЫШЕНИЕ КАБАЛОВ

Аристократия Комморры обесчещена. Вскоре её сменяет система кабалитов, основателем которой становится Вект и его кабал Чёрного Сердца. Тщеславие и возможность убивать вытесняют общественные привилегии и статус. Многие старейшие знатные дома перестраиваются в кабалы, хотя они так никогда и не простят Векту узурпацию их власти.

M37 ПРОРЫВ

Вект добивается рассекречивания и открытия порталов Паутины, что соединяют между собой подцарства и портовый город, и строит на них Великие врата - огромные здания, которые постоянно охраняются элитными инкубами Векта и гарнизонами воинов-кабалитов. Одно за другим сателлитные царства и независимые полисы Паутины завоевываются кабалом Чёрного Сердца и его культами-вассалами. За несколько тысячелетий гражданской войны и яростных раздоров Комморра вбирает в себя эти некогда самостоятельные регионы, пока они не становятся единым целым с Тёмным городом. За исключением города Шаа-дом, господство Векта над сообществом тёмных эльдар становится абсолютным.

ЭРА БОЛИ

(Приблизительно M35-M41)

156.M35 ПЛАНЕТА-ПРИЗРАК

Отдаленный имперский мир-улей упорно сохраняет радиомолчание после несанкционированного решения воспользоваться услугами эльдарских наёмников. Спустя пять лет крупные имперские чины отправляются, чтобы расследовать причины задержки десятины. Когда они высаживаются на планету, то не находят никаких признаков человеческой жизни. Вся планета, каждый улей, жилой блок и шпиль абсолютно безлюдны.

745.M35 БИТВА ЗА ТАКСАРСКИЙ РАЗЛОМ

Почитающие Хаос пираты и отступники, имеющие свои логова в Таксарском разломе, становятся настолько могущественными, что превращаются в серьезную проблему для кабала Отсечённых, чьи флоты желали бы грабить разлом без помех. Имперский Флот, получив таинственное послание с точными координатами местонахождения базы ренегатов Хаоса, за которыми охотился, медленно приводит в движение свою неповоротливую махину и уведомляет о своих намерениях Адептус Астартес. Таксарские войны превращаются в тяжёлую и безвыходную мясорубку, которая длится шесть лет до того момента, как территорию объявляют потерянной и подвергают систематическим и интенсивным Экстерминатусам. Тёмные эльдар следят за спектаклем и набираются опыта. После истребления всех имперских кораблей, оставшихся в системе, они захватывают Таксарский разлом собственными флотами.

677.M36 ПОДАРОК ВЕКТА

Аздрубаэль Вект хитростью заставляет своего потенциального соперника архонта Келитреша открыть шкатулку, которую вручает якобы в качестве десятины. В коллапсирующем поле шкатулки содержится нестабильная субстанция черной дыры. Всё царство Келитреша погружается в колоссальную зияющую воронку.

926.M36 ЭПИДЕМИЯ СТЕКЛА

Известный комморрит Джалакслар открывает выставку своих последних работ - ряд поразительно реалистичных изображений тёмных эльдар в черном стекловидном кристалле. Джалакслар получает шумное одобрение своих покровителей, ибо ему удается превосходно запечатлеть выражения ужаса и потрясения в каждой из скульптур. Соперничающий дом нападает на галереи Джалакслара в тот же вечер, круша его рабочие лаборатории и раскрывая его секрет. Скульптор выделил вирусную спираль, которая быстро превращает живую материю в кристаллическое стекло. Вирус, уже попавший в атмосферу, распространяется с пугающей скоростью. Он превращает тысячи комморритов в стекло, прежде чем ковен гемункулов, известный как Сглаз, берет ситуацию под контроль и выпускает антивирус. Позднее вирус используют в военных целях.

345.M37 МУЧИТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ ГРЕГА

Кабал Ядовитого Языка вступает в конфликт с флотом орков-фрибутьеров, базирующихся на Греге. Леди Аврелия Малис приходит в ярость от того, что какие-то варварские пираты смеют не повиноваться её воле. Лично захватив могучего орочьего лидера, Малис приказывает своим лхамеянкам-отравительницам подготовить сюрприз для зеленокожих Грега. Кабал леди Малис высаживается на планете несколько недель спустя, пробивает себе дорогу в центр столицы орков и насаживает полуживого пленника на остов недостроенного Гарганта, прежде чем растаять в ночи. Труп начинает выпускать в воздух миллионы спор, каждая из которых несет груз страшных отравляющих токсинов. Споры поражают репродуктивный цикл орков, население Грега становится всё слабее и слабее. Когда Малис возвращается, ей остается лишь дорезать выживших.



579.M37 ВОЙНА В ПАУТИНЕ

Шабаш чернокнижников Космодесанта Хаоса из легиона Тысячи Сыновей проводит грандиозный ритуал в Паутине в надежде получить доступ в Комморру. В момент кульминации ритуала среди них из невидимого портала выскакивают сотни тёмных эльдар, ведомые труппами танцующих арлекинов. Битва усиливается, когда тзинчитские колдуны проводят контратаку, но тонкая ткань Паутины разрушается. Похожие на кровеносные сосуды стены Паутины начинают съёживаться и лопаться, результирующая отдача забрасывает сражающихся в пузырь разрушенной реальности, из которого нет выхода. Говорят, что они все еще сражаются там, замкнутые до конца времен в бесконечном цикле войны и перерождения.

796.M37 БАШНЯ ПЛОТИ

Возводится цитадель гемункулов, известная как Башня Плоти - живая, дышащая крепость, сотворенная из тел тех, кто бросил вызов ковену Тринадцати Шрамов. Космодесантник-предатель Фабий Байл проходит обучение тёмным искусствам в её блестящих от крови залах.

984.M37 КЛИНОК ВЕКТА

Подцарство Шаа-дом неуклонно наращивает влияние и могущество, пока архонт Эль'уриак, самопровозглашенный император Шаа-дома, не заявляет, что больше заслуживает быть правителем, чем Аздрубаэль Вект. Вект публично клянется, что весь Шаа-дом почувствует остроту его клинка, к вящему увеселению отлично экипированных и подготовленных войск Эль'уриака. Тремя днями позже над сателлитным царством внезапно открывается варп-разлом, и из него выпадает пылающий имперский линкор, глубоко вонзаясь в скрытое сердце города, прежде чем его варп-двигатель взрывается. Дворец-крепость Эль'уриака разносит на куски. Варп-разлом позволяет демонам всех мастей наводнить город, и за одну неделю терзаемое дьявольскими сущностями царство Шаадом обращается в пепел. Как говорят, Вект позволил себе редкую улыбку в момент падения города.

182.M38 ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЯНИЕ ЛОРДА КОРШТА

Трижды отмеченный Ордо Ксенос лорд-инквизитор Коршт предсказывает налёт тёмных эльдар на индустриальный мир Димуайн. Когда кабал Отринутого Бессмертия внезапно прорывает реальное пространство над столицей планеты, он встречает не только огневую мощь шести сотен четырехстволок и лазпушек «Икар», но и всю ярость роты Караула Смерти. Тёмные эльдар отступают не солоно хлебавши через несколько минут после появления. Во время обзора результатов боевых действий остро ощущается отсутствие Корштa, и проводится обследование подземного крепостного комплекса лорда-инквизитора. Его останки обнаруживают тонко размазанными по каждой странице каждого оккультного тома его библиотеки.

227.M38 ВАААГХ! ЗОГГИТА

Орочий военачальник Зоггит, известный тем, что убивал каждого глупца, осмелившегося предположить, что в вожде, вероятно, есть что-то от орка-чудилы, объявляет о начале Ваагх! в ярко-алый космический разлом, наползающий на мир Зогг-Дис. Со своими парнями он появляется в комморрском рангоутном порте Чёрная Кровь к огромному удивлению населяющего её кабала. Разразившаяся буря насилия разбрасывает сотни тысяч орков по извилистым малоизученным уголкам Комморры. Война разрастается, когда Тёмный город обращает свое внимание на вторжение оркоидов, систематически изолируя каждую армию орков, чтобы уничтожить их по частям. Кабалы настолько увлекаются попытками извлечь выгоду из неожиданного вторжения, что орки причиняют вреда куда больше, чем любой из кабалов мог предположить. Несколько ярусов Комморры рушатся вниз и сжигаются дотла идущими одна за другой волнами ревущих орков. В итоге орков загоняют в угол, и более десяти тысяч зеленокожих попадают в плен в районах ведьм. Получившаяся в результате оргия насилия держит арены ведьм почти две недели забитыми под завязку.

717.M38 ОТБРОШЕННАЯ КРАСОТА

Новая мода охватывает шпили Комморры, и вскоре каждый представитель знатных домов готов заплатить за собственное уродование. Внезапно оказавшиеся на пике моды гемункулы считают, что этот год будет очень удачным, но мода предсказуемо недолговечна. Период Исправлений оказывается даже более выгодным, но полным подозрений.

799.M38 ПРЕДАТЕЛЬСТВО ПАНДАЙМОНА

Трансмерное сателлитное царство Пандаймон объявляет о своей независимости от Комморры, мгновенно спровоцировав великую войну между архонтом Цюем, Властелином Железных Шипов, и кабалом Чёрного Сердца. Цюй готов к нападению Векта, но не к предательству собственной дочери, оказавшейся одной из куртизанок Векта. Гражданская война бушует несколько недель, но, в конечном счете, царство Пандаймон возвращается под власть Векта.

933.M38 СТРАШНЫЙ УРОК

Во время затянувшейся кампании за мир под названием Братская Могила Кадийский 121-й элитный полк, известный всему сегментуму Ультима как «Убийцы эльдар», исчезает в полном составе без единого сигнала. Несколько недель спустя тысячи стонущих, спотыкающихся и наталкивающихся друг на друга безголовых и безруких человеческих тел с татуировками в виде имперского орла появляются бесцельно блуждающими вдоль сводчатых улиц Подземельного района Комморры, пока их страдания не прекращают охотничьи шайки геллионов.

616.M39 ПОХИТИТЕЛИ ИЗ ЛЕДЯНОГО ТУМАНА

На скованной льдом планете Фенрис во время Одиночной охоты начинают пропадать новобранцы Космического Десанта. Каждому кандидату вживляют геносемя Лемана Русса, и лишь сильнейшие обладают достаточно железной волей, чтобы не дать семени разрушить тело и навсегда превратить человека в зверя. Волчьи жрецы замечают исчезновение беспрецедентно большого числа кандидатов, и после безуспешного прочесывания дикой местности Асахейма, они сосредотачивают свое внимание на околопланетном пространстве. Конечно же, обнаруживается флот тёмных эльдар, расположившийся у полярных шапок соседней планеты Мидгарден. Космические Волки проводят молниеносное нападение на полярный район Мидгардена. Их «Громовые ястребы» снижаются на языках пламени, чтобы вызвать ксеносов на битву. Космические Волки сражаются с яростью бури, но вскоре ковены гемункулов, размещенные здесь, исчезают в тумане, слышно лишь как тает вдали и х издевательский смех. Космические Волки обнаруживают цепочки замаскированных под снежным покровом входов в пещеры, ведущие глубоко в недра планеты. Ни в одной из них не обнаружено следов жизни, если не считать заключенных в цилиндрические капсулы безмозглых зверюг, покрытых буграми мышц и шерстью, некоторые из которых напоминают самого примарха Русса. Космические Волки до сих пор не говорят об этом дне.

272.M39 КОНЕЦ ОТЧАЯНИЮ

Пограничная планета Отчаяние невольно сеет семена собственной гибели, отправив астропатическое сообщение, в котором подробно изложены данные о вторжении демонических отродий. В действительности Отчаяние избрано в качестве сцены для своих новейших творений Детьми Кости, кликой гемункулов, специализирующихся на создании особо крупных гротесков. После опустошения городов планеты гемункулы исчезают с голоснимками своих жутких творений за работой. Годами позже имперские корабли, появившиеся на орбите Отчаяния, устанавливают, что местные жители безвозвратно погрязли в ереси, ибо теперь они почитают Детей Кости вместо Императора. Местные сражаются с неистовым упорством, ибо боятся Детей Кости куда сильнее, чем имперских армий, но, тем не менее, мир очищается в течение недели.

117.M40 ТЬМА ВНУТРИ СВЕТА

Осуждаемый всеми криптоученый Ворш доводит до совершенства технологию, которую называет фотонным перевоплощением. Он превращает себя в живой луч света и путешествует меж звезд исключительно ради того, чтобы доказать свою гениальность. В конце концов, он оказывается в призмеловушке у кабала Чёрного Солнца, который отныне использует технологию Ворша для организации масштабных террористических атак на миролюбивую Республику Наяда.

835.M40 ОХОТА НА ОХОТНИКОВ

За герцогом Слискусом охотятся Грёвийские Изверги, элитный отряд рептилоподобных охотников за головами, которые славятся тем, что расщепляют свои цели на атомы. Слискус отдает указание своим агентам на грёвийском флагмане «Последний шанс» разместить внутри корпуса корабля устройство, изобретенное лично герцогом. Когда Слискус как раз собирается пройти сквозь древний портал Паутины, кажется, что игра окончена: следом из газового облака, паля из всех орудий, появляется «Последний шанс» и следует за ним в Паутину. Корабли герцога выходят над родным миром грёвийцев в полной боевой готовности для высадки. Флагман «Последний шанс», навигационное оборудование которого выведено из строя устройством, установленным внутри корабля, выходит из Паутины прямо в пылающее ядро солнца Грёвии.

248.M41 ПЕРЕВОРОТ ДЕМОНОВ

Тщеславный архонт Исклит из Когтя Кириикс восстает против тиранического правления Векта и его запрета на знания Старой империи. Расшифровав древние ритуалы, начертанные в криптах под своим дворцом, он узнает, как можно контактировать с демонами варпа и подчинить их своей воле. Хотя на осуществление его планов уходит почти столетие, Исклит ведет восстание против Векта с ужасающей и непреодолимой силой. Под парящими неболетами его кабала движется прожорливое демоническое воинство, уничтожающее все живое на своем пути. Прежде чем полчище смогло причинить слишком большой ущерб, Вект активирует древнее защитное устройство и наглухо запечатывает отрог Когтя Кириикс, изолируя его от остальной Комморры. Вскоре после этого архонт Исклит осознает, что его власть над демоническими союзниками не столь абсолютна, как он предполагал.

543.M41 ЧОГРОССКИЙ УРОЖАЙ

Кабал Сломанной Печати проводит серию налётов в реальном пространстве на дикую планету Чогрос. Громадные и звероподобные огрины, живущие там, всегда были популярными противниками на ведьмовских аренах и считались превосходным сырьём для ковенов гемункулов. После недолгой и ожесточенной битвы тёмные эльдар собирают и загоняют на борт транспортных судов тысячи недолюдей. Имперская Гвардия, использовавшая Чогрос в качестве призывного пункта для собственных войск ауксилиариев, приходит в ярость и отправляет катаканские, элизийские и катонские полки для поиска и уничтожения противника. Гвардейцы, которые не погибают в последующей битве против Сломанной Печати, захватываются в плен и продаются на ведьмовские арены, где им приходится сражаться не на жизнь, а на смерть с теми самыми огринами, которых они так стремились освободить от преследования тёмных эльдар.

891.M41 ДОЛГАЯ ПОЛНОЧЬ

Предсмертная Ненависть разоряет мир-улей Персия в долгой шестицикловой осаде, используя таинственные технологии, чтобы накрыть тьмой крупнейшие ульи, и отправляет мандрагоров и ур-гулей в их пределы. Многие рабочие улья сходят с ума от ужаса, но их все равно забирают в Комморру.

995.M41 НЕОЖИДАННЫЙ СОЮЗНИК

Мир-корабль Иянден, ведущий тяжелую борьбу за выживание после пирровой победы над флотом-ульем Кракен, дабы предотвратить очередное нападение, вынужден вступить в бой с Ваааргх! Крушикулака. В ходе начальных сражений империи зеленокожих наносится критический урон, но орки контратакуют значительными силами. У Иянден не остается другого выхода, кроме как потревожить посмертный сон всё большего и большего числа почитаемых предков и помещать их камни души в могучих воинов-призраков, чтобы воспрепятствовать вторжению. Когда все уже кажется потерянным, кабал Призрачного Рода и культ Освежеванной Руки появляются из портала Паутины на задворках мира-корабля. Сражаясь вместе с аспектными воинами Иянден и их воинами-призраками, тёмные эльдар отбрасывают орков. На вопрос Совета провидцев Иянден к тёмным эльдар, почему они вмешались, те отвечают, что посчитали попытку охваченного страхом Иянден покуситься на мир некромантии чрезвычайно занимательной.

ЧУДОВИЩНАЯ ЗАТЕЯ

В конце M41 ведьмовской культ Седьмого Горя поднялся к власти в районах арен после проведения серии дерзких налётов в реальное пространство и возвращения с выводком хитиновых монстров, прежде невиданных в Комморре. Седьмое Горе стало ведущим знатоком боевых тварей, что наводнили восточную часть галактики, существ, которых человечество называло тиранидами. Придя к заключению, что флоты-ульи притягивает к богатым биомассой мирам, Седьмое Горе добавило в серую массу облаков над имперской планетой Эвридикс Секундус высокодисперсные метастероиды, которые постепенно превратили жителей улья, употреблявших местную воду, в уродливых гигантов. Конечно же, тиранидский флот-улей взял курс на Эвридикс Секундус, высадил авангардные организмы, и уже через неделю планета кишела тиранидами. Когда имперские войска начали давать отпор, культ Седьмого Горя появился из укрытия облаков. Ведьмы присоединились к битве, резня накалялась, и все больше и больше агрессивных тиранидских боевых тварей появлялось на поле боя. Культ Седьмого Горя захватил множество чужеродных монстров в руничесские гесклетки, прежде чем исчезнуть в Паутине. Оставленный позади Эвридикс Секундус подвергся тиранидоформингу и был поглощен флотом-ульем.



ЖИТЕЛИ ТЁМНОГО ГОРОДА

Данный раздел книги описывает войска тёмных эльдар: их вооружение, боевые единицы и некоторых печально известных специальных персонажей, которые будут возглавлять вашу армию. В каждой статье вы найдете описание боевой единицы и специфичные правила, необходимые для её использования в игре Warhammer 40000. Приведенный в конце книги список армии отсылает к этим же статьям. Читайте дальше, но будьте осторожны, ибо подлые и садистские воины Комморры поджидают где-то рядом...

Раздел Жители Тёмного города разбит на две части. В первой содержатся сведения обо всех войсках и технике тёмных эльдар. Во второй рассказывается об ужасном оснащении, доступном им.

В первой части каждая статья начинается с наименования боевой единицы, и далее идёт некоторая бэковая информация о ней. После этого приведен профиль боевой единицы, а также любых моделей, которые могут быть включены в эту боевую единицу. Далее следует класс боевой единицы (пехота, к примеру). Затем перечисляется базовое оснащение боевой единицы, но в списке армии в конце книги есть и другие усовершенствования и опции оснащения. Если предмет оснащения является уникальным и встречается только у одной боевой единицы, например, перчатка с ихором у Уриена Ракарта, он детально описывается в статье боевой единицы; в остальном информацию о тех или иных предметах оснащения можно найти во второй части этого раздела или в книге правил Warhammer 40000.

Затем перечисляются специальные правила боевой единицы. Те, что имеются у большинства войск тёмных эльдар, описаны ниже, хотя отдельные боевые единицы обладают собственными уникальными специальными правилами, приведёнными в их статье. Некоторые специальные правила являются общераспространенными - их можно найти в книге правил Warhammer 40000. В конце идет указание транспортной вместимости, если это транспортная техника.

Вторая часть раздела содержит подробности о снаряжении тёмных эльдар, тайном вооружении ковенов гемункулов и усовершенствованиях техники.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Энергия боли

Тёмные эльдар питаются душами своих врагов, обретая сверхъестественную мощь и становясь оживленнее, что, в конечном счете, превращает их в неконтролируемые машины убийства, забывающие о какой-либо дисциплине.

Всякий раз, когда боевая единица тёмных эльдар с этим правилом уничтожает не относящуюся к технике вражескую боевую единицу, она немедленно получает «символ боли». Поместите рядом с этой боевой единицей маркер - монета или какой-нибудь трофей вполне сгодятся. Каждый символ боли даёт всей боевой единице специальное правило, как показано в нижеприведенной таблице. К примеру, боевая единица с одним символом боли имеет правило «не ведая боли», с двумя – «не ведая боли» и «яростное нападение» и т.д. Может случиться даже так, что несколько ваших боевых единиц участвовали в бою против одной или более вражеских боевых единиц, которые по результатам наступления считаются уничтоженными. В этом случае вы получаете один символ боли за каждую уничтоженную боевую единицу и затем случайным образом распределяете их среди ваших боевых единиц, участвовавших в этом бою. Учтите, что символы боли можно заработать и другими способами - некоторые боевые единицы даже начинают игру с одним символом боли!

Кол-во символов боли	Воздействие
1	Не ведая боли
2	Яростное нападение
3+	Бесстрашие

Разделение боли: если к боевой единице тёмных эльдар присоединился один или более персонажей с символами боли, все символы боли боевой единицы и присоединившегося к ней персонажа суммируются. Мы называем это «разделением боли». Например, к боевой единице гротесков (один символ боли) присоединяется гемункул (один символ боли) - все модели этой боевой единицы, следовательно, имеют специальные правила «не ведая боли» и «яростное нападение». Если независимый персонаж оставляет боевую единицу с одним или более символами боли, вы должны разделить символы боли поровну между ними. Управляющий игрок решает, кто получает любые оставшиеся символы боли - главное, не забудьте сказать об этом вашему оппоненту.

Ночное видение

Тёмные эльдар проводят большую часть своих жизней в сумрачном лабиринтном измерении Комморры, вследствие чего их глаза адаптируются, что позволяет им охотиться на своих жертв даже в кромешной тьме.

Чтобы это отобразить, многие боевые единицы тёмных эльдар имеют специальное правило «ночное видение».

Проворность

Тёмные эльдар от природы гибкие и ловкие, но они улучшают эти качества при помощи хирургического вмешательства, экспериментов и применения стимуляторов.

Чтобы это отобразить, многие боевые единицы тёмных эльдар имеют специальное правило «проворность».

Боевые наркотики

Несмотря на то, что подобные препараты значительно укорачивают жизнь тех, кто их принимает, наркотики и стимуляторы широко распространены в Комморре. Остается только гадать, какие препараты будут пользоваться популярностью или доступны в больших количествах перед очередным налётом в реальное пространство.

Бросьте кубик перед расстановкой и сверьтесь с нижеследующей таблицей. Все боевые единицы в вашей армии, имеющие боевые наркотики, до конца игры будут пользоваться одним из преимуществ в соответствии с выпавшим на кубике значением.

D6	Воздействие
1	**Гипекс:** подверженные его воздействию боевые единицы бросают три кубика при совершении манёвров бега и выбирают наибольший результат.
2	**Серпентин:** все подверженные его воздействию боевые единицы получают +1 к навыку ближнего боя.
3	**Могильный лотус:** все подверженные его воздействию боевые единицы получают +1 к силе.
4	**Болетворное:** все подверженные его воздействию боевые единицы в ближнем бою перекидывают проваленные броски на ранение.
5	**Адреналит:** все подверженные его воздействию боевые единицы получают +1 атаку.
6	**Расколотый разум:** все подверженные его воздействию боевые единицы начинают игру с бонусным символом боли.

Отравленное стрелковое вооружение

По большей части, дистанционное вооружение тёмных эльдар основывается на убийстве противника посредством его отравления, а не нанесения физического урона.

Отравленное стрелковое оружие действует схожим образом с отравленным оружием ближнего боя. У него нет показателя силы, но оно всегда ранит при определенном выпавшем значении, указанном в скобках. Такое вооружение не может повредить вражескую технику. Учтите, что это правило не действует при атаках ближнего боя модели, даже если она вооружена отравленным пистолетом.

ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ

Воины кабалов заставляют биться сердце каждой ударной группировки тёмных эльдар. Они самые жестокие и своенравные среди остальных представителей своей касты, жадные до власти и жаждущие чужих страданий. Каждый воин зарабатывает себе грозную репутацию в раздираемых войной чертогах Верхней Комморры, где раз за разом оправдывает свой статус безжалостного бойца. Чем он ужаснее и беспощаднее, тем больше у него шансов на продвижение в кабале. Тем не менее, даже прирожденному убийце требуется преуспевать в неизменном соперничестве в Тёмном городе, и лишь немногие избранные довольствуются правом участия в нападениях на хорошо укрепленные миры в реальном пространстве и могут возвратиться с живыми пленными, вопящие души которых представляют собой особый дар, необходимый кабалам для выживания.

Для принятия в ряды кабалитов из каждого городского сектора избираются самые воинственно настроенные тёмные эльдар. Будь то мужчина или женщина, воин всегда высок и обладает атлетической фигурой, у него более крепкое телосложение и буйный характер по сравнению с городскими собратьями, которые не являются кабалитами. Когда тёмные эльдар отправляются на войну, то каждый воин облачен в утончённый костюм из сегментированной брони. Их одевают во время долгих и излишне мучительных предбоевых ритуалов, целью которых является как можно основательнее обеспечить концентрацию духа воина на предстоящем кровопролитии. Большую часть костюма закрепляют длинными металлическими шипами и крючьями, которые глубоко вонзаются в нервные узлы кабалита, заостряя его чувства постоянной жгучей болью. Она питает его, и такую же боль воин старается причинить своим жертвам: чем мучительнее им, тем лучше ему.

Для этих целей воины-кабалиты берут с собой широкий ассортимент экзотического и дьявольского оружия, в первую очередь это ужасные осколковые винтовки - длинноствольные и первоклассные пушки, что стреляют потоком зазубренных кристаллических осколков, каждый из которых пропитан многообразными смертельными гипертоксинами. Осколковая винтовка убивает жертву за несколько мучительных секунд, позволяя скалящемуся стрелку насладиться их агонией и смертью, подобно тому, как истинный ценитель получает удовольствие от хорошего вина.

Хотя яд, используемый в осколковом оружии, способен завалить чудовищных биологических тварей тиранидских флотов-ульев, он практически бесполезен против вражеской техники. По этой причине отряд воинов-кабалитов обычно носит с собой куда более разрушительные орудия, и бластер среди них признанный фаворит, ибо уничтожает даже «Лэндрейдер» почти с одного выстрела.

Хотя воины-кабалиты считаются профессиональными бойцами ближнего боя, немногие обладают необходимыми связями, чтобы залечить раны в логовах гемункулов. Как результат, воины часто применяют тяжелое вооружение, с помощью которого можно издалека расправиться с врагом. Телеприцелы, встроенные в их осколковые пушки и тёмные копья, не только повышают точность, но и позволяют детально рассмотреть искаженное агонией лицо жертвы, когда снаряды достигают цели. Особо инициативные операторы используют свои мнемонические возможности для записи подобных моментов, по возвращении воспроизводя получившиеся голопризраки и наслаждаясь завистью своих сородичей.

Во главе каждого отряда воинов-кабалитов стоит сибарит, как правило, самый опытный воин из их числа. Сибариты являются не только ветеранами рейдов в реальное пространство, но ещё и кабалитами, которые посвящают всех новых воинов в жестокие тайны своей секты.



Несмотря на старшинство, у их подчиненных нет ни капли преданности, однако на поле боя приказам сибаритов подчиняются беспрекословно, ибо они мастера искусства войны.

ВЕРНОРОЖДЕННЫЕ КАБАЛИТЫ

Кабалиты, что сопровождают архонтов в битве, известны как вернорожденные - элитная группа, куда не допускаются всякие полукровки, рожденные в пробирке. Ведомые драконтами, эти профессиональные убийцы, куда бы они ни отправились, берут с собой целый ассортимент дорогостоящего и смертоносного оружия для того, чтобы, по-видимому, эффективнее защищать своего архонта, но в действительности из-за желания повысить потери вражеских войск. Вернорожденным нравится показушная демонстрация огневой мощи, как, например, когда они из тяжелого оружия расстреливают бронетанковые колонны и оставляют от машин лишь столбы зловонного чёрного дыма.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Воин-кабалит	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Вернорождённый кабалит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Драконт	4	4	3	3	1	5	3	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.** Сибарит **– пехота (персонаж).** Драконт **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **осколковая винтовка, кабалитский доспех.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли.**

ВЕДЬМЫ

В Комморре культы ведьм занимают второе место по авторитету после кабалов, которые их поддерживают. Тёмные эльдар обожают наблюдать за профессиональным кровопролитием и мастерскими убийствами, в чём ведьмы действительно одарены. Ведьмы - настоящие мастера рукопашного боя, несравненные гладиаторы и атлеты. Большинство гекатарий - так ведьмы называют себя - женского пола, ибо им проще удается достигать апофеоза равновесия и грации, чего требует их искусство. Ведьмы-мужчины принимают все необходимые меры, чтобы их культ ведьм никогда не испытывал недостатка в сильном потомстве: они высоко ценятся, но редко достигают высокого положения.

Убийства, совершенные в личном бою, придают сил тёмным эльдар. Эта особенность превозносится в культах ведьм, чьи изогнутые ножи, окунаясь в плоть противников, каждый раз исчезают подобно змеиному языку. Нож символичен для культов ведьм; каждый создается ремесленником и содержится в ножнах со встроенным затачивающим полем, благодаря которому лезвие всегда остается острым.

Все многообразие боевых стилей культов ведьм основывается на хитрости и обмане. Они владеют разнообразным странным оружием способным выхватить, растянуть, опутать, втянуть, расколоть надвое или схватить клинок при помощи захвата упругой крагой. Многие ведьмы активно практикуют использование подобного вооружения. Лацеры используют сегментированные бритвоцепы, хлыстающие и разрывающие противника на части; гидры применяют кристаллические перчатки экстрапланарного происхождения, которые самостоятельно отращивают и восстанавливают множество смертельных лезвий; иракны предпочитают электризованные осколочные сети и растяжимые двухлезвийные пронзатели, которые не оставляют сомнений, что жертва не выберется живой.



Все ведьмы очень гордятся своим внешним видом. Они отправляются в бой разодетые так, будто собираются на встречу с любовниками, потому что каждое сражение дает им возможность продемонстрировать своё мастерство. Независимо от принадлежности к какому-либо культу, перед выходом на арену ведьмы надевают броню с лезвиями поверх одной половины изысканного и плотно облегающего костюма. Другая часть остается открытой, обнажая плоть, словно искушая саму смерть.

Ведьмы применяют различные очищенные боевые наркотики, которые поднимают их способности до недостижимых высот балетной ловкости. В том случае, если в битве их превосходят числом, они кружатся, делают сальто и выписывают пируэты, уклоняясь от вражеских ударов и вонзая ножи в визоры и шейные сочленения, перерезая одному противнику горло и пронзая сердце другому. Словно ртуть, они ускользают от неприятелей. Выражение холодного презрения тает в их свирепых улыбках, когда они получают удовольствие от каждого нового крика боли.

КРОВАВЫЕ НЕВЕСТЫ

Каждый отряд ведьм возглавляет гекатрица, которая в свою очередь отвечает перед суккубом культа. Суккубы зачастую собирают самых одаренных своих служанок-гекатриц в клику женщин-убийц, ведомую сиреной. Такие клики, известные как Кровавые Невесты, изводят друг друга в жестоких соревнованиях. Однако на поле битвы они объединяются и становятся неостановимой силой, обмазываясь кровью врагов в качестве тёмного доказательства своего мастерства.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ведьма	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Кровавая невеста-гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Сирена	4	4	3	3	1	6	3	9	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Гекатрица **– пехота (персонаж).** Сирена **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: оружие ближнего боя, боевые наркотики, плазменные гранаты, осколковый пистолет, ведьминский костюм.

Осколочная сеть и пронзатель: осколочная сеть и пронзатель считаются за два оружия ближнего боя. Более того, для отображения воздействия осколочной сети каждая модель в базовом контакте с обладателем имеет на одну атаку меньше (минимум до 1 атаки).

Перчатки гидры: они считаются за два оружия ближнего боя, однако вместо обычной одной бонусной атаки, они дают D6 бонусных атак. Бросайте кубик в начале каждой подфазы схватки для определения количества бонусных атак.

Бритвоцепы: бритвоцепы считаются за два оружия ближнего боя. Для отображения той особенности, что удар цепов практически невозможно отразить или парировать, обладатель может в ближнем бою перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли.

Увёртка (4+): ведьмы имеют непробиваемый спас-бросок на 4+ против ранений, полученных при атаках ближнего боя.

ГЕЛЛИОНЫ

Лилово-красные небеса Комморры - настолько же опасное поле битвы, как её районы и скрытые шпили. В едкой дымке летают и охотятся самонадеянные молодые лорды и крылатые убийцы. Самые свирепые из этих летучих кошмаров - геллионы, шайки диких тёмных эльдар, которые обрушиваются на свою жертву шквалом крючковатых клинков, после чего уносятся прочь.

Все без исключения геллионы - безнравственные злодеи. В их числе состоят кандидаты в кабалиты, которые ещё не достигли необходимого для вступления возраста, а также те, кого не приняли, изгнали архонты или кто сам отказался от кабалов в пользу независимой жизни. Стаи геллионов населяют заброшенные области Тёмного города, каждый из них сам себе на уме. Они гордятся своими шрамами и ушибами, полученными за время их жестокой жизни. Ради выживания геллионы собираются в крупные шайки, некоторые из которых по численности сопоставимы с меньшими кабалами. Между ними и разбойниками, а также бичевателями, идёт агрессивное соперничество, потому как геллионов раздражают все те, кто выставляют напоказ свою привилегированность и статус. Хотя геллион может утверждать, что живет ради сеяния страха и анархии в трущобах, каждый из них втайне сгорает от желания стать сам по себе значимой силой.

Геллионы идут в бой на скайбордах - одноместных антигравитационных досках, которые высоко ценятся как символ независимости. Каждый скайборд украшен разнообразными личными трофеями и символами, хотя у большинства из них владельцы сменяются по несколько раз: их выигрывают в ритуальных схватках на ножах или требуют в качестве вознаграждения. Скайборды чувствительны к малейшему давлению. По этой причине, а также из-за исключительного возбуждения в полете, геллионы принимают боевые наркотики, обостряющие их реакцию до такой степени, что они способны делать в воздухе поворот через крыло и уклоняться на невероятной скорости. Рефлексы геллионов такие же острые, как и их искусно заточенные зубы.



Непредсказуемые и дикие геллионы нападают на кабалы так же часто, как и участвуют в рейдах в реальное пространство. В свою очередь архонты редко обращают свой гнев на них, ибо считают, что эти уличные отбросы не заслуживают их внимания. В действительности охотники за головами, способные притащить определенного геллиона в пыточные камеры своему нанимателю, попросту встречаются нечасто. Тем не менее, геллионы представляют собой ценные и вселяющие страх отряды, и командующие ими геллиархи не отказываются вести дела с кабалами и культами ведьм - за подходящую плату, разумеется. Потому во главе многих вторжений в реальное пространство идут волны воющих, обезумевших от наркотиков геллионов.

В бою шайки геллионов устремляются в самую гущу врагов, выкрикивая проклятия и насмехаясь над ними. Их характерное оружие - адская глефа, двухлезвийное древковое оружие с изогнутыми крюками, которое позволяет его обладателю цепляться за ближайшие объекты и менять направление полета скайборда в одно мгновение. Лезвия каждой адской глефы сохраняют убийственно острыми; во время каждого захода на цель геллионы зачастую криком сообщают, какую отдельную часть тела неприятеля собираются отрезать. Мастерство их таково, что рой геллионов может обрушиться на группу вражеских солдат и отрубить всем конечности и головы и сразу после этого рассеяться вновь. Бывает, что отдельных жертв уносят в небеса, чтобы затем в свободное время разорвать на части.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Геллиарх	4	4	3	3	1	6	2	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота.

Геллиарх **– прыжковая пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: боевые наркотики, ведьминский костюм.

Скайборд: модели на скайборде считаются прыжковой пехотой и имеют повышенный спас-бросок за броню на 5+ (этот бонус уже включен в профиль). Также скайборды имеют подвесные осколкомёты, из которых можно стрелять, нажимая пяткой на педаль.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Осколкомёты	18''	X	5	Штурмовое 2, отравленное (4+)

Адская глефа: адская глефа считается двуручным оружием, которое даёт дополнительную атаку и +1 к силе.

Шоковый коготь: шоковый коготь считается оружием ближнего боя, дающим +1 к силе. Его также можно использовать в качестве захвата, с помощью которого можно поймать в ловушку вражеского предводителя. Выполняя движение по правилу «ударил-отступил», геллиарх может схватить обозначенную модель - она движется вместе с геллионами, уносимая ввысь шайкой зловеще гогочущих маньяков! При завершении их движения по правилу «ударил-отступил» оставьте в базовом контакте со схваченной моделью как можно больше геллионов - этот новый бой будет отыгран в следующем ходу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли, ударил-отступил.

РАЗБОЙНИКИ

Разбойники Комморры почитают искусство ведения войны на скорости. Они летят в бой на самых обтекаемых и облегченных из всех небесных машин — гравициклах, представляющих собой совершенное сочетание грубой движущей силы и отточенной смертоносности.

Эльдар способны испытывать значительно более сильные эмоции, чем любая другая раса, и их психика легко поддается маниям. Разбойники, выработавшие вкус к насилию на высоких скоростях во время рейдов в реальное пространство, – это тёмные эльдар, поглощенные убийством в момент столкновения. Им недостаточно оборвать жизнь или стремительно пролететь по небу – этим жестокосердным гладиаторам необходимо совершить оба акта одновременно, чтобы насытиться по-настоящему. Момент метко направленного гибельного удара, нанесенного на немыслимой скорости – это пик радости убийства, который разбойники считают пределом наслаждения.

На аренах в форме тороида, опоясывающих высочайшие шпили, разбойники соревнуются друг с другом за превосходство. Здесь эти тщеславные, ультраагрессивные наездники участвуют в смертоносных ночных гонках, и их машины с ревом нарезают круги по аренам, сражаясь за внимание кровожадной толпы. Здесь не просят и не дают пощады, ибо прийти последним — значит буквально подписать себе смертный приговор. Разбойники предпримут любую хитрость, чтобы выиграть преимущество хотя бы на миллисекунду. Чемпионы арен постоянно модифицируют стабилизаторы и реактивные двигатели своих машин, устанавливают голографические целеуказатели для встроенных орудий, проделывают отверстия в обтекателях, чтобы рев их машин, проносящихся мимо, отличался по тону от конкурентов, и носят гибкую «вторую кожу», чтобы снизить сопротивление воздуха.



Все разбойники используют стимуляторы, чтобы улучшить результативность в гонках смерти. Все они — мошенники и лжецы, и уважают лишь «изящное убийство»; просто искалечить другого пилота считается грубым промахом, в то время как сбив его точно направленным ударом, можно заставить потеплеть даже ледяное сердце самого пресыщенного архонта.

Благодаря подходу «все средства хороши» на престижных тороидальных аренах широко используется оружие. Некоторые из самых знаменитых разбойников применяют гравикогти, прикрепленные снизу к гравициклу, чтобы толкать соперников на искусно украшенные лезвиями ограждения арены, или выпускают кассеты антигравитационных триболов, распознающих приближение другого объекта, создавая за собой вереницу эффектных взрывов.

Разбойники настолько сроднились с любимыми гравициклами, что в бою используют их, как продолжения собственного тела. Хотя гравицикл «Разбойник», как правило, оснащен осколковой винтовкой, излюбленным инструментом убийства наездника является сама машина. Разбойники ведут их со столь невероятной точностью, что могут в один заход срезать голову или даже рассечь горло клинком-стабилизатором. Их излюбленная тактика — спикировать из облаков над полем битвы, как размытая полоса тёмного металла, в последний момент выводя машины из штопора, чтобы бритвенно-острые края их крыльев расчленили тех несчастных, мимо которых — или, порой, сквозь которых — они пролетают.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Разбойник	4	4	3	4	1	6	1	8	5+
Чемпион арены	4	4	3	4	1	6	2	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: эльдарский гравицикл. Чемпион арены **– эльдарский гравицикл (персонаж)**

ОСНАЩЕНИЕ: ведьминский костюм, осколковый пистолет, оружие ближнего боя, боевые наркотики.

Гравицикл «Разбойник»: гравицикл «Разбойник» прибавляет 1 пункт к стойкости разбойника и повышает его спас-бросок за броню до 5+ (эти бонусы уже включены в профиль). Вдобавок, гравициклы «Разбойник» имеют встроенную осколковую винтовку.

Клинки-стабилизаторы: при движении с турбо-ускорением боевая единица разбойников может разрезать врагов с помощью своих клинков-стабилизаторов. Отметьте отправную и конечную точки движения боевой единицы и проведите воображаемую линию между ними. После завершения движения за каждого разбойника боевая единица наносит D3 попаданий с S4 и AP– по одной из невовлеченных в бой боевых единиц (не относящихся к технике), которая находится на линии. Сразу отыграйте эти попадания. Спас-броски за укрытия действуют как обычно.

Кассетные триболы: модель с кассетными триболами наносит D6 попаданий с S6 и AP– с помощью своих клинков-стабилизаторов (см. выше).

Гравикоготь: если модель с гравикогтем наносит одно или более неспасённых ранений с помощью клинков-стабилизаторов (см. выше), то выбранная в качестве цели боевая единица должна немедленно пройти тест на подавление огнем.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли, опытный наездник.

УКРОТИТЕЛИ

На протяжении тысяч лет, минувших со дня основания Коммморры, её усыпанные песком арены испили кровь миллионов живых существ. Каждая арена — свидетельница бесчисленных спектаклей разврата и смерти, однако среди гладиаторских игр есть одна любимая, чья популярность никогда не ослабевает — дикая охота укротителей.

Укротители формально входят в состав культов ведьм, однако по большей части они — мужчины и держатся на расстоянии от гекатарий. Некоторые подозревают, что им не чужды шаманские традиции, ибо, когда укротители идут в бой, они берут с собой тотемы и маски, отражающие природу чужеродных хищников, находящихся под их контролем. Их власть над свирепыми животными столь велика отчасти благодаря этим артефактам, так как маски оснащены сложными звукоизлучателями и феромонными фильтрами. Даже без маски укротители обладают природной способностью подчинять себе других, и самые вышестоящие из них могут усмирить беснующегося мегазавра одним лишь зловещим взглядом.

Участвуя в рейде в реальное пространство, укротители с радостью предаются кровопролитию. Они парят над истерзанной землей на модифицированных скайбордах, подгоняя своих тварей в бой при помощи кнутов и приманок и нанося удары направо и налево, пока их соперники не будут разорваны в клочья и, зачастую, сожраны. На их аренах в Тёмном городе появляется великое множество опасных созданий, включая хельпауков с лапами-лезвиями, гиперактивных баргезов и даже пленных воинов Адептус Астартес. Тем не менее, постоянно используются лишь три вида, и самый крупный из них — донорианский когтистый изверг.

Давным-давно основной Паутинный портал в системе Донориан раскололся под давлением варп-шторма, и туннели, расходившиеся от него, были заселены извергами. Когтистый изверг — это гора меха и мышц, обладающая острейшими чувствами и способная видеть в нескольких спектрах одновременно. Будучи раненным, когтистый изверг впадает в ярость берсерка — немногие воины достаточно быстры, чтобы ускользнуть от разъяренного зверя, учуявшего гнилостный запах собственного ихора.

Варп-звери, именуемые кхимерами, представляют собой живое доказательство того, как умело укротители охотятся за духами. Каждая кхимера происходит из хаотического измерения, известного как Эмпиреи, и рождена из материи демонического мира. Эти странные несоздания формируются вокруг ярких кошмаров, как жемчуг вырастает вокруг песчинок, принимая образ жилистой, многоглазой, наделенной длинными клыками твари. Укротитель должен выследить и обуздать свою кхимеру внутри сна или опасного бессознательного припадка, и, если это ему удастся, он сможет проводить целые стаи кхимер через границу материального мира, чтобы те выполняли его приказы. Кхимеры, выпущенные на поле битвы в реальном пространстве, способны учинить настоящее опустошение, прежде чем исчезнуть, словно туман.

Из всех чуждых тварей, используемых укротителями, стаи острокрылов остаются одними из самых популярных. Эти крылатые хищники достаточно быстры, чтобы догнать даже стремительного как молния геллиона. Стаи острокрылов испытывают неутолимое желание пожирать кости, они неистовым ураганом налетают на добычу и сдирают плоть со скелета своими похожими на ножи перьями и бритвенно-острыми клювами. Хорошо выдрессированная стая острокрылов проносит окровавленные останки своей жертвы по кругу, демонстрируя их хозяевам, прежде чем разодрать на куски в последнем, яростном приступе голода.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Укротитель	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Когтистый изверг	4	0	5	5	4	5	4	5	6+
Кхимера	4	0	4	3	1	6	3	5	6+
Стая острокрылов	4	0	3	3	5	5	5	5	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: звери. Укротитель **– звери (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: (только у укротителя) - ведьминский костюм, оружие ближнего боя, скайборд (это такой же скайборд, как и у геллионов, описанный на стр. 28, за исключением того, что класс боевой единицы укротителя «звери», а не «прыжковая пехота»).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли (только у укротителя).

Звериная ярость (только у когтистого изверга): когтистые изверги опаснее всего, когда проливается их кровь. Когтистый изверг получает +1 атаку каждый раз, когда теряет рану.

Непробиваемый спас-бросок (4+) (только у кхимеры): кхимеры являют собой полуреальных тварей из ночного кошмара и потому имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Вихрь клинков (только у стаи острокрылов): стая острокрылов объединяется в смерче острых клювов. Стая острокрылов имеет специальное правило «раздирающее».



ИНКУБЫ

Инкубы составляют социальную группу тёмных эльдар, целиком и полностью сосредоточенную на оттачивании боевых навыков. Они - воины высочайшего класса, которые посвящают свою жизнь доведению до совершенства техники смертоносного удара. Несмотря на аскетизм, в их запятнанных кровью душах нет ни капли доблести, ибо, хоть они проповедуют стремление к совершенству, их истинная цель - убивать как можно чаще.

Каждая деталь целиком облаченного в доспехи инкуба излучает опасность. Его броня покрыта шипами с головы до ног, а рогатый шлем оснащен парой громадных острых лезвий. Движения инкубов уверенные и плавные, как у подкрадывающегося саблезубого тигра. Несмотря на тяжёлые доспехи, они перемещаются бесшумно, так как боевой костюм каждого инкуба идеально подогнан и почти не стесняет движений.

Они ведут строго дисциплинированную жизнь; поговаривают, что инкубы даже держат своё слово. Их высоко ценят как телохранителей и ударные войска, и они получают хладнокровное удовольствие, когда демонстрируют свои смертельные навыки во время войны. Будучи поголовно наёмниками, инкубы сражаются за кого бы то ни было в любое время, и даже передают свои знания тем, кто доказал, что достоин этого. Их неприступные обсидиановые храмы, каждым из которых руководит иерарх, заполнены постоянными нанимателями и претендентами на вступление в их общество, которые жаждут изучать искусство смерти. Благодаря длительным и изнуряющим тренировкам сильные преуспевают и многому учатся, а слабые погибают, и их тела сжигают в качестве подношения железной статуе Кхаина в сердце каждого храма. В том случае, если претендент протянет достаточно долго, чтобы доказать что достоин доспехов инкуба, начинается последнее испытание. Лишь когда новичок прикончит в личном поединке аспектного воина эльдар с мира-корабля и разобьет драгоценный камень души своей жертвы, а затем встроит его в одно из устройств ментальных пыток, известных как «мучители», только тогда он становится настоящим инкубом.

Инкубы сосредоточены исключительно на самых эффективных способах убийств из всех возможных. Хотя и тренируются в использовании всевозможных клинков, предпочтение они отдают громадным двуручным силовым мечам, которые они называют клэйвами. Клэйв - шедевр формы и равновесия клинка, инкубы считают их единственным настоящим оружием, хотя военные предводители – клэйвексы иногда предпочитают иные варианты, такие как полуклэйвы. Каждый клэйвекс - прирожденный убийца, настолько опасный, что некоторые полагают, будто те наделены сверхъестественными силами.

Несмотря на мастерство как дуэлянтов, даже инкубы не приемлют честную схватку. Сближаясь с врагом, они посылают волны невральной энергии, исходящей из расположенных на груди «мучителей», которые оставляют противников корчиться в агонии, прежде чем смертоубийство начнется по-настоящему.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Инкуб	5	4	3	3	1	5	2	8	3+
Клэйвекс	6	5	3	3	1	6	3	9	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.** Клэйвекс **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **латы инкуба.**

Клэйв: клэйв имеет следующий профиль:

Дальность	Сила	AP	Класс
-	+1	2	Рукопашное, двуручное

Полуклэйвы: полуклэйвы считаются оружием ближнего боя, которым можно орудовать по отдельности или можно сцепить его части вместе и получить один громадный клинок. В начале каждой подфазы схватки решайте, каким образом использовать полуклэйвы, и тогда до конца подфазы пользуйтесь одним из нижеследующих профилей:

	Дальность	Сила	AP	Класс
Раздельные	-	Как у обладателя	2	Рукопашное, +2 атаки
Сцепленные	-	+2	2	Рукопашное, двуручное

Кровавый камень: *созданный из сломанного камня души эльдарского экзарха, кровавый камень - это редкое и экзотическое оружие, которое может вскипятить кровь врага единственным импульсом энергии.*

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	3	3	Штурмовое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли.**

Стремительная атака (только у клэйвекса): *клэйвекс ведёт свой отряд в стремительном вихре сверкающих клинков.*

Если во время наступления клэйвекс или инкуб из его боевой единицы выкидывает 6 при любом броске на ранение, то этой модели разрешается немедленно провести бонусную атаку. Эта бонусная атака не вызывает дальнейшие бонусные атаки.

Убийственное наступление (только у клэйвекса): *клэйвекс делает повелительный жест в направлении избранного им противника.*

В начале каждой подфазы схватки он может обозначить вражеского независимого персонажа. Атакуя эту модель, клэйвекс имеет специальное правило «привычный враг».



БИЧЕВАТЕЛИ

Если какой-нибудь нарушитель взобрался бы наверх посреди выступающих рангоутов Верхней Комморры и оглянулся на высочайшие вершины, то смог бы различить крылатые фигуры, мелькающие туда-сюда и летающие над горячими потоками воздуха города. Если он тщательно присмотрится, то узнает в них бичевателей, видоизмененных тёмных эльдар, которые были преобразованы в нечто куда более смертельное. А если его взгляд задержится на них слишком долго, то он обнаружит, что эти фигуры стрелой летят к нему через ярко освещенные облака, чтобы схватить и насадить его тело на шпили своих гнезд.

Бичеватели занимают важное место в жизни Комморры. Козни Тёмного города строятся на информации, без которой даже величайшие кабалы вскоре становятся беспомощны. Даже самый защищенный передаваемый сигнал можно перехватить, а психическая связь в Комморре запрещена. Вместо этого родовая знать тёмных эльдар щедро платит бичевателям, чтобы те доставляли послания из рук в руки. Каждое коммюнике скреплено печатью из уникальных токсинов, антидотами к которым - по крайней мере, в теории - владеет получатель. Бичеватели настолько значимы для организации тайных заговоров, что убийство одного из них навлечет весьма болезненную смерть на того, кто это сделал.

Облик бичевателя представляет собой апогей видоизменения тела. Превращение из воина в бичевателя - это длительный и болезненный процесс. Богатые и смелые тёмные эльдар могут обратиться к гемункулам с просьбой сделать полыми собственные кости при помощи металлических дрелей «Талоса», попросить имплантировать новые связки мышц туловища, прикрепить мощные крылья и адреналиновые впрыскиватели на плечи, чтобы по-настоящему уметь летать. Даже если все эти операции пройдут успешно, тёмного эльдар ещё нельзя называть бичевателем, так как он должен пролететь путь наверх до усыпанных трофеями гнезд своих новых собратьев. Бескожие и кровоточащие крылья унесут его из потайных подземных темниц гемункулов до самых верхних шпилей, где живут бичеватели, но, чтобы туда добраться, ему предстоит перебороть смертельную усталость в бою с группировками геллионов, порочными разбойниками и всевозможными странными летучими кошмарами. Тот, кто совершит подобное вертикальное путешествие и выживет, получает право называться бичевателем, членом привилегированной наёмной клики небесных воинов, которые с презрением смотрят на своих привязанных к земле сородичей, которых они оставили.

Многие бичеватели - в особенности ветераны, известные как соляриты - настолько далеки от своей прошлой жизни, что заменяют свои волосы на перья или удлиняют череп. Независимо от облика все они получают удовольствие от кровавых пиршеств во время полномасштабной войны. По этой причине, а также из-за богатств, которые они зарабатывают на службе у кабалов, все бичеватели имеют в своем распоряжении высокотехнологичную боевую экипировку. Облаченные в гибкое и пористое защитное снаряжение из призрачных пластин, они обрушиваются с небес, крича от возбуждения, пока уничтожают противников, что пытаются убежать.



Бичеватели предпочитают расправляться с врагом с дальнего расстояния, дабы не повредить свои дорогостоящие видоизмененные тела. Они дают тяжёлые залпы, услаждая обостренные чувства криками врагов, после чего перемещаются и атакуют снова. Потому оружие бичевателей разработано специально для стрельбы в полете. Наиболее популярен, без сомнения, сколовый карабин, усовершенствованная копия осколковой винтовки с более высокой скорострельностью. Кроме того, бичеватели часто пользуются электромагнитным бластером, который высвобождают электромагнитную энергию пленных солнц Комморры в одной мощной вспышке, а также тепловым копьём, что распыляет противника.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Бичеватель	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Солярит	4	4	3	3	1	5	2	9	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота. Солярит **– прыжковая пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: сколовый карабин, броня из призрачных пластин, плазменные гранаты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли.

«Думаешь, это летний дождь капает? Ха! Это кровь тех, кто встал на пути бичевателей, парень. Отсюда ты не увидишь, но твои глупые сородичи украшают шпили и зубчатые стены Верхней Комморры, словно ужасные плоды на ветви дерева. Там наверху они истекают кровью, стонущие и беспомощные, насквозь пронзенные. Нет! Не смотри туда! Если часовой заметит, то оттуда будет капать уже твоя кровь...»

-Эдрик Дрожащая Рука,
раб-старейшина Гоморского болота

МАНДРАГОРЫ

В тёмных закоулках запутанных измерений прячутся создания, известные как мандрагоры. Даже остальные тёмные эльдар втайне боятся этих ужасных порождений тьмы, так как мандрагоры могут проникать в реальный мир через тени живых существ, с шипением появляясь и вонзая свои холодные как лёд когти и зубы в горячую плоть. Их чёрную кожу покрывают запретные руны, а лица непостоянны и непрерывно меняются: одно мгновение это невыразительная маска, а в следующее уже нечто похожее на вновь открывшуюся рану с игольчатыми зубами. Мандрагоры существуют одновременно в настоящей реальности и проклятом потустороннем мире, и потому сражаться с ними это все равно что противостоять ожившей тени, так как они обладают не совсем материальной оболочкой.

Происхождение мандрагоров покрыто завесой тайны. Некоторые утверждают, что это павшие эльдар, заключившие ужасный союз со злобными сущностями, когда их империя находилась в состоянии абсолютного упадка. Другие придерживаются мнения, что таинственные охотники произошли от запрещенного культа, члены которого нашли собственный путь, как избежать Падения, скрывшись в тенях и превратившись в нечто совершенно чуждое тем, кем они когда-то были. Молодые тёмные эльдар называют мандрагоров «страшилищами», шепотом рассказывая о том, что те способны крадучись перемещаться из одной тени в другую или выползать из отражений в реальный в мир. Они считают, что несвет подарил жизнь мандрагорам, и во многом они правы.

Все эти дикие теории кажутся не такими неестественными, когда речь заходит об облике мандрагоров. У них угольно чёрная кожа, и, кажется, она скорее поглощает, чем отражает свет. Черты их лица переливаются подобно нефти, а прямые волосы настолько же бледные, насколько бела раздробленная кость. Их окружает аура тьмы и холода, которая лишает сил всех, кто находится поблизости. Зачастую первым признаком появления мандрагора служит тонкая изморозь в воздухе. Закручивающиеся формы на их коже представляют собой символы разрушения, что ярко пульсируют, где бы мандрагор ни питался болью своей жертвы. Они умеют направлять похищенную энергию, создавая заряды из холодного огня, которые срываются с их когтей, и от которых жертвы застывают на месте. Как только они набрасываются на свою дрожащую добычу, то пускают в ход не только клыки и когти, но и покрытые кровью клинки, напоминающие хирургические инструменты гемункулов.



Подобно прочим обитателям Комморры, мандрагоры испытывают злорадное удовольствие от причинения страданий, и из-за непревзойденной скрытности действий многие архонты тёмных эльдар прибегают к их услугам, когда собирают войска для рейда в реальное пространство. Как правило, мандрагоры в качестве платы требуют рабов, но иногда они запрашивают нечто куда более эзотерическое, как, например, сердцебиение, настоящее имя или голос. В подобных просьбах редко отказывают, ибо мандрагоры отправляются на войну облаченные в одеяния, сшитые из лоскутов кожи тех, кто не оправдал их доверия. Они имеют дурную репутацию из-за своего таланта выслеживать своих жертв и умеют появляться всюду, где есть тени и царит мрак. Если во тьме холодный коготь притрагивается к лодыжке или запястью, то до ледяного укуса мандрагора остается совсем немного.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мандрагор	4	4	4	3	1	5	2	8	-
Ночной изверг	4	4	4	3	1	5	3	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Ночной изверг **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: зловещий клинок или серповидный меч (оружие ближнего боя).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли, проникновение, движение через укрытие, скрытность.

Поток зла: *недавно насытившийся мандрагор может направлять украденные у жертвы энергии в виде потоков обжигающего холода.*

Если боевая единица с этим правилом имеет хотя бы один символ боли, каждая её модель имеет следующую стрелковую атаку:

Дальность	Сила	АР	Класс
18''	4	4	Штурмовое 2, подавление огнём

Непробиваемый спас-бросок (5+): чтобы отобразить то обстоятельство, что мандрагоры наполовину существуют в измерении теней, они имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

«Существуют весьма веские причины для распространенности в столь многих культурах и обществах галактики боязни темноты».

-Инквизитор Басталек Гримм

АРХОНТЫ

Архонты кабалов тёмных эльдар - истинные правители Комморры. Они сидят на самой вершине пирамиды иерархии, управляя своими сумеречными владениями. У них хватает влияния, чтобы разрушить отдельные участки реального пространства, остановить имперский крестовый поход или похитить население целых планет. Владыка кабала всегда представляет собой внушающего страх оппонента в бою, однако он добился высокого положения не только с помощью своего мастерства в искусствах войны или грубого устранения слабых, но и благодаря тому, что раз за разом выходил победителем в самой хитроумной борьбе из всех - плетении интриг в сердце Тёмного города.

Сродни змее каждый архонт ядовит словом и делом. Его разум настолько же запутанный, насколько и тёмнейшие области паутины. В конце концов, находиться на самой вершине власти означает быть видной мишенью для других. Хотя все архонты самодовольны, страдают манией величия и уверены в собственном превосходстве, они удерживают правление лишь до тех пор, пока способны предотвращать перевороты и попытки покушения со стороны соперников, врагов и своих помощников - драконтов. Даже один неверный шаг в среде высших эшелонов власти Тёмного города неизбежно приведет к смертельному исходу. По этой причине архонты наделены сверхъестественной способностью предвидеть чужие махинации, благодаря чему они получают истинное удовольствие от использования подготовленных для них ловушек против своих же недоброжелателей.

Несмотря на замысловатое хитросплетение обязательств верности в Тёмном городе, владыки кабалов, словно змеи, оборачиваются вокруг тех, кто старается победить их в смертельной игре. Безграничные амбиции подчиненных поддерживают обостренное чувство паранойи архонтов, отчего они по-настоящему преуспевают в деле раскрытия предательства. Порой бывает, что их стратегии длятся тысячелетиями, одни события приводят к вращению механизмов других, и в итоге растянутые на столетия тактические ходы дают свои результаты. Некоторые Повелители Сумрака, что правят из высочайших шпилей Комморры, даже утверждают, что завладели своим троном ещё во времена до Падения. Эти старейшие архонты смотрят на остальных представителей своей расы, как на ссорящихся детей, но без снисходительного отношения к их глупости. Единственное неуместное слово может вызвать смертельный гнев архонта, и в отношении иерархии кабала архонт исключительно со злости попытается найти такой метод решения проблемы, который затронул бы все остальные внутренние группы.

«Ты собираешься бросить мне вызов, ничтожный человечишка? Мне - проклятию империй, отцу боли? Позволь мне проучить тебя; мне как раз нужна новая зверушка...»

Архонт К'шаик, кабал Режущего Лотоса

Процветание в глубинах бездны не дается за просто так, у всего есть своя цена. За те годы, что они прорубали себе путь к опасному правлению, архонты тёмных эльдар в целом превратились в нечто сверхъестественное. Они питались чужой болью столь долго, что теперь только подлинные зверства вселяют в них энергию. Архонты регулярно проводят крупномасштабные налеты в реальное пространство, так как единственный способ для них как следует восстановить силы предполагает потребление энергии от мучений в огромных количествах. Каждую ночь



старейшим архонтам приносят в жертву тысячи рабов, но и этого может быть недостаточно, чтобы придать им моложавый вид.

Поэтому архонты-старцы иногда закрывают масками собственное испещренное чёрными венами лицо; некоторые стилизованные и прекрасные, другие изготовлены из содранной кожи лица соперников, чьи козни оказались не такими искусными, как им хотелось думать.

Отправляясь на войну, архонт посещает свои музеи оружия, наслаждаясь самим процессом выбора между самыми секретными и смертельными технологиями Комморры - ужасными душеловками, хлыстообразными агонизаторами и силовыми полями, которые окутывают носителя щупальцами тьмы. На поле боя архонта сопровождают его самые любимые слуги и животные, каждый из которых преподносит врагам дары смерти по-разному. Кабалитские владыки способны перемещаться со скоростью ветра, практически исчезая из виду и затем появляясь вновь, когда клинок уже сделает свою кровавую работу. Немногим смертным воинам довелось увидеть архонта собственными глазами и при этом не лишиться их.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Архонт	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **кабалитский доспех, оружие ближнего боя, осколковый пистолет, плазменные гранаты.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.**

ПРИДВОРНЫЕ АРХОНТА

Кабалитские лорды окружают себя избранным кругом любимых слуг и телохранителей. В зависимости от личности владыки, его придворные могут разниться как инструменты в камере пыток, но в общих чертах их можно разделить на следующие категории.

МЕДУЗЫ

Закрытые маской существа, которых архонты используют для записи беспорядочных эмоций на поле боя, служат теламиносителями для странных созданий паутины, называемых медузами. Это сильные эмпатические паразиты, внешне представляющие собой совокупность мозгов и позвоночников, расположенных один поверх другого. Они плавают в эфире подобно морским медузам, питаясь мечтами и кошмарами. Они захватывают тела тех, кто вторгся в их царство, сразу поглощая их эмоции, энергия которых позволяет им существовать в реальном пространстве. Несмотря на то, что при встрече взглядом с телом-носителем медузы немедленно происходит эмоциональная утечка, эти гибридные создания высоко ценятся в Комморре, ибо поглощают и сохраняют сильные ощущения. Если съесть один из мозгоплодов медузы, то возвращаются все яркие и беспорядочные эмоции, испытанные во время рейда, словно это происходят здесь и сейчас.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Медуза	4	4	3	3	1	5	1	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.**

ОСНАЩЕНИЕ: **кабалитский доспех.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, энергия боли.**

Зрительная вспышка: *тело-носитель медузы открывает свою маску и парализует волнами сущих страданий тех, кто взглянул на неё, погружая в кому, из которой никак не выбраться.*

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	D6+1*	D6*	Штурмовое

**Каждый раз при стрельбе делайте бросок.*

УР-ГУЛИ

Архонты держат при дворе всевозможных смертоносных ксенотварей, начиная от червеобразных гемоворов и заканчивая теневоронами, чьё карканье сводит с ума услышавших его. Среди неисчислимых разновидностей атавистических кровавых зверей, что бродят по Комморре, ур-гулей, вероятно, можно назвать самыми омерзительными из всех; слепые, но проворные троглодиты родом из лабиринтообразных зиккуратов Шаа-дома. Если эти плетевидные ужасы почуют жертву рядами подрагивающих обонятельных щелей, то никаким образом не удастся избежать последующего насилия.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ур-гуль	4	0	4	3	1	5	3	3	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.**

ОСНАЩЕНИЕ: **когти и игольчатые зубы (считаются за одно оружие ближнего боя)**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, не ведая боли, яростное нападение.**

ЛХАМЕЯНКИ

Куртизанки архонта принимают разные странные формы, однако самые желанные из них - те, кто состоят в таинственном сестринстве Лхилиту, ибо они не только нереальные любовницы, но также несравненные отравительницы. Они берут начало от культа Лхамеи, а черпают свои знания у Шаимеша, Отца Ядов. Лхамеянка обеспечивает запасами самых смертельных ядов, которыми она делится вместе с архонтом перед каждым рейдом в реальное пространство. Говорят, что даже воздушный поцелуй лхамеянки может мгновенно убить.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лхамеянка	4	4	3	3	1	5	1	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.**

ОСНАЩЕНИЕ: **кабалитский доспех, осколковый пистолет, отравленное (2+).**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли.**

Мастерица ядов: все отравленное оружие (и стрелковое, и рукопашное), используемое лхамеянкой и архонтом, которому она принадлежит, усовершенствуется до «отравленное (2+)».

«Смерть? Ты желаешь смерти?
Боюсь, это будет слишком скучно».

Лорд Сарнак, кабал Чёрного Сердца

ССЛИТ

Из настоящих тёмных эльдар выходят несколько вызывающие сомнения телохранители из-за их вероломной натуры. Вместо этого архонты нанимают для своей защиты от неминуемого переворота более надежных инопланетных наёмников, что обитают в Комморре. Хотя подобные телохранители происходят с различных планет галактики, особой благосклонностью пользуются сслит - громадные змееобразные воины, чья раса тысячи лет назад поддалась искушениям буйной невоздержанности. Имея две пары рук, наемник-сслит обладает достаточным количеством пушек и зазубренных клинков, чтобы с легкостью разделаться со всяким ассасином или потенциальным узурпатором власти.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сслит	4	4	5	5	2	4	3	3	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота.**

ОСНАЩЕНИЕ: **кабалитский доспех, сколовый карабин, оружие ближнего боя, осколковый пистолет.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, не ведая боли.**

СУККУБЫ

Суккубы - правящая элита культов ведьм. Неимоверно элегантные и прекрасные, они шествуют сквозь хаос битвы, словно были рождены для этого. Их окружает группа смертоносных помощниц, выискивающих достойных соперников для своей госпожи. Каждая из них знаменита в Комморре изощренностью и изяществом в убийстве. Длинноногие и атлетичные суккубы - истинные кумиры гладиаторских арен, и, выступая, они наслаждаются завистью зрителей, настолько близкой к благоговению, насколько это возможно среди тёмных эльдар.

Иногда неофициально именуемые архитами, суккубы также известны как иннитах, «невесты смерти». Каждый культ ведьм по традиции управляется советом из трех таких личностей. Одна из них обычно обладает реальной силой, в то время как две прочие стараются превзойти друг друга в величии своих гладиаторских выступлений, стремясь к преумножению своих могущества и популярности. Внутри этого трио адских кошек происходит яростная борьба, хотя в отличие от вечных игр архонтов, в культах ведьм гораздо больше любят разрешать свои споры идеально исполненным обезглавливанием, чем политическими хитростями.

Суккубы весьма самолюбивы и имеют на то весомые причины. Толпа зрителей арены жаждет от представления не только крови, но и удовлетворения своего извращенного чувства прекрасного. Ведьмы со слишком большим числом шрамов часто сталкиваются с неодолимым противодействием лишь из-за своего греха несовершенства. Лишь те, кто сочетает в себе завораживающую притягательность с убийственным мастерством, способны достичь звания иннитах.

Суккубы культов ведьм восхищают красотой упругой алебастровой плоти, заключенной в корсеты с лезвиями и облегающие костюмы из переливающегося шелка. Каждое их движение очаровывает, а сложная, змееподобная грациозность почти гипнотизирует, когда они стремятся сквозь схватку к своей добыче. Суккуб сделает практически что угодно, чтобы сберечь свою ошеломляющую внешность, она может отправить на страшную смерть десятки воинов рангом ниже перед собственным выходом на арену, чтобы вкусить их предсмертные мучения и усилить блеск своей юности.



Она спускается из своего парящего пышного будуара на поле боя с высокомерием и величием жестокой королевы. При всем внешнем очаровании, каждая из них холодна и заносчива, и тот, кто взглянет на нее пси-зрением, увидит седую высохшую старуху на месте беспощадной красотки.

Многие из величайших суккубов стремятся подняться над приземленным насилием арен и достичь высот в самом акте убийства. Эти образцовые воительницы следуют путями Тёмных Муз, стремясь сравняться с ними в отдельном стиле убийства. В их рядах возбуждающе смертоносная Гелика Ядовитый Поцелуй, Иктрия Королева-свежевательница, чей яростный нрав вошел в легенды, и, разумеется, Лелит Гесперакс, однажды обезглавившая дюжину соперничавших с нею ведьм своим знаменитым рубящим пируэтом.

Ни один суккуб не удержится на своем месте без постоянных неоспоримых доказательств личного мастерства. Они регулярно возглавляют налеты в реальное пространство не только ради грабежей, но и для охоты на чемпионов низших рас, чтобы победой над ними продемонстрировать свои умения. Хотя обычно тёмные эльдар и взирают с презрением на защитников человечества, суккуб с радостью выйдет на поединок с магистром ордена Адептус Астартес, ибо даже в Комморре подобная победа означает весомый престиж. Коллекция трофеев суккуба довольно часто может похвастать головой военачальника орков, синаптического существа из улья тиранидов или же автарха с мира-корабля эльдар, что ценится превыше всего. Кроме захлестывающего адреналинового азарта, каждая такая победа дает суккубу возможность доказать убийством своё превосходство - и чем больше свидетелей тому, тем лучше.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Суккуб	8	6	3	3	3	8	4	9	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **ведьминский костюм, оружие ближнего боя, осколковый пистолет, боевые наркотики, плазменные гранаты.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.**

Увёртка (4+): суккубы имеют непробиваемый спас-бросок на 4+ против ранений, полученных при атаках ближнего боя.

ГЕМУНКУЛЫ

Древние и ужасающие гемункулы - это сумасшедшие скульпторы плоти, что обитают в тёмных недрах Комморры. Признанные мастера пыток, истинные ценители боли, что наслаждаются каждым оттенком причиняемых ими страданий. Столетиями ими создаются длительные симфонии агонии тех несчастных пленных, что заперты в их темницах и башнях. Все тёмные эльдар втайне страшатся гемункулов, ибо те являются не только алхимиками тела, но и души.

Благодаря мастерству восстановления тела ковены гемункулов составляют неотъемлемую часть выживания общества Комморры, оставаясь при этом опасными и внушающими страх фигурами. Всем известно, что навлечь гнев Повелителей Боли означает подписать себе смертный приговор. Гемункулы специализируются на усовершенствовании и видоизменении тел, они обожают погружать свои когти прямо в плоть своих новых пациентов. Если клиенты страстно желают шипастых игл на плечах, чешуйчатое змеиное лицо или глаза виридийского паука-призрака, то гемункулы с маской ликования на лице удовлетворят любые их желания - для этих бесчувственных хирургов не бывает слишком странных прихотей. Гемункулы только рады продемонстрировать свои навыки владения скальпелем и гиперстероидами.

Точно неизвестно, как становятся гемункулами. Все они очень стары; их морщинистый и кошмарный облик говорит о том, что они давно утратили способность вернуть былую молодость. Вероятно, среди старейших гемункулов есть основатели первых культов боли и удовольствия, но точно этого никогда не узнать, так как каждый гемункул видоизменяет себя настолько радикально, что более не напоминает тех, кого издевательски называет своим народом.

Несмотря на своеобразные модификации, гемункулы всегда имеют тонкую и скрученную фигуру. В их поджаром алебастровом теле нет ни капли жира, что совершенно отличает гемункулов от их более диких созданий, а осиная талия лишена внутренних органов, что лучше демонстрирует их жуткий и модный вид. Некоторые гемункулы прячут свои внутренности, легкие и сердце в мышечном мешке, что прорастает из их плеч - богатом хранилище стимуляторов и эликсиров, на котором часто находятся дополнительные конечности. Другие заменяют свою кровь горячим обжигающим ихором или даже кислотой, что течет по измененным венам. Их удлиненный позвоночник продолжается из нижнего отдела спины, и позвонки соединены в подвижные, хваткие костяные хвосты, которые могут обернуться вокруг глотки жертвы. Из верхней части спины растет роговидный выступ костной ткани, что часто образует голову гемункула, обвешанную необычными шприцами и инъекторами, которые направляют наркотики прямиком в спинномозговой резервуар.

Будучи функционально бессмертными, гемункулы не нуждаются в унизительной живости более молодых тёмных эльдар. Они двигаются с неземным изяществом, иногда поддерживаемые при помощи мощных суспензорных кристаллов, а иногда скользя на вытянутых спинохвостах. Неспешные и терпеливые, они понимают, что на то, чтобы даровать поистине занимательную смерть, нужно время. За тысячелетия их пристрастия стали более экзотичными - они обедают только из левой руки своей жертвы или прихлебывают пересохшими губами из волнистого стекла полного слез. Перешагнув привычные представления о богатстве, они высоко ценят необычные ингредиенты для своих алхимических эликсиров - сердце судьи Арбитрес, из которого выжаты несколько капель, может дать привкус абсолютной решимости, тогда как



эссенция некогда гордого планетарного губернатора придает резкий вкус тщеславия и вызывает трепет на их чёрных, остроконечных языках.

В бою зловещие гемункулы дирижируют окружающей их резней со страстью подлинного творца. Они используют особенно ужасное боевое снаряжение, способное вызвать неконтролируемый рост от единственного прикосновения или иссушить противников в одно мгновение. Гемункулы плывут по полю битвы с жуткой грацией, одаривая одной невообразимо мучительной смертью за другой тех, кто оказался слишком медлителен, чтобы скрыться от них. Если же гемункул погибает сам, он делает это со зловещей усмешкой на лице, потому как знает, что уже скоро вернется ради изобретательной мести.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гемункул-старейшина	5	5	3	4	3	5	3	9	6+
Гемункул	4	4	3	4	2	4	2	8	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **огрубелая кожа, оружие ближнего боя, осколковый пистолет.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.**

Изменённое телосложение: *боль для гемункулов это одновременно и оружие, и целебное средство.*

Гемункул начинает игру с символом боли.

РАЗВАЛИНЫ

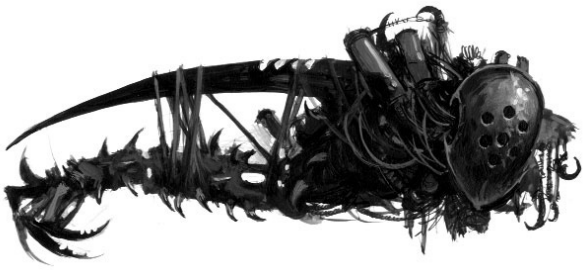
Каждый развалина - это отвратительный пример хирургического мастерства его повелителя, лично разделанный на части и собранный в ходячий инструмент истязания. С маской на лице и измененные дабы ещё сильнее сеять страх среди противников, они действуют как руки гемункула во внешнем мире, и на поле боя будут защищать своих создателей даже ценой своей жизни.

Каждому правителю требуются послушные слуги, и развалины, в прямом смысле этого слова, созданы для этого. Они официально известны как гемаколиты, и единственная обязанность каждого развалины заключается в служении своему повелителю в любом месте, будь то разделочный стол или поле боя. Вдобавок, они физически модифицируются для лучшего исполнения своих кровавых обязанностей. В основе хирургических улучшений лежит поражающая сила, им не известны физические пределы обычных созданий. В битву они идут с широким набором серповидных клинков, коррозийных хлыстов, шоковых жезлов и серебряных крюков.

Так как гемункулы имеют склонность к мании величия и даже отождествляют себя с богом, то они окружают себя миньонами, умоляющими его дать им какое-нибудь распоряжение. Фактически, большинство гемункулов предпочитают не марать руки разного рода работой и с омерзением относятся к необходимости что-то делать самим. Всю грязную работу гемункул предоставляет своим развалинам, многие из которых надеются, что однажды полностью освободятся от такой жизни – развалина будет терпеть практически любое унижение в надежде, что когда-нибудь возвысится до одного ранга с повелителями ковена. Типичной сценой в темницах и лабораториях гемункулов является фигура, нависшая над расчлененной жертвой, и сгорбленные развалины, с шарканьем исполняющие её приказы.



Развалины часто имеют тяжелые металлические рукавицы, приделанные им вместо рук, впрыскивающие или выкачивающие разного рода жидкости из субъектов посредством сгибания-разгибания тугих сухожилий. Во время сопровождения своего хозяина в налётах на реальное пространство их оружие и конечности иногда бывают также пропитаны обжигающим ядом. Позвоночные трансплантаты и разросшиеся кости, формирующие причудливые внешние дыбы и крюки с образцами сывороток, всегда находящиеся под рукой у гемункула, довольно распространены среди этих нескладных существ. Кроме того, их модифицируют для защиты творца в бою или сбора новых подопытных на радость хозяину. Их пальцы и ногти удаляют и заменяют на острые как бритва когти, легко оставляющие отметины на холодном каменном полу их подземных берлог, а лица закрывают непроницаемыми металлическими масками, так как в жизни развалины нет места свободе личности. Каждый день они носят только самую примитивную одежду, а на дело идут в запятнанных фартуках мясников и накидках, сверкая в сумраке от невероятного разнообразия инструментов пыток, висящих на поясе.



Пожалуй, самым отвратительным аспектом развалины является не его ужасающая внешность или кипящая жажда крови, но то, что он сам выбрал себе такую судьбу. Это такая своеобразная черта психики тёмных эльдар, что через несколько столетий они часто просят изменить тело, данное им при рождении, именно таким скучающим добровольцам хирурги и предоставляют совершенно новый опыт и наслаждения. По этой причине тёмный эльдар, которому нечего терять, отдает себя гемункулам, производящих с ним нечестивые метаморфозы, гораздо более ужасные, чем когда-либо до этого.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Развалина	4	4	3	4	1	4	1	8	6+
Акофист	4	4	3	4	1	4	2	9	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Акофист **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: огрубелая кожа, два отравленных оружия (4+).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли.

Изменённое телосложение: *боль неизменно всюду сопровождает развалину.*

Боевые единицы развалин начинают игру с символом боли.

ГРОТЕСКИ

Возвышающиеся чудовищные гротески – безумные творения, используемые, когда гемункулам требуется совершить акт крайнего физического насилия. Гротесками становятся не добровольно. Хотя в основном они рождаются тёмными эльдар, эти трагичные и отталкивающие творения перевоплощаются в более отвратительной форме в качестве наказания за реальное или мнимое неуважение к гемункулам.

Процесс, во время которого пленник становится гротеском, начинается с серии болезненных и унизительных изменений тела. Тёмные эльдар - нарциссы в душе, и жестокие гемункулы злорадствуют, искажая плоть тех, кто навлек на себя их гнев. Хотя часто процесс занимает годы до полного завершения, несчастная жертва постоянно накачивается эликсирами роста, макростероидами и мышечными стимуляторами до тех пор, пока тело не раздуется до невероятных размеров. Кости находятся в состоянии гиперактивного роста благодаря инъекциям костного вируса, в результате чего из мясистой спины появляются внешние шипы. Толстые, мускулистые предплечья дополняются мечами и ядовитыми рукавицами, кисти заменяются цепкими когтями или трубками, разбрызгивающими кровь или ихор жертвы. В этот момент гротески обычно подвергаются лоботомии, хотя некоторые смутно осознают происходящее, дабы лучше понимать ужас тех, кто предстает перед ними. В любом случае, гротески становятся безмозглыми слугами, способными осмыслить и выполнить только простейшие задачи. Его слабое и затравленное ужасом лицо навеки закрывается маской из чёрного железа, и он неуклюже вылезает из кокона плоти гемункулов новым и полностью покорным существом, желающим только служить своим тёмным повелителям.

В боевом походе эти громадные мясные туши сиротливо волочат ноги за своими ужасающими надсмотрщиками, однако когда им отдают приказ убивать, то они превращаются в машины уничтожения. Шприцы в спинном отстойнике впрыскивают мощные стимуляторы в поток ихора, усиливается гортанный угнетающий рев, связанный в основном с хрипом легких, сокращающихся с утроенной скоростью, а вены пульсируют рядом с разрывающимися перегруженными сердцами. Мощный оглушающий рык гротесков жутким эхом разносится над полем битвы, пока они разрубают все в пределах досягаемости огромным крюком, когтем или тесаком. Они не остановятся до тех пор, пока их хозяева не скомандуют им прекратить. Если такая команда не прозвучит, то, возможно, гемункул временно умер, или шум битвы попросту заглушил его приказ, и в таком случае гротески будут продолжать убивать каждого встречного, включая других тёмных эльдар. Любые искры индивидуальности в гротесках исчезли, они никогда не познают удовольствия от этой необузданной бойни, но одно можно сказать наверняка – внутри искалеченного и мускулистого тела гротеска пылает еле сдерживаемая агрессия, и оказаться рядом с ним в момент его неистовства – очень плохая идея.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гротеск	4	1	5	5	3	4	3	3	6+
Аберрация	4	1	5	5	3	4	4	4	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Аберрация **– пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: огрубелая кожа, оружие ближнего боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли, крупногабаритный.

Изменённое телосложение: *хотя гротески не вписываются в рамки любых традиционных представлений об агонии, они всё же становятся сильнее и энергичнее от смрада страданий.*

Они начинают игру с символом боли.

Неистовство берсерка: если боевая единица гротесков не включает независимого персонажа на начало фазы движения, бросьте кубик. При выпадении 1 гротески начинают неистовствовать, нанося 2D6 попаданий с S5 и AP– всем боевым единицам в пределах 2D6" (дружественным или вражеским), после чего удаляются из игры. Попадания по технике отыгрываются против бортовой брони. При выпадении 2+ гротески действуют как обычно.

«Убейте их, дети мои, но сделайте это медленно...»

- Вегхекс,
гемункул-старейшина из Тринадцати Шрамов

МАШИНЫ БОЛИ «ТАЛОС»

Машины боли, самыми распространенными из которых являются «Талосы», считаются вершиной искусства гемункулов. Творения безумного гения, жуткая смесь органики и механики, увешанная хирургическими приборами и внушающими ужас орудиями войны. Хотя они сильно различаются по своему строению, каждый «Талос» всегда хорошо оснащен для того, чтобы отвратительным способом отомстить тем, кто навлек на себя гнев их повелителей. Начиная от лязгающих «Цепных упырей», излюбленных монстров Пророков Плоти, и заканчивая «Покаятелями» с ногами-дрелями, охранниками Вечной Спирали, эти ужасные машины во много раз превосходят по размеру и силе своего создателя. Полуживые конструкции плывут с угрожающей медлительностью, приближаясь к своей добыче под завывания антигравитационных двигателей в противовес подрагивающему лязгу серебряных мечей.

«Талосы» играют несколько ролей в подземных темницах гемункулов, совмещая в себе охранника и ходячую камеру пыток, где невыразимая боль ожидает тех, кто попадет в их стальную хватку. «Талос» ценится гемункулами не только как защитник, его металлический корпус делает его непроницаемым для вражеского огня, но так же, как и инструмент, позволяющий хозяину карать медленно и беззастенчиво, не пошевелив при этом и пальцем. Лезвия передних конечностей «Талоса» могут порубить на кровавые куски даже огрина, а ихор, извергаемый сифонной трубкой из грудной клетки «Талоса», способен превратить легкозащищенную жертву в первичный бульон. Но манипуляторы и острые как скальпель когти, висящие под сегментированным панцирем – вот то, чего действительно следует опасаться. Когда «Талос» ловит вражеского солдата, то крепко держит его парой цепких стальных конечностей и начинает быстро и беспощадно разбирать свою жертву остальными руками. Хирургически острые инструменты, гудя моторами и воя сверлами, зачищают каждый составной компонент, снимая слой за слоем и перекачивая внутрь физическую форму жертвы, пока не останется ничего, кроме нескольких капель крови.





В битве этот отвратительный процесс очень приятен владельцу-гемункулу, ибо не только предоставляет развлекательное зрелище, но так же дает «Талосу» ещё больше двигательной силы, впитываемой и потребляемой его органическими частями. Лязгая и подергиваясь, будто наслаждаясь убийством, «Талос», в предвкушении новой энергии, беспорядочно плюется смертью из своего высокотехнологичного оружия в ряды противника. Когда он натыкается на следующую добычу, процесс начинается заново, однако судьба ни одного пойманного «Талосом» не заканчивается смертью – по возвращении «Талоса» в темницы ковена составляющие его жертвы перекачивают из металлической оболочки и используют при создании ещё большего количества зелий и эликсиров.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Машина боли «Талос»	5	3	7	7	3	4	D6	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: монструозное создание.

ОСНАЩЕНИЕ: бронированный панцирь, оружие ближнего боя, спаренная осколковая пушка.

Инъектор ихора: *это жуткое устройство накачивает жертву кипящим ихором из кровотока «Талоса».*

За каждое неспасённое ранение, полученное от этого специального оружия ближнего боя, жертва должна пройти тест на стойкость. Если она проваливает любой из этих тестов, модель постигает мгновенная смерть, независимо от её стойкости.

Жалящий пускатель: *«Талос» зачастую бывает оснащен тайным оружием, стреляющим большими сгустками сырой энергии агонии.*

Дальность	Сила	AP	Класс
24''	5	5	Штурмовое 2, взрыв

Цепи с крюками: *из-под корпуса «Талоса» свисают многочисленные цепи с крюками.*

«Талос» с этим специальным оружием ближнего боя бросает два кубика, когда генерирует число своих атак, и выбирает наибольший результат.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли, бесстрашие, движение через укрытие.

Случайные атаки: *при обнаружении поблизости от себя противника «Талос» обрушивает на него шквал ударов.*

«Талос» имеет D6 атак (плюс бонусы к наступлению и т.п.). Делайте бросок в начале каждой подфазы схватки, чтобы определить количество атак в эту подфазу.

МАШИНЫ-ПАРАЗИТЫ «КРОНОС»

«Кронос» напоминает гигантское биомеханическое насекомое или усеянного колючками паразита, чей полированный панцирь весь покрыт ощетинившимися антеннами и дергающимися стабилизаторами. Хотя он используется для тех же целей, что и «Талос» и подобные ему машины боли - для пыток и уничтожения, «Кронос» - ещё более странная конструкция, чем любая из них. Благодаря удивительному сочетанию науки и алхимии, практикуемому ковенами гемункулов, «Кронос» вытягивает не органическую составляющую жертв, но саму их жизненную эссенцию. После того как отвратительное создание полностью выпивает её, от живого существа остается лишь серая иссохшая оболочка, которая служит немым свидетельством дьявольских умений создателей «Кроноса».

«Кронос» заработал свою страшную репутацию благодаря ужасающим эффектам своего характерного оружия, рифленого и кристаллического устройства, испускающего щупальца из сенсорных узлов или свисающего с его головы подобно хоботку чужеродного насекомого. Название этого ужасного устройства может быть приблизительно переведено как «выкачиватель душ»; оно может создать петлю обратной связи отрицательной энергии, высасывающей жизненную силу существ, попавших в радиус действия поля. Для постороннего наблюдателя жертва «Кроноса» незаметно стареет с невероятной скоростью, тело сморщивается и гниет, пока не остается ничего, кроме иссохшего трупа.



Может показаться странным, но это еще не окончательный результат жутких особенностей кормежки «Кроноса». Украденная жизненная сила жертвы увеличивается внутри блестящего панциря, проходя через ребристые конденсаторы и пропускаясь еще раз через резонаторы. Пульсирующие волны эссенции духа вытекают наружу к тёмным эльдар, находящимся рядом с «Кроносом»: обычно это хозяин-гемункул и его ужасный карнавал монстров. Однако эти целительные эффекты распространяются не только на ковены; все тёмные эльдар могут собирать жизненную силу, похищенную «Кроносом», делающую их сильнее и энергичнее каждый раз, когда чудовище накормится досыта. Таким образом, металлический монстр питает и омолаживает стоящих поблизости, подталкивая их на все большие акты насилия. Некоторые модификации позволяют создавать петли обратной связи на огромных площадях, в то время как другие вытягивают всё до последней капли из жертвы, погружая свои трубки непосредственно в плоть. Среди суеверных жителей Империума «Кроносы» известны как «похитители времени», ибо они воруют молодость и энергию добычи и передают ее своим садистским владельцам.

Архонты, рассчитывающие на длинный рейд, щедро заплатят за «Кронос», сопровождающий их во время миссии, ибо увлеченным битвой воинам оказавшийся рядом «Кронос» может обеспечить такие высоты кровавого азарта, что это быстро склонит чашу весов на сторону тёмных эльдар. Чувство украденной жизненной силы, пульсирующее внутри чьей-либо плоти, невероятно приятно – нередко богатый архонт держит «Кронос» рядом, дабы он мог справиться с большинством случаев, когда слуги раздражают его.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Машина-паразит «Кронос»	3	3	5	7	3	4	2	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **монструозное создание.**

ОСНАЩЕНИЕ: **бронированный панцирь, оружие ближнего боя.**

Выкачиватель душ: *выкачиватель душ «Кроноса» создаёт поле негативной энергии, которое позволяет ему насыщаться за счёт окружающих.*

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	4	3	Штурмовое 1

Если выкачиватель душ убивает одну или более вражеских моделей, выберите одну из ваших боевых единиц в пределах 12" от «Кроноса» (это может быть и сам «Кронос»). Эта боевая единица сразу получает символ боли.

Вихрь духов: *иногда «Кроноса» модифицируют, устанавливая устройство со спиралевидным рисунком, которое пускает громадные заряды негативной энергии, вытягивающие жизненную силу десятков жертв.*

Дальность	Сила	AP	Класс
18"	3	3	Штурмовое 1, большой взрыв

Если вихрь духов убивает одну или более вражеских моделей, выберите одну из ваших боевых единиц в пределах 12" от «Кроноса» (это может быть и сам «Кронос»). Эта боевая единица сразу получает символ боли.

Зонд душ: *некоторые «Кроносы» вонзают металлические трубки прямо в своих жертв, поглощая жизненную силу врага и изрыгая её на ближайших тёмных эльдар.*

Если зонд душ убивает одну или более вражеских моделей во время фазы наступления, выберите в конце этой фазы одну из ваших боевых единиц в пределах 12" от «Кроноса» (это может быть и сам «Кронос»). Эта боевая единица сразу получает символ боли.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение, энергия боли, бесстрашие, движение через укрытие.**

«Он пришел с небес, шумя и клацая, изобилуя антеннами и сверкая панцирем цвета высохшей крови. Мы думали, что имели бóльшие проблемы, сражаясь против урагана клинков, отражая вторжение комморритов. Болтеры изрыгали ярость. Затем мои братья начали молча падать на землю. Брат-капитан Алкен не отвечал. Я сорвал с него шлем и увидел перекошенный иссохший череп. И тогда ксеносы удвоили силу своей атаки...»

- Эпистолярий Туле из ордена Серебряных Черепов, Ирийская резня

АРЛЕКИНЫ

Арлекины – элитные воины эльдар, не проводящие границ между войной и искусством. Каждый точный удар клинка, каждое сальто над новым трупом, каждое удушение – акт преклонения перед их божеством-обманщиком, Смеющимся Богом. Арлекины воплощают в себе древнюю загадку, преследующую эльдар со времен Грехопадения: они единственные, кто знает секрет, как отринуть Слаанеш и удержать в душах пылающий огонь.

Арлекины – не настоящие тёмные эльдар. Хотя они и часто посещают Комморру, но существуют вне общества эльдар, а их мотивы скрыты и неясны. Арлекины, как правило, обитают в разрушенных закоулках паутины и обычно решаются на сотрудничество с другими эльдар только за ночь перед особенно важной битвой. Они внезапно появляются из скрытых порталов, помпезно обставляя свое появление, о чем рассказывается в легендах эльдар. Представления арлекинов завораживают: всплески эмоций, достигнутые этими ошеломительными выступлениями, доказывают, что труппа может практически пленить публику в лице тёмных эльдар.

Представление труппы арлекинов всегда заканчивается сказанием о Грехопадении, повести, имеющей особое значение для старейших архонтов, многие из которых находят первый акт забавно знакомым. В силу своего статуса отшельников, имеется множество отчетов об арлекинах, работающих посредниками между эльдар с миров-кораблей и правителями Комморры. Если арлекины и лояльны к кому-либо, за исключением Смеющегося Бога, то это ко всей расе эльдар, ибо они желают увидеть её возрождение.

Всего несколько этих воинов-танцоров могут повернуть ход битвы благодаря своей блистательной атаке. Они спешат к линии фронта, убивая или захватывая некоторых личностей по только им известным причинам, после чего снова исчезают в паутине. В отличие от своих тёмноэльдарских сородичей, арлекины перемещаются по полю боя в неясных ярких цветах, голографических «полях-домино», сбивающих с толку и отвлекающих противника. После прыжка начинается стремительная пляска смерти, и даже наиболее циничные налётчики тёмных эльдар удивляются мастерству, с которым воины-артисты расправляются со своими жертвами.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арлекин	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Шут Смерти	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Теневидец	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Мастер труппы	5	4	3	3	1	6	3	10	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Шут Смерти **– пехота (персонаж).** Теневидец **- пехота (персонаж).** Мастер труппы **- пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: оружие ближнего боя, сюрикенный пистолет.

Сальто-пояса: *антигравитационные сальто-пояса арлекинов позволяют им прыгать и кувыркаться даже на самой ненадежной опоре.*

Они не учитывают труднопроходимый ландшафт.

Голокостюм: *продвинутые технологии голокостюма создают вокруг арлекина деформирующее поле, которое разбивает их зрительный образ на фрагменты, что мешает противнику вести точный огонь и наносить удары.*

Голокостюм предоставляет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Термоядерный пистолет: *это компактное одноручное мелта-оружие выглядит столь изящно, что его мощь кажется неправдоподобной.*

Дальность	Сила	AP	Класс
6''	8	1	Пистолет, мелта

«Поцелуй арлекина»: *вонзаясь во врага, эта прикрепленная к предплечью заостренная трубка выпускает внутрь противника раскручивающуюся нить из моноволокна, которая мгновенно обращает внутренности жертвы в кровавую кашу.*

Атаки ближнего боя, совершаемые «поцелуем арлекина», имеют специальное правило «раздирающее».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность.

Пляска смерти: труппа арлекинов координирует свои атаки с ошеломляющей скоростью, оставляя на своем пути только мёртвые тела. Они имеют специальные правила «яростное нападение» и «ударил-отступил».

ТЕНЕВИДЦЫ

Теневидцы – профессиональные псайкеры, чьи способности основаны на запутывании врагов и вселении страха. Они добавляют эффектности представлениям, выпуская запрограммированные галлюцинации из крейданнов, ранцевых гранатомётов. В течение выступления теневидцы примеряют на себя роль сказочников, создавая мерцающие фантомы, танцующие и дерущиеся в воздухе. В битве они могут насылать видения нечестивого ужаса на противника или даже стереть из их разумов присутствие арлекинов.

ОСНАЩЕНИЕ: оружие ближнего боя, сюрикенный пистолет, сальто-пояс, голокостюм.

Галлюциногенные гранаты: весь отряд теневидца считается вооруженным плазменными гранатами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Вуаль слёз: теневидец является псайкером и всегда имеет психосилу «вуаль слёз». Эта сила доступна ему постоянно, и потому для её использования не требуется проходить пси-тест. Теневидец использует свои силы для запутывания и устрашения врагов. Теневидец и все модели его боевой единицы имеют специальные правила «скрытность» и «скрытый пеленой».

ШУТЫ СМЕРТИ

Шуты Смерти – специалисты тяжелого вооружения, зловещие воины, стоящие отдельно от остальной труппы арлекинов. Их костюмы обвешаны черепами, масками смерти и костями их предшественников. Их нездоровое чувство юмора ценится во всем Тёмном городе.

ОСНАЩЕНИЕ: сальто-пояс, голокостюм.

Визжащая пушка: *оружие Шута Смерти стреляет сюрикенами, пропитанными смертоносными генетическими токсинами. Его жертвы лопаются и взрываются самым жутким и кровавым образом.*

Дальность	Сила	AP	Класс
24''	6	5	Штурмовое 3, подавление огнём

«ЯДЫ»

Тёмные эльдар в значительной степени полагаются на внезапность и скорость, поэтому их воздушные машины быстры и маневренны. Наиболее шустрым из всех транспортов комморритов является «Яд», стремительный скиммер, который несет в бой группу элитных воинов, подобно отравленному дротику ударяя в сердце врага.

Вместо того чтобы представлять собой единую, ясно видимую цель для противника, войско тёмных эльдар атакует волнами. Невообразимое количество боевых машин изливается из разломов в небесах, чтобы привести в смятение стрелков врага. Хотя многие транспорты тёмных эльдар можно подбить зенитным огнем, даже натренированный орудийный расчет может не надеяться, что ему удастся остановить весь зловещий рой, летящий на него. Кроме того, как известно любому опытному командиру тёмных эльдар, главной целью для хорошо обученных вражеских солдат являются самые крупные и загруженные транспорты. Поэтому наиболее изощренные из тёмных эльдар летят на войну на транспортах, не превышающих по размеру «Виперы» с мировкораблей или небесные колесницы древней империи эльдар, что предшествовали им. Скорость первостепенна — даже если один-единственный «Яд» пробьется сквозь вражескую оборону, этого может оказаться достаточно, чтобы посеять семена разрушения и обеспечить огневую поддержку, в то время как смертоносные пассажиры выполняют свое страшное дело.

Хотя реактивные двигатели и антигравитационный каркас «Яда» – такие же, как у других машин тёмных эльдар, транспорт обладает такой маневренностью и чувствительностью к командам пилота, что может пройти целым и невредимым через бурю вражеского огня; его голографическое мерцающее поле сбивает с толку стрелков. Говорят, что искусный пилот «Яда» может пролететь сквозь части Паутины, рассчитанные на то, что через них сможет пройти лишь одинокий путник. По этой причине «Яды» весьма популярны среди комморритов-охотников, а также аристократов с верхних шпилей, которые с удовольствием преследуют своих врагов в качестве спорта.

Несмотря на маленький размер, «Яд» способен нести небольшую группу отборных воинов, которые привыкли действовать согласованно в одном отряде. Хотя большая часть лордов и предводителей тёмных эльдар предпочитает вести своих воинов-кабалитов в бой на индивидуально оборудованных «Рейдерах», это не всегда устраивает тех, кто не желает находиться в компании простых солдат. Иногда «Яд» используется одним-единственным воином, чтобы он мог красиво сражаться; обычно эти знатные тёмные эльдар слишком высокомерны или подозрительны, чтобы доверять даже собственным телохранителям. Те, кто видел тёмных эльдар в бою, знают, что иногда один воин — все, что нужно для победы. Истинный яд этой машины — её пассажиры, а не орудия.

		БРОНЯ			
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Яд»	4	10	10	10	2

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **техника (скиммер, открытая, скоростная, транспорт).**

ОСНАЩЕНИЕ: **спаренная осколковая винтовка, осколковая пушка, мерцающее поле (см. стр. 73).**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение.**

ТРАНСПОРТ: транспортная вместимость «Яда» равна 5.



ТЁМНЫЕ МУЗЫ

Хотя тёмные эльдар, как правило, не поклоняются никому, кроме одних себя, они воздают должное тем, кого уважают. Знаменитые воины и тёмные художники могут добиться почета среди своих сородичей — не потому, что те чтут их умения, но лишь потому, что желают узнать больше об их силе.

Таким образом, истинно могущественные тёмные эльдар из былых эпох становятся практически легендарными фигурами. Многие воплощают собой некоторую форму порока, тайное поклонение которому привело к ослаблению древних богов эльдар и впоследствии к Грехопадению. Они известны под общим названием Тёмные Музы и наделены ужасающей силой. Ассасины и убийцы почитают Шаимеша, Повелителя Ядов, вероломного брата Вселенского Змея Сайм-Ханна. Элитные куртизанки из культа Лхамеи поклоняются Лхилиту, Супруге Пустоты, в то время как могучие архонты больше склонны следовать принципам Вилета, ассоциирующегося с чудовищным высокомерием. Накануне битвы многие чтущие традиции культы ведьм призывают Красную Старуху Гекатию или приносят жертвы Ка'лех, Госпоже Клинков.

Есть мнение, что Аздрубаэль Вект может однажды присоединиться к Тёмным Музам, хотя, если учитывать его невероятную способность обманывать смерть, этого дня, скорее всего, придется ждать ещё очень долго.

«РЕЙДЕРЫ»

Первый признак налета тёмных эльдар в реальное пространство - это мерцание несвета, которое появляется в небе, разрастается и разворачивается спиралью, превращаясь в переливающийся, пылающий зеленым пламенем портал. Из этих эфирных врат вылетают десятки усеянных клинками неболётов, несущихся подобно стрелам к сбитой с толку добыче с целеустремленностью акул, почуявших кровь. Наиболее часто встречающиеся среди этих антигравитационных скиммеров именуются «Рейдерами» - это излюбленные транспорты тёмных эльдар по всей галактике.

Легкие и невероятно маневренные «Рейдеры» воплощают убежденность тёмных эльдар в том, что скорость превыше прочности. В отличие от неповоротливых машин Империума «Рейдеры» не окружают своих пассажиров металлической скорлупой. Они скорее похожи на парящие прогулочные лодки древних эльдар, однако приспособлены к движениям на огромной скорости и оснащены острыми, как мечи, лопастями и зазубренными килями, которые разрезают врагов на части.

Основа движущей силы «Рейдера» - компактные турбодвигатели, а в воздухе его удерживает антигравитационный каркас, который позволяет ему лететь даже над неровными местами с потрясающей скоростью. Хотя каждая машина подгоняется под нужды отдельного кабала и украшается частями тел захваченных жертв, все они имеют общие черты - репульсорный киль-лезвие, которым управляет искусный рулевой, эфирные паруса для сбора энергий, источаемых порталом, из которого они вылетели, и установленное на носу тяжёлое орудие, сеющее ужас среди врагов. Изогнутый корпус каждого «Рейдера» защищен гладкой обшивкой, а металлическая палуба пронизана мозаичными узорами отверстий, чтобы снизить вес машины. Часто на «Рейдерах» устанавливаются стойки для стрелкового оружия, серповидные клинки и электрошоковые тараны, так как тёмные эльдар с радостью используют любое доступное им оружие.



На первый взгляд «Рейдер» кажется столь слабозащищенным и обтекаемым, что более похож на гоночный транспорт, чем на машину для перевозки войск. И действительно, когда его двигатели работают в полную силу, он способен догнать даже великолепные корабли эльдар с миров-кораблей. Однако же перевозка солдат - основная функция «Рейдера», и его тёмноэльдарские пассажиры настолько уверены в себе, что с легкостью могут держаться за балюстрады и крюки для трофеев, радуясь волнительной охоте, в то время как кругом разлетаются осколки. Им нужна всего секунда, чтобы спрыгнуть с борта «Рейдера» прямо в гущу врагов, оскалив зубы в предвкушении кровопролития.

Когда противник разбит, выживших врагов привязывают или приковывают к «Рейдеру», а то и попросту насаживают на трофейные крюки. Те тёмные эльдар, что погибли при налете, тоже увозятся обратно в Комморру с заметным отсутствием уважения, в виде наваленных кровавой кучей конечностей на палубе «Рейдера» или свисающих с шипастого корпуса тел.

		БРОНЯ			
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Рейдер»	4	10	10	10	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **техника (скиммер, открытая, скоростная, транспорт).**

ОСНАЩЕНИЕ: **тёмное копьё.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение.**

ТРАНСПОРТ: транспортная вместимость «Рейдера» равна 10.

Рядовой Малко с восхищением взирал на небо, где начиналось величественное и прекрасное затмение. Красный диск луны надвигался на солнце, пока от его сияния не осталось ничего, кроме огненного ореола, окружившего тёмную пустоту. Малко сощурился и нахмурил брови, заметив искру желтовато-зеленого света во тьме. Она как будто разделялась и росла, открываясь подобно рту или зловещему глазу. Он неловко схватился за комм-линк, чтобы сообщить о странном видении комиссару Радчеку, но слова застряли у него в горле.

Корабль, который всем своим видом напоминал острый клинок, невероятно близко вырвался из самого сердца небесного разлома и полетел прямо на него. Появился ещё один, затем ещё, а потом сразу целая дюжина засвистела в небе, словно отравленные дротики бога-охотника.

Малко отступил назад, вспомнив истории, которые в детстве ему рассказывала хозяйка Ингрид - мрачные легенды о народе похитителей, что приходят с небес, дабы утащить невинных людей в ад.

- К орудиям! - закричал Малко голосом, охрипшим от ужаса. - Во имя всего святого, к ОРУДИЯМ!

«ГУБИТЕЛИ»

«Губитель» – такой же стремительный как стрела боевой корабль, как и родственный «Рейдер». Транспортная вместимость «Рейдера» замещена у «Губителя» повышенной огневой мощью трёх тяжёлых орудий. На поле боя «Губитель» исполняет роль бронированной огневой поддержки, отвлекая на себя внимание мощнейших вражеских целей, но по сравнению с боевым танком Империума, он выглядит как быстрокрылый хищник рядом с тяжелым вьючным зверем. Боевые корабли «Губитель» – быстры и маневренны: они могут напасть и уничтожить вражеский танк единственным сокрушительным залпом, исчезнув до того, как враг узнает, что поразило его.

Можно сказать, «Губители» исполняют роль ассасинов в войне в реальном пространстве, хотя их целью является бронированная техника, а не отдельные люди. Экипаж каждого «Губителя» имеет приоритетную цель, которую должен уничтожить, в противном случае ему придется понести тяжелое наказание по возвращении в родной кабал в глубинах Комморры.

«Губители» имеют всю информацию о своей добыче, которую их кабал только может собрать, и каждая команда гравискифа знает наилучший способ уничтожения техники противника. Вследствие этого своенравные стрелки «Губителей» сосредотачивают свое внимание на конкретных задачах, таких как уничтожение двигателя головной машины врага, в результате чего всей бронированной колонне придется экстренно остановиться, или отсечение пути к спасению противника. Как только задача будет выполнена, «Губители» получают полную свободу действий, устраивая любую бойню на поле боя по своему усмотрению и безжалостно уничтожая все, что попадется в прицел их орудий.

Это, пожалуй, служит лучшим примером широкого мышления тёмных эльдар, ибо «Губитель», наиболее распространенная вариация их боевых кораблей, несет на себе не намного больше брони, чем любой из личных транспортов людей. Скорость превыше всего. Команда «Губителя» считает, что если они уже будут в другом месте, когда неприятель начнет их искать, то их шансы выжить будут намного выше, чем, если они будут барахтаться на одном месте и ждать, пока их подстрелят. Эта тактика раздражает офицеров Империума, чье возмездие более походит на удар кувалды, чем на мгновенный выпад рапирой. Однако доказательство эффективности подобной тактики неоспоримо. Эскадрон «Губителей» вполне способен появиться из ниоткуда и, нанеся смертельный удар единственным залпом богу-машине Адептус Механикус, скрыться за горизонтом, прежде чем гиганты успеют упасть на землю.

		БРОНЯ			
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Губитель»	4	11	11	10	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **техника (скиммер, скоростная, открытая).**

ОСНАЩЕНИЕ: **три тёмных копья.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение.**

Воздушная атака: благодаря открытой конструкции палуб и продвинутым матрицам целенаведения, используемым экипажем, «Губитель», который двигался на крейсерской скорости, может стрелять из всех своих орудий, используя свой целый показатель навыка стрельбы.

В шторме жгучего света ещё три гладких остроносых машины ворвались в пространство менее чем в ста метрах от линии орков. Оглушительный рёв поднялся в обветшалом лагере зеленокожих, окруженном толстыми вспученными укреплениями — выглядел он как подходящее место для битвы. Все как один, орки проглотили наживку.

Волна зеленокожих вылилась из лачуг внутри крепости следом за громадной, несущейся на всей скорости баивой фурой с ржавыми металлическими челюстями и надписью «Зохавыватель», намалеванной поперек тупого носа. Машина возглавляла бронированную колону орков, желающих выместить всю свою злость на окутанных ночью захватчиках. Девять лучей несвета вылетели из темноты, и каждое копье пронзило слабые места металлического чудища: оси, смотровые щели, двигатель и топливные баки. «Зохавыватель» разлетелся на куски во взрыве такой мощи, что перевернул два орочих грузавоза и поразил массивными осколками баивые фуры позади. «Красный крушила» взорвался следующим, полностью исчезнув в багровом облаке плазмы. Остальные экипажи орочих машин были сбиты с толку и пришли в замешательство, редкие группы парней продолжали бежать вперед, в темноту, желая пролить кровь захватчиков. Ещё остававшиеся в крепости не могли слышать звука битвы, происходящей в неестественном сумраке, однако она постепенно стихала. Когда отставшая орочья орда, наконец, подошла, захватчики уже пропали. Из нескольких сотен жадных до битвы орков, бросившихся в погоню, никто не вернулся.



РЕАКТИВНЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ «ОСТРОКРЫЛ»

В клубящемся вихре тумана каждого рейда тёмных эльдар появляются, оставляя за собой два инверсионных следа, реактивные истребители «Острокрыл», летательные аппараты чужаков, настолько быстрые, что их ракеты могут уничтожить цель, всего лишь разорвав воздух громоподобным звуковым взрывом.

Но даже самые высокомерные архонты знают, что бронированные машины меньших рас, медленные и неповоротливые, все же потенциально опасны. Воздушный рейд, попавший под целенаправленный артиллерийский огонь, часто несет катастрофические потери. Чтобы убедиться, что противник не сможет получить эту поддержку, тёмные эльдар используют «Острокрылы», дабы сеять панику и разрушения в рядах врага. Не найдется ни одной настолько быстрой жертвы, способной спастись от агрессивного и отточенного огня команды истребителя, потому как каждый их пилот когда-то принадлежал к элите разбойников, для которых битва на ошеломительной скорости – привычное дело.

«Острокрылы» по виду напоминают зазубренные обоюдоострые клинки, на огромной скорости неся смерть серповидными крыльями и острыми мечами на носу. Имперские командиры часто ошибочно принимают «Острокрылы» за истребители эльдарских миров-кораблей, ибо они несут в себе грацию всего мастерства эльдар, и так же высекают в воздухе головокружительные пируэты. Однако пилоты «Острокрылов» специализируются не на воздушных боях, а на уничтожении наземных целей. Будучи ветеранами смертельных гонок в Тёмном городе, они достаточно разбогатели, чтобы навсегда покинуть арену, и теперь без риска для собственной жизни стремятся изувечить и уничтожить все на своем пути. Ничто так не радует пилота «Острокрыла», как стремительный полет над собственнолично созданным адом на земле, при этом скашивая паникующих выживших, снующих далеко внизу.



Реактивные истребители «Острокрыл» несут на борту дьявольски эффективные ракеты. Ракетный залп эскадрильи «Острокрылов» будто пропахивает поверхность чудовищными невидимыми когтями. Наиболее хирургически эффективная из всех - ракета-монокоса, дистанционно направляемая пилотами истребителя в толпу противника. Секрет их ужасающей репутации хранится в боеголовке; при детонации происходит взрыв узконаправленного действия, возможный благодаря комплексу встроенных силовых щитов. Огромный горизонтальный поток энергии взрывается на определенной высоте, обезглавливая или даже разрезая каждого, оказавшегося в зоне поражения. Столь множественные убийства крайне приятны пилотам истребителя, ибо все тёмные эльдар ценят отлично проведённую смерть.

«Они идут за вашими душами, я предвидел это.
Они пришли полакомиться вашими душами...»

- Оул Чернозим,
псайкер-примарис

	БРОНЯ				
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Острокрыл»	4	10	10	10	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (летательный аппарат).

ОСНАЩЕНИЕ: спаренные осколковые винтовки, два тёмных копья.

Ракета-монокоса*: фирменное вооружение реактивного истребителя «Острокрыл».*

Дальность	Сила	АР	Класс
48''	6	5	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое

Некротоксинная ракета: *в сердцевине некротоксинной ракеты имеется ёмкость с вирулентными нейротоксинами. Когда ракета взрывается, она разбивается на подобные ножам осколки зубчатой шрапнели, каждый из которых покрыт густыми комками смертоносного боезапаса.*

Дальность	Сила	АР	Класс
48''	X	5	Штурмовое 1, большой взрыв, отравленное (2+), подавление огнём, одноразовое

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, сверхзвуковая.

БОМБАРДИРОВЩИК «ПУСТОТНЫЙ ВОРОН»

Хотя тёмные эльдар считают бомбардировщик «Пустотный ворон» тяжелым оружием наивысшего порядка, он может с легкостью превзойти даже маневренные истребители Империума. «Пустотный ворон» разделяет много общих черт с реактивным истребителем «Острокрыл», обладая характерными серповидными крыльями и аналогичным аэродинамическим строением, однако он вооружен значительно более крупными и смертоносными снарядами, чем его меньший сородич — наводящими ужас пустотными минами.

Так же как и пилоты «Острокрылов», пилот «Пустотного ворона» является ветераном высокоскоростных, смертельно опасных гонок вокруг высоких шпилей Верхней Комморры. Жажда скорости кипит в его крови, и он не боится опаснейших воздушных манёвров, которые погубили бы менее опытного пилота. Однако роль этого бомбардировщика определяет не управляющий летчик, а стрелок в передней части корабля — истинный маэстро в симфонии резни, творимой тёмными эльдар.

В носовой части каждого «Пустотного ворона» находится хрустальная капсула, внутри которой расположено сиденье, весьма схожее с тем, какое есть у гравицикла «Разбойник». Оно окружено голографическими целеуказателями и прицельными рунами, которые мерцают и пляшут, указывая стрелку на ничего не подозревающую добычу. Из этого наполненного оборудованием кокона он направляет всесжигающие залпы пустотных копий бомбардировщика.

В отличие от «Острокрыла», чьи пилоты приходят в восторг от издаваемого им в полете оглушительного рокота, «Пустотный ворон» оснащен сложными звукогасителями, которые полностью заглушают шум двигателей. Часто первым признаком, по которому враги на своих огневых позициях понимают, что поблизости находится «Пустотный ворон», становятся двойные лучи рубиново-красного света, наносящие огромные потери любой защитной артиллерии, которую могут применить против этого бомбардировщика.



Все же, как смертоносно ни было бы пустотное копьё, оно не является наиболее ужасным из всех орудий «Пустотного ворона». Когда стрелок уверен, что может работать без помех, он сбрасывает пустотную мину из оружейных гондол «Ворона». Эта мина с ювелирной точностью наносит удар и снабжена не одним, а двумя боезарядами, которые детонируют через долю секунды один за другим. Первый не оказывает непосредственного эффекта, так как просто создает силовую сферу, пузырь в реальности, который ограждает все, что находится снаружи, и обрекает на гибель все, что оказывается внутри. Второй заряд содержит частицу чернейшего темного света, которую первый взрыв высвобождает из заточения. Даже крошечное количество тёмного света, попавшее в реальное пространство, производит катастрофический эффект. Если бы не силовая сфера, создаваемая первым зарядом, то получившийся в результате взрыв уничтожил бы не только врага, но и сам «Пустотный ворон» в придачу. Однако в итоге все, что попадает внутрь потрескивающей сферы, аннигилируется. Остается лишь дымящийся полукруглый кратер, выбитый в поверхности земли, и инверсионный след стремительно удаляющегося «Пустотного ворона» высоко в небе.

	БРОНЯ				
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Пустотный ворон»	4	11	11	10	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **техника (летательный аппарат).**

ОСНАЩЕНИЕ:

Пустотное копьё: *пустотное копье стреляет импульсами невообразимо разрушительной таинственной энергии, получаемой из того, что лежит за разрушенными закоулками Паутины.*

Дальность	Сила	АР	Класс
36"	9	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель

Пустотная мина: *пустотная мина является триумфом оружейных технологий тёмных эльдар.*

Дальность	Сила	АР	Класс
См. ниже	9	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое, лэнс-излучатель

Во время своей фазы движения бомбардировщик «Пустотный ворон» может расположить малый маркер взрыва центром точно над любой одной моделью, над которой он пролетел в этом ходу, и бросить кубик смещения. Если выпадает стрелка, передвиньте маркер взрыва на D6" в этом направлении. После определения окончательной позиции маркера взрыва отыграйте вышеописанное воздействие пустотной мины. Учтите, это считается за использование оружия.

Имплозивная ракета: *эти тяжёлые, угрожающего вида устройства излучают поле молекулярного диссонанса. Те, кто попал в него, взрываются, мгновенно сворачиваясь внутрь себя и не оставляя после смерти ничего, кроме выжженного силуэта.*

Дальность	Сила	АР	Класс
48"	См. ниже	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое

Модель, получившая попадание от имплозивной ракеты, должна пройти тест на характеристику, основанный на её показателе ран (то есть на том, что указан в профиле, а не на количестве ран, что у неё осталось). Если она проваливает тест, то зрелищно взрывается, и её постигает мгновенная смерть, независимо от её стойкости. Спас-броски за укрытие и непробиваемые спас-броски можно делать как обычно. Имплозивные ракеты не воздействуют на технику.

Раскалывающая ракета: *она содержит два отдельных ядра-детонатора. При столкновении первое ядро всасывает в себя все тёпло, превращая попавших под удар ракеты в хрупкие статуи. Мгновение спустя второе ядро испускает мощную ударную волну, раскалывающую застывших врагов на куски.*

Дальность	Сила	АР	Класс
48"	7*	-	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое

**При использовании раскалывающих ракет можно перекидывать проваленные броски на ранение - если первый заряд вас не задел, то второй уж точно!*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **ночное видение, сверхзвуковая.**

БАРОН САТОНИКС

Властелин геллионов

В гнилом подбрюшье Комморры обитает воин, который правит обездоленными, властвуя над армией изгоев подобно жестокому монарху. Он — самопровозглашенный барон Сатоникс, Подземный Отец, Властелин Средитемья, и его влияние простирается по всему подпольному миру. Поговаривают, что ни одна шайка геллионов не летит на войну без его благословения, и что только их предводители знают, как отыскать его летучий двор, ибо барон окутан тайной, будто изорванным саваном.

Сатоникс некогда был довольно выдающимся аристократом из кабала Разрезанного Глаза, известного своим бесконечным желанием участвовать в волнующих набегах на реальный космос. Во время налетов на Алайток Сатоникс захватил редкую добычу – не более и не менее как вражеского провидца, – и, вернувшись, громко заявил об этом факте всем, кто желал его слушать. Однако, по мнению архонта Сайтракса, правителя Разрезанного Глаза, Сатоникс поставил под угрозу весь кабал, привезя домой псайкера. Сатоникса изгнали, и его же братья по кабалу препроводили его в глубины Тёмного города. Кипя гневом, он дождался удобного момента, убил своих стражников во вспышке бешеной ярости и сбежал, укрывшись в городских трущобах.

С того дня за голову Сатоникса была назначена высокая цена. Опытные охотники и чужеземные ищейки пустились по его следу, но одного за другим их находили висящими вниз головой на башнях и минаретах Разрезанного Глаза. Затем настал черед знатных вернорожденных кабалитов, которые проложили кровавую тропу через нутро Тёмного города, желая бросить Сатоникса к трону Сайтракса. Каким-то образом он скрылся и от них. Постепенно Сатоникс заработал немалую славу как рожденный выживать, когтями и зубами сражающийся за каждый день своей жизни. Легенды о нем множились, и он стал чем-то вроде героя для шаек геллионов и тех, кто возмущался всеобъемлющей властью кабалов. Барон собрал разношерстную армию изгнанников, повстанцев и бунтарей. В ходе длившейся год кампании он поставил клан Сайтракса на колени.

По сей день даже самые близкие приспешники не знают о секрете барона. Среди безделушек, украшающих его испачканный кровью плащ, находятся останки того самого провидца, чьё пленение привело к его изгнанию. Бросая эти пронизанные кристаллами кости в лужу крови, Сатоникс может смутно видеть будущее. Поэтому барон и стал погибелью для тех, кто охотился за ним, и его свита из живущих в небе изгнанников всегда остается на шаг впереди своих преследователей.

Барон Сатоникс пользуется неохотным уважением архонтов с верхних шпилей. Как они говорят, лучше то зло, которое ты знаешь; с тех пор как Сатоникс возглавил шайки геллионов, с ними, по крайней мере, стало возможно договориться, ибо у них нет верности никому, кроме властелина геллионов. Чего эти архонты никогда не признают, так это того, что барон — знаток шпионажа и шантажа; тот факт, что некоторые из правителей, недавно захвативших власть, когда-то принадлежали к шайкам геллионов Сатоникса, является строго охраняемым секретом. От глаз барона ничего не может скрыться, как он сам любит говорить. Если учесть, что Сатоникс поднялся из опалы до уровня главной фигуры преступного мира Комморры, то он, скорее всего, прав.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Барон Сатоникс	6	6	3	3	2	6	3	9	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: теневое поле, ведьминский костюм, адская глефа, осколковый пистолет, гранатомёт «Фантазм».

Навороченный скайборд: навороченный скайборд Сатоникса считается обычным скайбордом (см. стр. 38). Вдобавок, он прибавляет +2 к силе его атак в любом ходу, в котором он наступает.

Кости провидца: чтобы отобразить дар «предвидения» барона, армия, включающая Сатоникса, прибавляет единицу к значению броска кубика при определении того, кто будет ходить первым.

Саван сумрака: *в скайборд Сатоникса встроено сложное устройство, притягивающее к себе тьму.*

Саван сумрака даёт Сатониксу и его боевой единице специальное правило «скрытность».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж, ударил-отступил.

Хозяин Небес: Сатоникс и любая боевая единица геллионов, к которой он присоединен, может перебрасывать проваленные тесты на преодоление опасного ландшафта. Кроме того, при использовании их правила «ударил-отступил» они могут перебрасывать и тесты на инициативу, и кубик, определяющий расстояние их движения.

ЛЕЛИТ ГЕСПЕРАКС

Лелит — непревзойденный чемпион гладиаторских арен. Самая смертоносная среди всех ей подобных, она столь сведуща в искусстве битвы, что её поистине можно счесть гениальной. Лелит суть воплощенная грация, её движения чувственны, чарующи и словно гипнотизируют — и лишь самые богатые тёмные эльдар могут позволить себе привилегию наблюдать за тем, как Лелит выполняет свою кровавую работу. Вживую видеть выступление столь невероятно талантливого суккуба — это мечта, ставшая явью для многих кабалитов, ибо оно наполняет энергией и омолаживает даже старейших представителей расы.

Хотя её мурлыкающий голос подобен медовому бархату, Лелит редко говорит, ибо она женщина искусства, а не политик. Тем не менее, её приказы всегда и до последней буквы выполняются прислужницами из культа Распри, что с завистливым восхищением взирают на безупречную внешность и сверхъестественную ловкость своей госпожи. Накануне рейда в реальное пространство Лелит зачастую входит подобно охотящейся кошке в чертоги архонта, готовящегося к битве, окруженная десятками отборных ведьм-приспешниц. Леди Гесперакс благословляет собирающийся в рейд кабал своим присутствием только для того, чтобы выследить редкую добычу; она любит состязаться, противопоставляя свои способности самым превосходным противникам, элитным и знаменитым воинам галактики. Она ни разу не возвращалась без крови на своих клинках и новой порции ужасных трофеев для размещения в личных музеях.

Лелит единственная среди всех культов ведьм не использует боевых наркотиков, чтобы повысить свою эффективность. Её последователи, культ Распри, утверждают, что их госпоже не нужно ничего, кроме куска острой стали, чтобы превзойти врагов. И действительно, несмотря на то, что она мастерски владеет всем экзотическим оружием, используемым ей подобными, Лелит чаще всего видят сражающейся двумя простыми, но идеально сбалансированными ножами.

Сварливые ведьмы из соперничающих культов шепчутся, что невероятные умения Лелит происходят от неестественного источника — что она каким-то образом убедила гемункулов заменить её кровь гипердреналином, что ещё ребенком она сосала шприц со стероидами, что она спит в барионическом саркофаге, до краев наполненном стимулирующей сывороткой. Истина куда проще — как все прирожденные хищники, Лелит предпочитает сражаться вблизи. Боевые наркотики — для слабых, ибо они портят мгновение, когда убийственный удар достигает цели, а кровь и жизнь вытекают наружу. Как может кто-то достойно оценить тонкие оттенки предсмертного вздоха жертвы, когда его чувства ослаблены опьянением? Отвергнуть химические улучшения в стремительном, как молния, мире арены обычно означает самоубийство, однако таково искусство Лелит, что её плоть сохраняет первозданную, не отмеченную шрамами красоту.

В битве Лелит использует своё тело, как оружие так же, как и ножи. Грива шелковистых волос пронизана шипами и крюками, при помощи которых она перехватывает клинки своих врагов на манер осколочных сетей иракн. Её длинные ноги и босые ступни оснащены шпорами, чтобы в идеальном ударе с поворота вспарывать горло, а ногти укреплены и заточены до остроты скальпелей. Лелит может убить дюжину низших воинов за несколько секунд, выписывая клинками спираль перед каждым смертельным ударом, прежде чем закончить эффектным и продуманным росчерком. Тайные видеозаписи того, как она это делает, покупают по всей Комморре и за ее пределами те, кто питает извращенный вкус к насилию. Возможно, как говорят созерцавшие ее, не одни лишь смертные с жадным вниманием взирают на смертоносный танец Лелит.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лелит Гесперакс	9	9	3	3	3	9	4	9	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: острые клинки и шипы в волосах (считаются за осколочную сеть и пронзатель), ведьминский костюм, плазменные гранаты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.

Увертливая как ртуть (4+/3+): Лелит намного проворнее простых ведьм или суккубов, поэтому она имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, который повышается до 3+ против ранений, полученных при атаках ближнего боя.

Беззащитность перед клинком: *Лелит с такой точностью наносит свои удары, что ей всегда удается найти слабые места в доспехе противника.*

Атаки ближнего боя Лелит не учитывают спас-броски за броню.

На порядок выше: если навык ближнего боя Лелит выше, чем у любой вражеской модели в базовом контакте с ней, она получает число бонусных атак, равное разнице между её навыком ближнего боя и наивысшим навыком ближнего боя среди противников. К примеру, Лелит находится в базовом контакте с ватагой орков (WS4), возглавляемой орочьим военным вождем (WS5). Следовательно, Лелит получает четыре бонусные атаки в этом раунде (WS9 Лелит минус WS5 военного вождя) плюс дополнительную бонусную атаку за наличие у неё дополнительного ручного оружия - в общей сумме получается целых девять атак!



КХЕРАДРУАКХ
Обезглавливатель

Мандрагор, известный как Обезглавливатель, представляет собой само воплощение ужаса. Мало чего известно о Кхерадруакхе - чьё имя буквально переводится как Тот-Кто-Охотится-За-Головами - кроме того, что он обитает в тёмных переулках и рангоутах Комморры, способен выползать даже из малейшей тени и всегда забирает головы своих жертв. Иногда жертва успевает различить некоторые детали его облика: пустые глазницы и дополнительные руки с когтями; хотя до сих пор остается неизвестным, являются ли данные особенности частью физиологии мандрагора или же это работа гемункула. Несмотря на то, что Кхерадруакх, кажется, убивает беспорядочно и беспричинно, он известен как наёмный ассасин, требующий за голову избранной заказчиком жертвы непомерно высокую плату душами. Обезглавливатель порой добровольно принимает участие в налете в реальное пространство, забирая всего один череп и исчезая с ним так же незаметно, как и появился. Лишь мандрагоры знают, что произойдет в том случае, если жуткие поиски Кхерадруакха завершатся.

Не издавая ни звука, Кхерадруакх искусно отделяет голову своей жертвы длинным, отточенными клинком и после беглого осмотра добычи уходит обратно в подземелья, где находится его логово. У внутренних стен его полусферического прибежища рядами выстроены захваченные им черепа. Все они с поразительностью аккуратностью расположены так, что смотрят прямо в пустоту над возвышением в центре логова, где он сидит, словно гротескное чёрное насекомое, быстрое и эффективно срывающее плоть и сухожилия со своей ужасной добычи. Когда череп полностью освежеван, Обезглавливатель со всех сторон осматривает его в своих руках, изучая длинными пальцами каждую вмятину и контур и пробуя их языком. Если добыча не соответствует строгим требованиям, Кхерадруакх отбрасывает череп в сторону к бесчисленному множеству других, что разбросаны по земле, после чего угрюмо раздавливает его ногой и принимается за охоту на новую жертву. Однако если добытый образец проходит проверку, он изящно взбирается по стенам своей пещеры, цепляясь когтистыми пальцами за челюсти и глазницы, пока не достигает вершины сферы, где, словно одержимый творец, бережно вставляет череп в пустую нишу. Хотя всего лишь один череп за десятилетие проходит осмотр, тем не менее, в стенах логова Обезглавливателя осталось всего несколько пустых ниш, и воздух в самом помещении уже насыщен запретной силой.



Каждый из тщательно отобранных черепов таит отголосок души бывшего хозяина тела, их глазницы смотрят точно в одну и ту же точку пространства с применением совсем необычной формы восприятия. Некоторые из его сторонников считают, что когда будет достигнута предельная масса, совместная тяжесть взгляда черепов проделает дыру в измерении по ту сторону теней, и оттуда уставятся злобные создания. Постепенно, пока черепа будут спокойно смотреть в одну точку пространства, над возвышением Обезглавливателя откроется брешь в ткани Паутины. Тьма, будто живая, будет собираться, пока пагубные энергии затененного потустороннего царства не ввергнут глубины Комморры в новую и чёрную как смоль преисподнюю. Затем, возможно, тёмные эльдар ощутят истинную мощь мандрагоров и их ужасающих союзников, и Тёмный город запляшет под дудку Кхерадруакха.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кхерадруакх	6	5	5	3	3	6	4	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ:

Обезглавливатель: это оружие ближнего боя со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
-	Как у обладателя	3	Рукопашное, Обезглавливатель

Обезглавливатель: *выпадение 6 при броске на ранение от этого оружия вызывает мгновенную смерть.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, движение через укрытие, поток зла (см. стр. 43), скрытность, непробиваемый спас-бросок (5+).**

Крадущийся в Тенях: независимо от играемой миссии, Кхерадруакх должен находиться в резерве. Когда он прибывает из резерва, просто поместите его где угодно на поля боя, но не в пределах 1" от вражеской модели (при этом желательно зловеще смеясь). Он не может нападать в этом ходу, но в остальном может действовать как обычно.

Охотник за головами: обозначьте вражеского независимого персонажа в начале игры - это и есть тот несчастный, за чьим черепом пришёл Обезглавливатель. Кхерадруакх имеет специальное правило «привычный враг» при атаках против этой модели.

Изменённое телосложение: *Кхерадруакх является порождением древней тьмы.*

Он начинает игру с символом боли.

ГЕРЦОГ СЛИСКУС

Змей

Пиратские флоты эльдар, что ходят по звёздным морям, разнятся так же сильно, как и планеты, которые они грабят; некоторые следуют кодексам чести, другие безжалостны и жестоки. Герцог Трейвеллиат Слискус — самый непредсказуемый из всех. Он без колебаний поставит под угрозу любой корабль своего флота, если благодаря этому сможет со вкусом уничтожить вражеский флагман — ведь никто не помнит тех, кто избегает риска. Армада пиратов следует за ним, несмотря ни на что, ибо знают, что за безумием Слискуса скрывается внутренняя сталь, которая обрекла на гибель целые флоты.

Легенда гласит, что герцог утомился вечными политическими дрязгами Комморры и решил уйти не с плачем, но с музыкой. Собрав тесный круг схоже мыслящих капитанов, он дождался, пока Комморра не погрузится в агонию очередной гражданской войны, а затем совершил трюк неслыханной дерзости, украв целых три флагмана кабалов за раз и с боем проложив себе путь из комморрских портов. Ярость трех униженных архонтов, утративших свои драгоценные корабли, пылала, будто раскаленный металл, но было уже поздно — Слискус сбежал в пустоту, чтобы больше не возвращаться.

Слискус, будучи обуян манией величия, командует Небесными Змеями много тысяч лет и уверен, что должен по праву властвовать над звёздами. Хотя он известен под сотней разных имен и титулов, его слава распространилась от Альфа Прайм до Омегонского пояса. Более всего Слискус известен своим непредсказуемым поведением. В один миг он может быть очарователен и харизматичен, а в следующий — совершенно безжалостен и полон неутолимой жажды крови и страданий. Леди Малис однажды описала его как «аморального, подлого и к тому же безупречно одетого».



Известно, что однажды Слискус согласился на переговоры с человеческим планетарным губернатором, умолявшим о пощаде, но затем приказал убить всех аристократов главного улья, когда людской посланник неверно произнес его имя. Это обыкновение превращаться из улыбчивого распутника в жестокого убийцу дало ему прозвище «Змей», – у Слискуса это прозвище вызывает сухую усмешку. Он гораздо опаснее любого обычного зверя, неважно, ядовит тот или нет, и считает, что это в его честь нужно называть змей, а не наоборот. Несмотря на его всеми расхваленное чувство юмора, ближайшие советники герцога полагают, что превыше всего Слискус ценит выражение отчаяния на лицах своих жертв, когда те осознают, что в его сердце нет жалости; точку плавления, когда место облегчения занимает малодушный страх. Он, как выражаются его многочисленные почитатели, очень любит играть с едой.

Действия Слискуса на протяжении лет становятся все более странными, так как бесконечная, неограниченная власть берет над ним своё. Его алебастровая кожа почти прозрачна, потому что он заставляет своих наложниц тщательно оттирать её всякий раз, когда он оказывается в том же воздухе, которым дышит представитель низшего вида. Он никогда не одевает одну и ту же одежду дважды, и каждый новый его костюм включает в себя останки его последнего противника. Герцог ест отравленную пищу, чтобы выработать иммунитет к ядам, а когда у него меланхолическое настроение, любит вырезать эпические поэмы на плоти пленных. Его личное знамя сделано из кожи, содранной с адмирала Бакки, чья цитадель сегментума с огромной базой флота оказалась недостаточно хорошо защищена от саботажа и тайно засланных агентов Слискуса.

Герцог по-прежнему весьма популярен среди тёмных эльдар, он — лидер среди изгнанников Комморры, Темного города. Триада краденых флагманов герцога окружена флотилией из крейсеров, каперов и боевых кораблей, прибившихся под его знамя, и Слискус не препятствует им, ибо в худые времена змея пожирает своих же. Тем временем его набеги с низкой орбиты продолжают обрушиваться на богачей и знать, и легенда о нем разрастается с каждой новой резней.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герцог Слискус	6	6	3	3	2	6	3	9	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **бласт-пистолет, теневое поле, плазменные гранаты, броня из призрачных пластин, боевые наркотики.**

Змеиный укус: герцог Слискус сражается двумя отравленными клинками, сочащимися целым коктейлем из инопланетных ядов. Эти клинки считаются за два отравленных оружия (2+). Более того, их токсины настолько смертельны, что при выпадении 5+ при любом броске на ранение спас-броски за броню не учитываются.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.**

Змеиный яд: выберите в начале игры боевую единицу воинов-кабалитов или вернорождённых кабалитов. Слискус должен быть выставлен на поле боя с этой боевой единицей. Все осколковое оружие этой боевой единицы усовершенствуется до отравленного (3+), что отражает наличие у герцога обширной коллекции гипертоксинов.

Контрабанда: *Слискус владеет несравненной коллекцией необычных опьяняющих веществ, собранных со всей галактики - эта одна из двух причин его популярности у культов ведьм.*

Армия, включающая Слискуса, может дважды сделать бросок по таблице для определения доступных боевых наркотиков и выбрать какой из результатов вступит в силу.

Налёт с низкой орбиты: ввиду любви Слискуса к вертикальным атакам все «Рейдеры», «Яды» и «Губители» в одной армии со Слискусом имеют специальное правило «глубокий удар».

ДРАЖАР
Мастер клинков

Даже в рядах замкнутых инкубов мало что известно о загадочном Дражаре. О его происхождении знают только то, что он вошел в Великий храм инкубов незваным и непрошенным, одетым в пластинчатую броню верховного последователя учения инкубов. В сопровождении звона падающих на пол мечей он прорубал свой путь через внутреннее святилище, оставляя с отрубленными культями вместо рук всех тех, кто пытался остановить его, вызывая тем самым на поединок иерарха храма. Взбешенный неуважением новичка к традициям, иерарх поднялся с трона, вступил в обставленный свечами дуэльный круг и принял боевую стойку. Самонадеянное превосходство иерарха испарилось, когда его противник стал расплывчатым пятном, двигаясь так быстро, что стало невозможно проследить за ним в блеклом мерцании света. Дуэль закончилась спустя несколько минут, когда пришелец переступил через расчлененное тело иерарха. Дуэлянт мог предъявить права на трон прямо здесь и сейчас, однако Дражар просто очистил свой меч и отвесил небольшой поклон.

Мистическое появление Дражара породило множество безумных теорий и вопросов, оставшихся без ответа. После недель слухов и сплетен было подтверждено, что ни один из храмов инкубов вокруг Комморры никогда до этого не слышал о Дражаре и даже не смог узнать его уникальное древнее боевое облачение. Некоторые говорят, он – Архра, воплощение легендарного Тёмного Отца инкубов, другие – что за его броней нет ничего, кроме праха. Единственное, что вскоре подтвердилось – это то, что вне зависимости от умений противника, Дражар всегда одерживает над ним победу в дуэли. Хотя он никогда не изъявлял ни малейшего желания занять место иерарха или клэйвекса, его беспощадное мастерство боя не имеет себе равных среди инкубов. Таким образом, Дражар занял место палача, первого среди равных, олицетворяющего саму смерть.

Хотя Дражар стал неотъемлемой частью Великого храма со дня своего драматического появления, не известно ни одного случая, когда бы он заговорил, снял свой шлем или даже ел или спал. Даже имя «Дражар» имеет формальный характер, означая «живой меч». Самая большая реакция, которой можно добиться от Дражара при разговоре – небольшой кивок или наклон головы, и только самые важные инкубы могут добиться этой скупой вежливости. Владыки остальных храмов инкубов относятся к мастеру клинков с большой опаской, ибо, несмотря на их уважаемое положение, каждый из них был однажды молодым воином, обладал недостатками и был смертен. Хотя их настоящие имена и личности давно оставлены позади, небольшой огонек амбиций все еще тлеет в их чёрных сердцах. Только над Дражаром не властны эмоции или гордость. Он просто убивает, ни больше, ни меньше.

Выше и гибче любых остальных инкубов, Дражар, подобно богомолам, обладает смертельной скоростью и атакует полуклэйвами, которые он предпочитает любому оружию, находящемуся в его распоряжении. Он имеет сверхъестественную способность двигаться подобно свету, бросаясь даже через самую хаотичную рукопашную схватку, дабы убить выбранного им противника прежде, чем опустятся чьи-либо клинки или дернется палец на спусковом крючке. Выбранная Дражаром жертва может только молиться своим богам, ибо через секунду она умрет.



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

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **древние латы инкуба, полуклэйвы.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж, вечный воин, бесстрашие.**

Мастер клинков: Дражар может присоединиться только к боевой единице инкубов. Однако любая боевая единица инкубов, к которой он присоединяется, становится бесстрашной, при условии, что он состоит в боевой единице. Также Дражар имеет силы клэйвекса «стремительная атака» и «убийственное наступление» (см. стр. 41).

Быстрый удар: в начале любой подфазы схватки, в которой Дражар связан боем, но после любых вызовов, согласий или отказов от поединка, он может передвинуться в любую часть того же боя, где для него есть место. Он должен быть размещен в базовом контакте с вражеской моделью и сохранять построение с боевой единицей, к которой он присоединен.

Парирование: мастерство Дражара таково, что, когда в ближнем бою он выкидывает 6 при спас-броске за броню, он сразу может провести одну бонусную атаку с S4 и AP2, направленную на боевую единицу, которая нанесла ему это ранение.

ЛЕДИ МАЛИС

Хотя ей меньше тысячи лет, леди Аврелия Малис — единственный архонт, неоднократно доказавший, что ум его под стать высочайшему интеллекту Аздрубаэля Векта. Еще до судьбоносных событий, приведших к её возвышению, разум Малис был подобен невообразимо сложному хронометру, множеству крошечных золотых шестеренок, каждая из которых тихо пощелкивает на своем месте. Она обладает непревзойденным хитроумием, однако всегда ведет себя с идеальной благопристойностью и даже ледяной вежливостью, скрывающей её смертоносные намерения. Эти высокомерие и холодность эхом повторяются среди её свиты, ибо лишь самые сообразительные допускаются в кабал Ядовитого Языка.

Точность, с которой Малис может предсказывать поступки своих врагов, граничит со сверхъестественной. Злые языки любят намекать, что она в некоторой степени обладает психическими способностями, однако в основном все верят, что это невероятное предвидение исходит лишь от её ума, подобного стальной ловушке. Она удивительным образом всякий раз оказывается не там, куда бьёт клинок врага, будь он политическим или физическим. У того, кто видел, как Малис с легкостью расправляется с толпой ревущих орков с помощью необычной формы клинка и бритвенно-острого веера, не остается сомнений, что она также смертоносна в бою, как и на словах.



История, лежащая за странным предвидением Малис, в действительности куда необычнее. Некогда леди Аврелия была супругой Аздрубаэля Векта — верховный владыка нашел, что её потрясающе сложный разум достаточно сильно возбуждает его, и сделал её своей придворной любовницей. Впрочем, меньше чем через десять лет он устал от своего нового развлечения и начал относиться к Малис немногим лучше, чем к надоедливому насекомому, прежде чем окончательно прогнать её из своего дворца.

Малис не слишком хорошо восприняла это. Впав в неистовую ярость, она покинула Комморру вместе с самыми близкими ей последователями и устремилась в Паутину без какой-либо поддержки. Ее самовольное изгнание имело непредвиденные последствия. В глубинах лабиринтного измерения леди Малис встретилась с переливающимся существом из чистого света. Это полуреальное создание одним жестом прогнало её спутников и вовлекло Малис в состязание силы воли — в состязание, ставкой на котором было сердце проигравшего. К взаимному удивлению, Малис стойко держалась, пока неземной хитрец задавал ей нескончаемые загадки, и, как бы это ни было невероятно, она, в конце концов, вышла победительницей. Существо исчезло со смехом, оставив после себя странный клинок, который двигался сам по себе, и своё сердце — кусок кристалла размером с кулак, пульсирующий внутренним светом. Почти обезумевшая от испытаний и намерившаяся отомстить Векту любой ценой, Малис схватила этот клинок, вырезала собственное сердце и заменила его сердцем своего загадочного противника. Её плоть сомкнулась вокруг него так, что не осталось и следа. И до сих пор в её груди бьется кристаллическое сердце.

Когда леди Малис вернулась в Комморру, она медленно, но уверенно восстановила себя в ранге архонта Ядовитого Языка. Её планы и махинации казались непреодолимыми, каждый из них представлял собой идеально выполненный гобелен, сотканный из причин и следствий. Малис стала подлинным кошмаром в налетах на реальный космос, сражаясь, словно одержимая, предвидя действия других кабалов и обыгрывая их, чтобы ускользнуть с львиной долей добычи. На протяжении всего своего восхождения на вершины эшелонов власти Малис ни разу не улыбнулась, её лицо стало вечной маской уверенности и презрения к тёмным эльдар, что вновь принялись грызться и бороться за её милость. Однако когда она уверена, что поблизости никого нет, Малис подолгу вглядывается в собственное отражение, ухмыляясь, затем хихикая, а потом разражаясь ужасными приступами смеха, которые как будто бы исторгают две глотки одновременно. Ибо существо, которое теперь делит с ней душу, поистине могущественно, и с его помощью Малис может завладеть ключами к смещению Векта... и к судьбе всей Комморры.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Леди Малис	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: плазменные гранаты, кабалитский доспех, стальной веер (считается за оружие ближнего боя).

Хрустальное сердце: для отображения загадочных сил транспространственного существа, чьё сердце бьётся в её груди, леди Малис и её боевую единицу нельзя выбирать в качестве цели для психосил.

Клинок леди: Малис вернулась из своего путешествия с оружием, наделенным злобным и кровожадным разумом. Клинок леди считается рукопашным оружием с АР3. Более того, каждый раунд ближнего боя Малис делает две бонусные атаки - делайте эти броски отдельно. Если за эти две атаки выпадает любой дубль при броске на попадание, тогда таящийся внутри клинка разум восстаёт - эти две атаки автоматически проваливаются и до конца игры больше нельзя делать эти бонусные атаки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.

Непробиваемый спас-бросок (4+): Малис умеет лёгко угадывать, куда нанесет удар вражеский клинок. Чтобы это отобразить, Малис имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Прекогнист: леди Малис всегда на шаг опережает своих противников. В начале игры, после того, как обе стороны расставят свои армии, но до проведения разведывательных манёвров и расстановки лазутчиков, игрок за тёмных эльдар может переставить D3 боевые единицы своей армии, в том числе и в резерв, однако нельзя, чтобы на начало игры больше половины вашей армии находилось в резерве. Учтите, что переставляемые подобным образом боевые единицы, которые не убраны в резерв, можно выставлять только в пределах зоны расстановки тёмных эльдар.

«Ещё одна безупречная победа. О да. Это почти что заставляет желать поражения, лишь для того, чтобы сохранять интерес. Почти, но не совсем....»

- Леди Аврелия Малис, Дэниальская бойня

УРИЕН РАКАРТ

Извращенное сверх всякой меры существо, известное как Уриен Ракарт, обладает таким мастерством в искусствах плоти, что он умирал и возвращался к жизни множество раз. Порочный гений в области телесных манипуляций и анатомической скульптуры, Ракарт — легендарный мастер плоти. Хотя некогда он занимал высокое положение в интригах, что опутывают Комморру, он стал недосягаемо выше дрязг из-за власти и престижа. Ныне Ракарт существует лишь ради наслаждения развращением.

Морщинистое тело Уриена давно уже утратило способность вновь обретать красоту недавно покормившегося тёмного эльдар, ибо ему уже несколько тысяч лет. На протяжении этого огромного срока Уриен умирал от болтерных снарядов, огня, клинков, пуль, токсинов, эвисцераторов, и многими другими ужасными способами. Каждый раз, когда он погибает, его остатки используются, чтобы постепенно вырастить новое воплощение мастера-гемункула, ибо Уриен — прародитель регенеративного процесса, и каждая из его хирургически измененных костей содержит ключ к темному воскрешению. Ракарт пересекал край жизни так часто, что он упивается смертью, словно хорошим вином, наслаждаясь высшими точками боли и потусторонним знанием, приходящим с каждой новой кончиной. Однако в прошедшие столетия, похоже, что-то нарушилось в процессе регенерации, и последние инкарнации Уриена всякий раз возрождались с недоразвитой частью его предыдущего тела. Поэтому он представляет собой поистине чудовищное зрелище — сросшиеся позвоночники выпирают из его спины, образуя причудливый нарост, а зловеще ухмыляющееся лицо натянуто на череп шнурами из огрубелой плоти. Ракарт может похвастаться большим количеством конечностей; некоторые из них, обнаженные до костей, покрытые серебром и заново обтянутые плотью, работают как нормальные члены, некоторые же, усохшие и неприятные на вид, торчат из его спинного отстойного резервуара, вяло подзывая тех, кто находится неподалеку. Эти постоянные восстановления так сильно повлияли на метаболизм Ракарта, что его искусственно укрепленная плоть способна срастаться и исцеляться с невероятной быстротой — Ракарт с радостью принимает любые раны, особенно полученные на поле боя, ибо это заставляет его импровизировать.



Как и все гемункулы, Уриен с неутомимым энтузиазмом создает симфонии боли. Он отправляется в бой с самым разным странным оружием, включая перчатку, которая вводит его собственный, весьма мутагенный ихор в тела врагов, и клинок, способный убить, нанеся малейшую царапину. Но истинное оружие этого обезумевшего изверга — отвратительные создания, которые, ковыляя, вылезают из его загонов плоти; зверинец кошмаров, который сводит с ума всех, кто взирает на него. Забрызганные кровью развалины и огромные гротески рыщут среди живых скульптур, что стонут и шатаются, а ненасытные гемоворы скользят в крови у их ног. Во главе этой жуткой процессии идет сам Ракарт, театрально дирижируя резней вокруг себя, словно находясь на манеже некоего адского цирка.



Ракарт иногда нисходит до посещения реального пространства в компании кабала или ведьмовского культа. Для него выпустить свои творения на поле битвы — значит продемонстрировать свои шедевры всему миру, а каждому настоящему артисту нужен зритель. Его слегка забавляет то, как яростно ведется борьба за честь сотрудничать с мастером-гемункулом. Немногие зрелища столь безумны, как скрежещущий зубами, разрушительный карнавал боли, который Ракарт натравляет на свою добычу.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Уриен Ракарт	5	5	3	5	3	5	3	9	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: оружие ближнего боя, огрубелая кожа, шкатулка свежевания, клонирующее поле.

Перчатка с ихором: Ракарт может накачивать свои жертвы кипящим ихором. Перчатка с ихором действует так же, как и перчатка плоти, за исключением того, что это отравленное оружие (3+).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: ночное видение, энергия боли, независимый персонаж.

Сшить плоть: Ракарт автоматически залечивает одно ранение в начале каждого своего хода, когда его тело само сшивается. Он не может превысить изначальное количество ран в профиле.

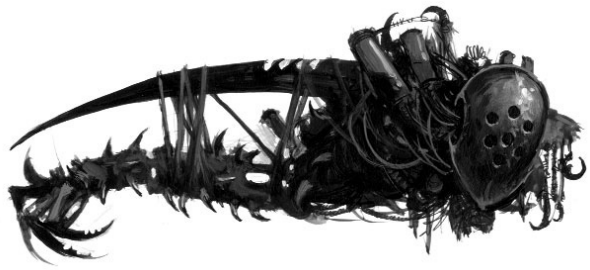
Отец Боли: Уриен начинает игру с символом боли. Более того, чтобы отобразить мастерство Ракарта в искусстве плоти, выберите D3 боевые единицы в начале игры. Это должны быть боевые единицы развалин или гротесков. Каждая из этих боевых единиц получает символ боли.

АЗДРУБАЭЛЬ ВЕКТ
Верховный владыка Комморры

Вект — это гниющая язва в сердце Комморры, черный паук в центре паутины, охватывающей всю галактику. Это Вект за многие тысячелетия превратил Тёмный город из беспорядочно разросшегося порта в галактический мегаполис. Это Вект покорил благородные дома и одно за другим подчинил себе их подцарства. Это Вект — тот, чья железная воля правит Комморрой по сей день.

Проще говоря, Аздрубаэль Вект — самый хитрый и умный тёмный эльдар из всех когда-либо существовавших. На его молочно-белой коже нет ни единого шрама, хотя чёрные как космос глаза выражают такую ненависть, что, должно быть, его душа давно уже огрубела. Его разум настолько сложен, что его можно уподобить краю фрактала или кристаллическому лабиринту Тзинча. Его психика — это почти бесконечный дворец, наполненный планами, ответными мерами и уловками, которые принесут плоды лишь через сотни лет, однако для того, кто прожил столько тысячелетий, века сменяются подобно временам года. Нет такой интриги, которую Вект не раскрыл уже дюжину раз, нет измены, которую он не предусмотрел и не обратил против себя самой.

Вект начал свой путь как ничтожное существо из низшего класса — его продали в рабство ещё ребенком. Высокородные тёмные эльдар никогда по-настоящему не признавали его. Возможно, это может как-то объяснить его бритвенно-острый ум и безграничное стремление побеждать, ибо интригам Векта всегда надо было быть ещё хитрее, чем у «высших», наделенных привилегиями. Постепенно, ступень за ступенью, по извилистому пути, Вект взобрался на вершину иерархической лестницы Тёмного города. Он оставил позади себя вереницу трупов, хотя его клинок никогда не обагрялся кровью — Вект был слишком осторожен, чтобы применять столь прямые меры. Большую часть своей ранней жизни Вект процветал за счет того, что его недооценивали — аристократы Комморры, соперники, даже собственные воины. Под прикрытием своего низкого происхождения он собирал все больше и больше сил, основав кабал Чёрного Сердца — организацию, зародившуюся как слабо мерцающее пламя, с тех пор разросшееся в опаляющую огненную бурю.



К тому времени, когда владыки Комморры неохотно признали, что этот выскочка представляет собой настоящую угрозу, было уже слишком поздно. Политическое господство Векта неумолимо укреплялось. Силой объединяя разрозненные подцарства, основанные до Грехопадения, Вект все расширял и расширял свою власть, покуда она не поглотила почти всю территорию тёмных эльдар. Последним павшим подцарством был трижды проклятый Шаа-дом, который Вект уничтожил без тени сожаления, оставив от него лишь населенные призраками руины. Почти шесть тысяч лет этот выдающийся ум правит как верховный владыка Тёмного города.

И все же, хотя никто не смеет громко заявлять об этом, власть Векта над Тёмным городом выказывает признаки ослабевания. Те, кто долго скрывались в тени, выходят, чтобы воспользоваться шансом. Все чаще Вект обрушивает на врагов возмездие с несвойственной ему прямотой. Гнев верховного владыки, впрочем, не ограничивается пределами Тёмного города — с каждым годом Вект все чаще и чаще совершает налеты на реальное пространство. Некоторые верят, что долгая жизнь сделала его тело неспособным омолодиться, другие — что его соперники нашли значительную трещину в его броне. Теории множатся; ходят слухи, что Вект устал от успеха, от правления, или даже от жизни; что он рискует, подвергая себя опасности, просто чтобы обеспечить себе конкуренцию; и что это всего лишь ещё один план, чтобы заставить врагов раскрыть себя. В одном можно быть уверенным — если Вект падет по какой бы то ни было причине, Тёмный город поглотит война.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Аздрубаэль Вект	8	8	3	3	4	8	5	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: **пехота (персонаж).**

ОСНАЩЕНИЕ: **теневое поле, броня из призрачных пластин, осколковый пистолет, плазменные гранаты, электромагнитные гранаты.**

Обсидиановые сферы: *Аздрубаэль Вект носит с собой обсидиановые сферы - сложные и загадочные устройства душетеха.*

Дальность	Сила	AP	Класс
12"	10*	3	Штурмовое 1, взрыв

**Делайте бросок против вражеского лидерства, а не стойкости. Не воздействует на модели без характеристики лидерства. Каждое неспасённое ранение, нанесенное обсидиановой сферой, залечивает одно ранение Векта, которое он ранее получил в битве.*

Скипетр Тёмного города: *этот богато украшенный скипетр власти содержит в себе сложные устройства для стимуляции боли.*

Это рукопашное оружие с AP3, которое всегда ранит на 3+.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: **проворность, ночное видение, энергия боли, независимый персонаж, бесстрашие.**

Тактический мастер: Вект перехватывает инициативу при выпадении 4+ (оказывается, он все предвидел!).

Древняя немезида: Вект знает слабости всех живых существ, в особенности представителей своей расы, поэтому имеет специальное правило «привычный враг» против всех боевых единиц. Против эльдар и тёмных эльдар Вект также перекидывает проваленные броски на ранение.

«КАФЕДРА РАЗРУШЕНИЯ»: Вект может лететь в бой на «Кафедре разрушения» - специальном приданном транспорте типа «Рейдер» с тремя тёмными копьями и продвинутой системой силовых полей, которые обеспечивают со всех сторон показатель брони, равный 13. «Кафедра разрушения» должна начинать игру, неся на борту девять моделей помимо самого Векта. В остальном она считается тем же самым «Рейдером» (см. стр. 54).

ОСНАЩЕНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

В данном разделе кодекса тёмных эльдар приведено вооружение и снаряжение, используемое армией тёмных эльдар, а также правила для их использования в игре Warhammer 40000.

Здесь описывается вооружение и снаряжение, используемое более чем одним классом боевых единиц, в то время как информацию об уникальных предметах оснащения отдельных боевых единиц (в дополнение к тем, что есть у именных специальных персонажей) можно найти в соответствующей статье в предыдущем разделе. Для удобства мы включили номера их страниц. К примеру, осколковые винтовки применяются многими моделями, и потому их описание есть в этом разделе. Клэйвы, однако, являются уникальным оружием инкубов и, следовательно, вам нужно смотреть статью о них. Помимо прочего сюда включен список тайного вооружения гемункулов и усовершенствований техники тёмных эльдар.

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (стр. 114). Полные правила можно найти в книге правил Warhammer 40000.

- плазменные гранаты
- силовое оружие
- сюрикенный пистолет

АГОНИЗАТОР

Крайне изощренное оружие ближнего боя, которое погружает чувства жертвы в хаос, вызывая сильнейшую мучительную боль, от которой выгорают нервы. Агонизаторы бывают самой различной формы, однако наиболее часто встречаются кнуты или шипастые цепы.

Агонизаторы считаются силовым оружием, которое всегда ранит на 4+, вне зависимости от вражеской стойкости.



ОРУЖИЕ ТЁМНОГО СВЕТА

Оружейники Комморры известны своей способностью обходить естественные законы физики, дабы разработать ещё более эффективные и захватывающие способы убийства. Бластеры и тёмные копья возводят это в абсолют, ибо они не используют стандартную лазерную технологию, но стреляют потоком того, что за неимением лучшего термина можно назвать «тёмным светом». Откуда берется эта субстанция, неизвестно, хотя есть множество гипотез, что его источниками служат чёрные дыры, варп-штормы и другие мощные небесные феномены. Тёмный свет вступает в катастрофическую реакцию с целью, производя взрыв, способный пробить огромную дыру в транспорте, вне зависимости от прочности брони, или вмиг испарить пешего солдата. Если даже просто посмотреть на луч тёмного света без должной защиты, он навсегда оставит на сетчатке шрамы, как от порезов.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Бласт-пистолет	6"	8	2	Пистолет, лэнс-излучатель
Бластер	18"	8	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель
Тёмное копьё	36"	8	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель

ПУШКА-ДЕЗИНТЕГРАТОР

Дезинтегратор стреляет частицей нестабильного вещества, извлечённого из украденного солнца. Эта пушка куда более сложна, чем обычное плазменное вооружение, однако оно способно сохранять высокий темп стрельбы и всегда оставаться холодным на ощупь, несмотря на бушующие энергии, заточённые внутри.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Пушка-дезинтегратор	36"	5	2	Тяжёлое 3

КЛИНОК-ДЖИНН

Обычно он имеет форму клинка из полированного кристалла с оскаленным звероподобным лицом на рукояти. Он обладает собственным, кровожадным и злобным сознанием, которое, как правило, принадлежит бывшему сопернику, ныне обреченному вечно служить владельцу клинка.

Клинок-джинн считается силовым оружием. Более того, каждый раунд ближнего боя его обладатель делает две бонусные атаки - делайте эти броски отдельно. Если за эти две атаки выпадает любой дубль при броске на попадание, клинок восстаёт против своего хозяина - эти две атаки наносят автоматическое попадание по обладателю.

ЭЛЕКТРОКОРРОЗИЙНЫЙ ХЛЫСТ

Этот хлыст подобен хлещущему языку из пропитанного ядом полимера с мощным генератором в рукояти. Касание его невероятно болезненно и лёгко выводит врага из строя, высасывая силы и лишая воли к борьбе.

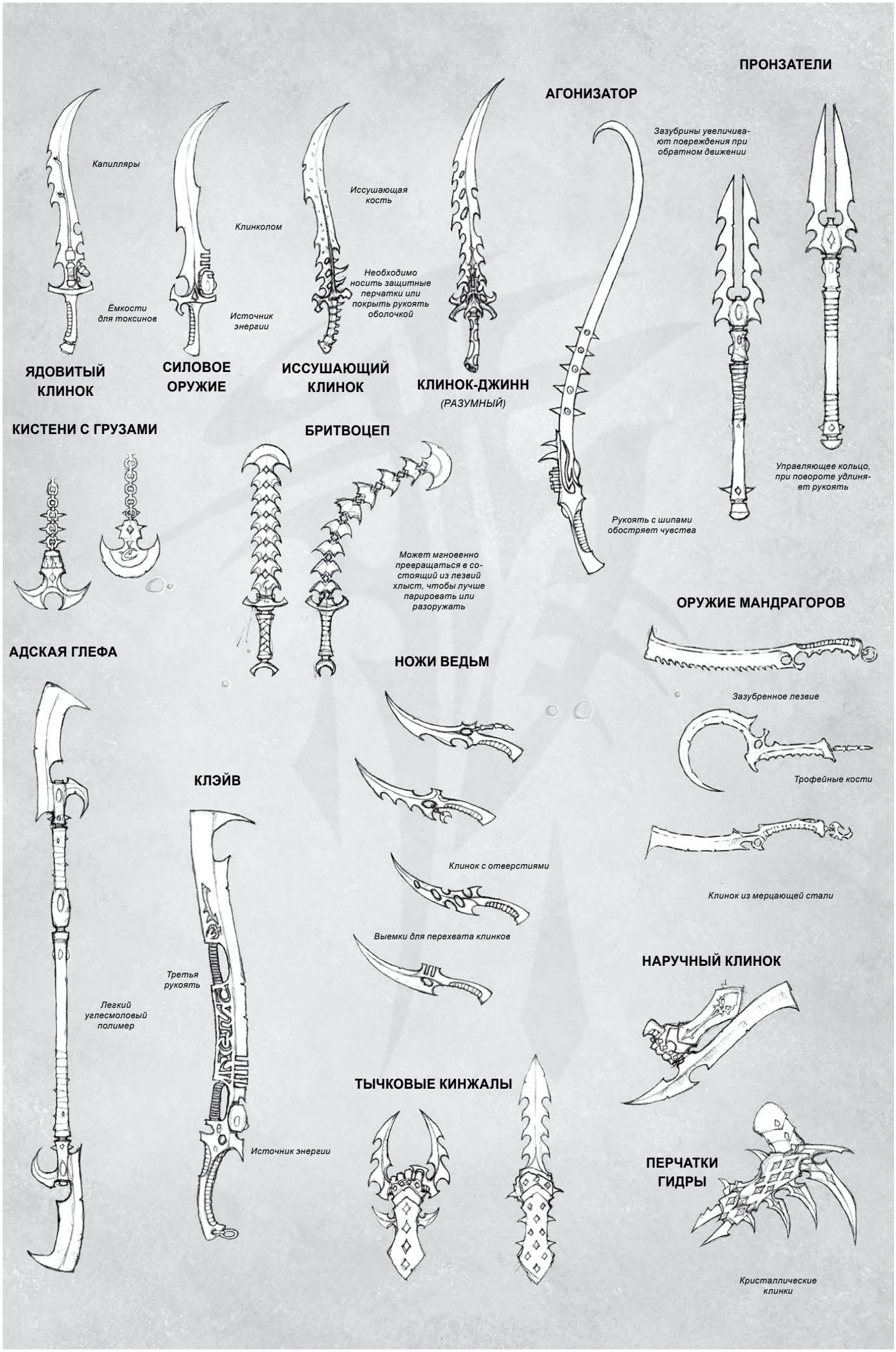
Электрокоррозийный хлыст считается силовым оружием. Модели, получившие одно или более неспасённых ранений от электрокоррозийного хлыста, делят свой показатель силы на два (округляя в большую сторону) до конца этого раунда ближнего боя.

ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ ГРАНАТЫ

Используются для выведения из строя или повреждения вражеских боевых машин. Они испускают мощный электромагнитный импульс, который вызывает короткое замыкание и разрушает электрические цепи.

Эти гранаты можно использовать как обычно, чтобы атаковать технику. Бросьте D6 за каждое нанесенное попадание, чтобы определить воздействие на выбранную в качестве цели технику.

D6	Воздействие
1	Нет воздействия
2-5	Скользящее попадание
6	Пробивающее попадание


ПРОНЗАТЕЛИ
АГОНИЗАТОР
Капилляры
Ёмкости для токсинов
ЯДОВИТЫЙ КЛИНОК
Клинколом
Источник энергии
СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ
Иссушающая кость
Необходимо носить защитные перчатки или покрыть рукоять оболочкой
ИССУШАЮЩИЙ КЛИНОК
КЛИНОК-ДЖИННИ
(РАЗУМНЫЙ)
Зазубрины увеличивают повреждения при обратном движении
Управляющее кольцо, при повороте удлиняет рукоять
Рукоять с шипами обостряет чувства
КИСТЕНИ С ГРУЗАМИ
БРИТВОЦЕП
Может мгновенно превращаться в состоящий из лезвий хлыст, чтобы лучше парировать или разоружать
ОРУЖИЕ МАНДРАГОРОВ
Зазубренное лезвие
Трофейные кости
Клинок из мерцающей стали
АДСКАЯ ГЛЕФА
Легкий углесмоловый полимер
НОЖИ ВЕДЬМ
Клинок с отверстиями
Выемки для перехвата клинков
КЛЭЙВ
Третья рукоять
Источник энергии
НАРУЧНЫЙ КЛИНОК
ТЫЧКОВЫЕ КИНЖАЛЫ
ПЕРЧАТКИ ГИДРЫ
Кристаллические клинки

ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЙ БЛАСТЕР

Это длинноствольное оружие, которое всасывает электромагнитную энергию, потрескивающую вокруг высочайших башен Комморры, чтобы позже испустить её в ужасающе мощной вспышке. Если хорошо прицелиться, то можно одним выстрелом вывести из строя системы управления вражеского танка.

	Дальность	Сила	**AP**	**Класс**
Электромагнитный бластер	24"	4	4	Штурмовое 1

Если электромагнитный бластер попадает по технике, отыграйте его воздействие как обычно. Затем киньте ещё один D6. При выпадении 1 ничего не происходит. На 2-5 техника получает скользящее попадание. На 6 она получает пробивающее попадание.

ТЕПЛОВОЕ КОПЬЁ

Длинноствольное тепловое копьё объединяет мелта-технологию и высокомощный лазер в оружие, обладающее огромным разрушительным потенциалом.

	Дальность	Сила	**AP**	**Класс**
Тепловое копьё	18"	6	1	Штурмовое 1, лэнс-излучатель, мелта

ИССУШАЮЩИЙ КЛИНОК

Рассекая воздух, иссушающий клинок оставляет после себя дымящийся след. Он мгновенно испаряет влагу из всего, к чему прикасается, превращая свои жертвы в съежившиеся, отвратительные трупы, которые обращаются в прах и уносятся ветром.

Иссушающий клинок считается рукопашным оружием с AP2 и специальным правилом «мгновенная смерть».



МЫСЛЕФАЗОВАЯ ПЕРЧАТКА

Это высокотехнологичное устройство, воздействующее на нервную систему, которое лишает сил и воли. Оно одним лишь прикосновением способно моментально остановить разъярённого врага.

Мыслефазовая перчатка считается специальным оружием ближнего боя. Независимый персонаж или монструозное создание, получившие попадание от мыслефазовой перчатки, должны за каждое попадание пройти тест на силу и тест на лидерство. Если любой из тестов провален, модель поддается воздействию мыслефазовой перчатки и в эту фазу наступления больше не может совершать любые атаки.

ГРАНАТОМЁТ «ФАНТАЗМ»

Богатые тёмноэльдарские воины часто носят специальные модифицированные ранцы с двумя трубками, которые могут испускать залпы маленьких дискообразных гранат. Эти гранаты сделаны из химически высокоактивной субстанции, которая при контакте с воздухом обращается в облака психотропного газа, настолько сильного, что даже если вдохнуть совсем немного, разум переполняют чудовищные кошмары и бредовые видения.

Считается, что модель с гранатомётом «Фантазм», а также любой отряд, к которому она присоединяется, имеет наступательные и оборонительные гранаты.

ШРЕДЕР

Это оружие стреляет расширяющейся сетью моноволоконных нитей, усеянных крошечными шипами по всей длине. Сеть опутывает жертву, как невидимая паутина, и режет её на части, когда она пытается высвободиться.

	Дальность	Сила	**AP**	**Класс**
Шредер	12"	6	-	Штурмовое 1, взрыв

ЯДОВИТЫЙ КЛИНОК

Ядовитые клинки - отличительный признак аристократии тёмных эльдар. Каждое такое оружие покрыто тысячами микропор, постоянно источающих дистиллированный эликсир из гипертоксинов - наиболее ядовитых субстанций в галактике. Ядовитый клинок считается отравленным оружием (2+).

ОСКОЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Осколковое оружие стреляет осколками разбитого кристалла, используя мощный электромагнитный импульс. Эти осколки покрыты невероятно опасными и быстродействующими ядами, что гарантированно приносит мучительную смерть. Излюбленное оружие воина-кабалита - осколковая винтовка, из которой они часто стреляют на ходу, держась за перила «Рейдера» или «Яда». Осколковый пистолет, её одноручный сородич - изящное оружие, излюбленное ассасинами и уличными бойцами по всей галактике; хотя он предназначен для точных выстрелов с малого расстояния, токсины в его резервуаре не менее смертоносны, чем у винтовки. Некоторые тёмные эльдар вырабатывают зависимость от гримас боли жертв осколкового вооружения, и поэтому пользуются более крупными версиями оружия. Среди их числа можно назвать сколовый карабин, популярный среди крылатых бичевателей, и осколковую пушку, способную выкашивать за один выстрел целые отряды.

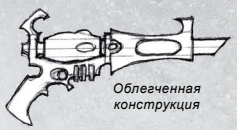
	Дальность	Сила	**AP**	**Класс**
Осколковый пистолет	12"	X	5	Пистолет, отравленное (4+)
Осколковая винтовка	24"	X	5	Скорострельное, отравленное (4+)
Сколовый карабин	18"	X	5	Штурмовое 3, отравленное (4+)
Осколковая пушка	36"	X	5	Штурмовое 4 или тяжёлое 6*, отравленное (4+)

**Осколковая пушка может стрелять либо как тяжёлое оружие, либо как штурмовое оружие (учтите, что техника с осколковыми пушками всегда использует опцию тяжёлого оружия).*

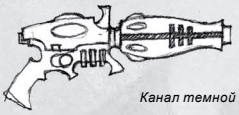
ОСКОЛКОВАЯ ВИНТОВКА



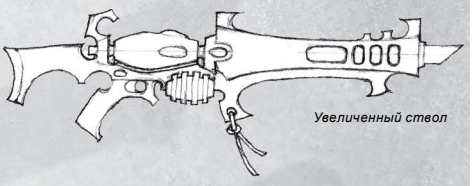
ОСКОЛКОВЫЙ ПИСТОЛЕТ



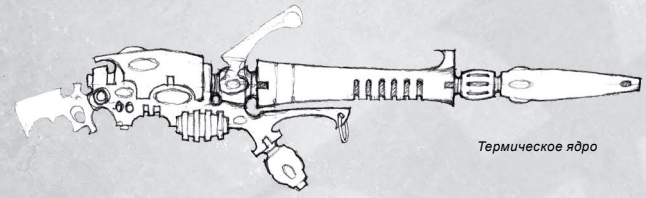
БЛАСТ-ПИСТОЛЕТ



СКОЛОВЫЙ КАРАБИН



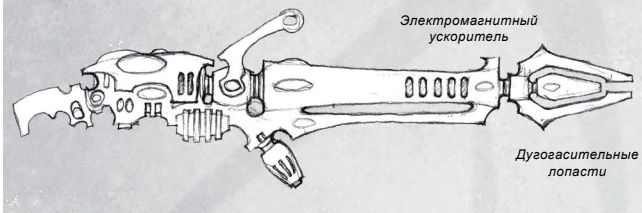
ТЕПЛОВОЕ КОПЬЁ



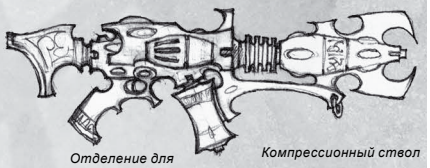
БЛАСТЕР



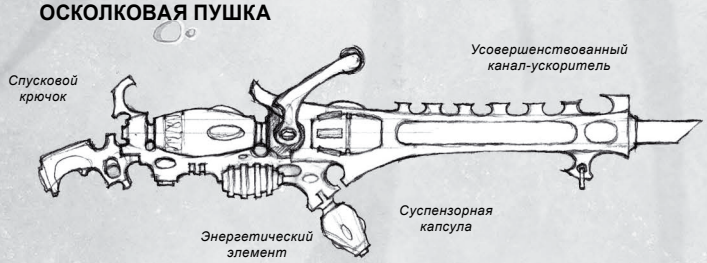
ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЙ БЛАСТЕР



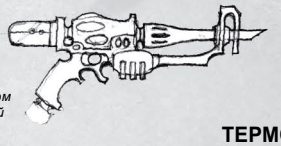
ШРЕДЕР



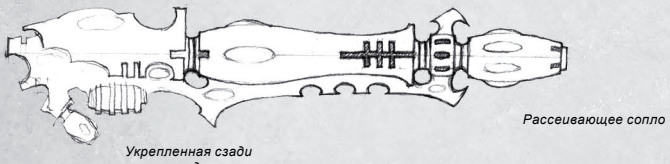
ОСКОЛКОВАЯ ПУШКА



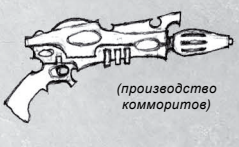
ПИСТОЛЕТ-ЖАЛО



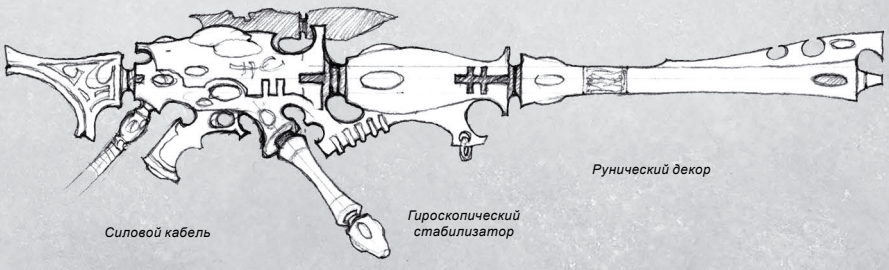
ПУШКА-ДЕЗИНТЕГРАТОР



ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ



ТЁМНОЕ КОПЬЁ



ТАЙНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Предметы тайного оснащения встречаются необычайно редко. Эти устройства используются лишь гемункулами и их искаженными приспешниками. Они имеют столь необычное действие, что для низшего смертного они подобны инструментам мага или чародея. Каждый предмет из данной подглавы, помеченный звёздочкой (*), можно взять всего в одном экземпляре для вашей армии, поэтому выбирайте осторожно...

АРХАНГЕЛ БОЛИ*

В этом украшенном орнаментом контейнере находится сущность пленённого демона, сведенного с ума рунами подчинения, удерживающими его внутри. Когда демона выпускают, он появляется в виде ослепительной крылатой фигуры, прежде чем вернуться в варп, и его ликующие крики лишают боеспособности даже храбрейшего противника.

Один раз за игру во время вашей фазы стрельбы модель с архангелом может решить высвободить его мощь вместо ведения огня. Все вражеские боевые единицы в пределах 3D6" от обладателя должны пройти тест на лидерство. Если тест провален, их WS и инициатива до конца хода снижаются до 1.

АНИМУС ВИТЭ*

Это мерзостное творение напоминает сферу из туго стянутой разумной колючей проволоки. Она резко разворачивается, захватывая добычу, а затем быстро сжимается, разрезая её на части. Образующийся при этом психический побочный продукт весьма укрепляет тех, кто обладает достаточной силой воли, чтобы поглотить его.

Анимус витэ считается специальным оружием ближнего боя. Если его обладатель убивает одну или более вражеских моделей в текущем раунде боя (в том числе и модели техники), он может пройти тест на лидерство в конце этого раунда. Если тест пройден, обладатель сразу получает символ боли.

ШКАТУЛКА СВЕЖЕВАНИЯ*

Когда её открывают и произносят слова активации, из нее вылетают невидимые духи, устремляющиеся к жертве владельца шкатулки. Вскоре на врагах гемункула появляются десятки круглых следов от укусов, как на плоти, так и на броне. И если достаточное количество эфирных бесов достигнет цели, они полностью очистят от плоти её голову, оторвут череп от хребта и принесут свой ужасный трофей обратно к хозяину-гемункулу, в то время как животный ужас будет переполнять мозг, оставшийся внутри.

	Дальность	Сила	**АР**	**Класс**
Шкатулка свежевания	12"	D6	D6	Штурмовое 2D6, одноразовое

ОТСЕЧЁННЫЕ

Отсечённые — обитающий в космосе кабал, который покинул Тёмный город сотни лет назад. Несмотря на это, они более чем хорошо известны в Империуме, так как Отсеченные терроризировали системы звёздной полосы Гороид с незапамятных времен. Их архонт, С'аронай Ариенсис, однажды провалил переворот, что стоило ему положения в Тёмном городе и большей части левой руки. Он упорно отказывается залечивать эту травму, и его воины часто уродуют себя тем же образом, превращая свои правые руки в когти или заменяя их аугметическими лапами.



ЧЁРНЫЕ ИСКУССТВА ШАИМЕША

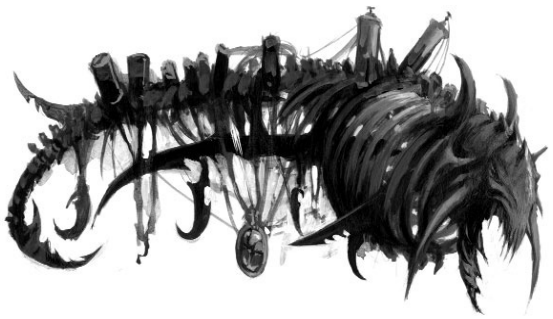
Тёмные эльдар - мастера использования ядов. Целые районы Комморры отданы под производство сильнейших некроликсиров и едких смесей, которые проедают дюралюминий так же легко, как обнаженную плоть. Многие из используемых тёмными эльдар в военных целях распрыскивателей и игольников содержат мощные смеси опаснейших ядов из всех возможных. Кабалы разбираются в разнообразии токсичных веществ, как художник различает мириады оттенков восхода солнца.

Гемункулы по праву считаются самыми искусными мастерами, которые несут мучительную смерть; те, кто подбираются к ним слишком близко, на собственном опыте убеждаются, что их жало всегда ядовитое. Их токсичное вооружение, среди которого наиболее печально известен разжижитель, стреляет кислотно-органическими смесями. Эффекты таких токсинов могут включать: разрыв кровеносных сосудов или их имплозию, глоточное сжатие, экстенсивный гемолиз, скелетный распад, склеральное разъедание, межреберные спазмы, гиперреакцию терморецепторов, подкожный некролиз, евстахиев коллапс, сердечную и дыхательную атрофию или обширное обескровливание. Иногда бывает, что с жертвой происходит все вышеперечисленное. Торговля ядами процветает в Комморре, несмотря на существование антидотов к ним, но их трудно достать и обычно к ним относятся с неодобрением, считая это спасением для слабаков.

ГОРН ПРОКЛЯТИЯ*

Гемункулы называют это необычное оружие «братским подарком», так как оно особенно опасно для их сородичей с миров-кораблей. В каждом горне содержатся сущности пленённых псайкеров, замученных до смерти. Будучи освобожденными, их неспокойные духи со свистом проносятся по полю боя, визжа и рыдая, создавая какофонию, что сводит с ума всех псайкеров поблизости.

Один раз за игру во время фазы стрельбы модель с горном проклятия может решить высвободить его мощь вместо ведения огня. Каждый псайкер в пределах 3D6" от обладателя должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, то псайкер удаляется из игры, так как он полностью лишается рассудка. Любого рода спас-броски не дозволяются.



ТЕМНЫЕ ВРАТА*

Они представляют собой покрытый рунами четырехгранник, который открывает портал в одну из запретных зон Паутины. В этих запечатанных участках находятся логовища многих невыразимых существ, и открытый портал для них - соблазн, которому нельзя противостоять. Вскоре после того, как тёмные врата бросают в гущу схватки, цепкое щупальце или мерцающая ложноножка вырывается из них и сокрушает любого, кого настигает его скользкая хватка.

Тёмные врата считаются дистанционным оружием со следующим профилем:

	Дальность	Сила	AP	Класс
Тёмные врата	12"	10	-	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое

ПЕРЧАТКА ПЛОТИ

Это когтистая перчатка, усеянная шприцеобразными выступами и ампулами, которая может вкалывать мощные электростероиды, вызывающие стремительный противоестественный рост. Жертва буквально вырастает из собственной кожи, взрываясь и обращаясь в мешанину из дымящейся, вспученной плоти.

Перчатка плоти считается отравленным оружием (4+). Более того, модель, получившую неспасённое ранение от перчатки плоти, постигает мгновенная смерть (и весьма мучительная), вне зависимости от её стойкости.

ГЕКСВИНТОВКА

Длинноствольная гексвинтовка стреляет кристаллическими цилиндрами, каждый из которых содержит крошечное количество стеклянной чумы, поразившей Тёмный город в М36. Соприкоснувшись с незащищенной плотью, этот странный снаряд быстро распространяется по телу, превращая жертву в прозрачную статую, на лице которой навеки застыло потрясенное выражение.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Гексвинтовка	36"	X	4	Штурмовое 1, снайперское

Модель, получившая неспасённое ранение от гексвинтовки, должна пройти тест на характеристику, основанный на её показателе ран (то есть на том, что указан в профиле, а не на количестве ран, что у неё осталось). Если она проваливает тест, то удаляется из игры, причём любого рода спас-броски не дозволяются. Гексвинтовки не действуют на технику.

КАБАЛ ОСВЕЖЕВАННОГО ЧЕРЕПА

Членов кабала Освежеванного Черепа легко опознать по стилизованным струйкам крови, которые они рисуют на своих скалящихся лицах.



В плане абсолютной военной мощи они уступает лишь Чёрному Сердцу, кабалу Аздрубаэля Векта. Архонт, лорд Враэск, начал свою долгую и бесчестную карьеру как пилот «Разбойника» и с тех пор стал мастером воздушных атак. Поэтому его кабал может похвастаться великим изобилием «Разбойников», «Острокрылов» и «Пустотных воронов», и во время налета царит жестокое соперничество за то, кто прольет первую кровь. Широко известно, что однажды Освежеванный Череп покорил мир Трандиум так, что ни один кабалит не ступил на его землю.

РАЗЖИЖИТЕЛЬ

При стрельбе это орудие распыляет невероятно мощную кислоту, разъедающую всё, чего она касается. Развалины, гротески и другие прислужники ковенов гемункулов часто обладают встроенными непосредственно в тело разжижителями, поэтому могут стрелять крупными сгустками собственной едкой крови. Объем разрушений, наносимых этим страшным оружием, зависит от того, сколько кислотного заряда попадет на жертву.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Разжижитель	Шаблон	4	D6	Штурмовое 1

СФЕРА ОТЧАЯНИЯ*

Это тяжёлая черная сфера, которая находилась в подземных темницах гемункулов на протяжении тысячелетий, впитывая боль и ужас заточенных там проклятых душ. Если бросить её об землю, она испускает волны энергии негативных эмоций, которые погружают всех вокруг в темнейшие глубины страданий.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Сфера отчаяния	6"	10*	1	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое

**При броске на ранение сфера отчаяния действует против лидерства цели, а не её стойкости. Сфера отчаяния не действует на модели без характеристики лидерства.*

РУКА-НОЖНИЦЫ

Она несколько походит на пару хирургических ножниц и испускает дорогостоящие токсины, чтобы ее носитель мог эффективнее выводить из строя тех, кому он ампутирует конечности.

Это отравленное оружие (3+), которое даёт +1 атаку. Учтите, что в сочетании с дополнительным оружием ближнего боя вы получаете +2 атаки.

РАЗБИТОСКОЛ*

Легендарные разбитосколы изначально были частями сложного портала между измерениями, называемого Зеркалом Граней. После разрушения портала безумный гений Ворш кропотливо отыскал и обратил в оружие каждый его осколок. Если поймать в разбитоскол отражение врага и расколоть его на куски, то и тот, кто отразился, разлетится на части.

Разбитоскол считается дистанционным оружием со следующим профилем:

	Дальность	Сила	AP	Класс
Разбитоскол	Шаблон	X*	X*	Штурмовое 1, одноразовое

**Любая не относящаяся к технике модель, получившая попадание от разбитоскола, должна пройти тест на стойкость. Если она проваливает тест, то удаляется из игры, причём любого рода спас-броски не дозволяются.*

ПИСТОЛЕТ-ЖАЛО

Это лёгкое одноручное оружие, чьими отличительными чертами являются длинный, похожий на шприц ствол и встроенная емкость, содержащая вызывающие жгучую боль яды. Он стреляет длинной пустотелой стеклянной иглой, которая пронзает кожу врага и вводит токсины прямо в его кровоток, что неизбежно влечет за собой ужасные последствия.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Пистолет-жало	12"	X	5	Пистолет, отравленное (2+)

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

БРОНИРОВАННЫЙ ПАНЦИРЬ

Машины боли наподобие «Талоса» и «Кроноса» покрыты толстыми бронированными оболочками, защищающими их отвратительное органическое содержимое.

Они имеют спас-бросок за броню на 3+.

КЛОНИРУЮЩЕЕ ПОЛЕ

Оно создает несколько гололитических изображений своего хозяина, которые полностью идентичны друг другу и двигаются абсолютно синхронно.

В начале каждой подфазы схватки, в которой обладатель связан боем, бросайте D3 – это отражает, сколько возникает клонированных образов. Выпавшее значение кубика равно числу попаданий по обладателю, которые он может полностью нейтрализовать в эту подфазу схватки до совершения бросков на ранение. Обладатель может выбрать, какие атаки нейтрализованы. Однако после совершения броска на ранение уже нет пути назад, поэтому осторожно выбирайте, какие атаки нейтрализовать.

БРОНЯ ИЗ ПРИЗРАЧНЫХ ПЛАСТИН

Тёмные эльдар, желающие иметь хорошую защиту и при этом не утратить высокую мобильность, не жалеют денег на броню, созданную из отвердевших синтетических смол и имеющую вкрапления пузырьков газа, который легче воздуха. Броня из призрачных пластин также включает в себя вспомогательное силовое поле для лучшей защиты.

Броня из призрачных пластин предоставляет спас-бросок за броню на 4+ и непробиваемый спас-бросок на 6+.

ОГРУБЕЛАЯ КОЖА

Гемункулы и их уродливые творения из плоти обладают твердой, покрытой шрамами кожей, которую так долго клеймили, обжигали и истирали, что она стала жесткой и способной противостоять вражеским ударам.

Огрубелая кожа предоставляет спас-бросок за броню на 6+.

ЛАТЫ ИНКУБА

Все инкубы носят плотно подогнанный набор ритуальной боевой брони, которая позволяет отразить любые удары, кроме самых точных.

Латы инкуба предоставляют спас-бросок за броню на 3+.

КАБАЛИТСКИЙ ДОСПЕХ

Воины кабалов идут в бой, одетые в броню из сегментированных пластин. Обычно это часть большего костюма, удерживаемая на месте зазубренными крючками и шипами.

Кабалитский доспех предоставляет спас-бросок за броню на 5+.

ТЕНЕВОЕ ПОЛЕ

Оно окружает своего владельца тёмными миазмами энергии, которые почти невозможно пробить. Однако если на поле обрушится мощный удар, оно может закоротить и оставить хозяина без защиты.

Теневое поле предоставляет непробиваемый спас-бросок на 2+, но, если хотя бы один спас-бросок будет неудачным, то поле полностью исчезает. Бросайте кубики за каждое полученное обладателем ранение по отдельности, один за другим, чтобы узнать, в какой момент отключится теневое поле.

ДУШЕЛОВКА

Душеловки разнятся по размеру и внешнему виду - от складных пирамидальных призм до инкрустированных черепов, покрытых вампирическими рунами - но у всех одна и та же ужасная функция: пленить в себе душу могущественного врага и усилить своего владельца при помощи похищенных энергий.

Всякий раз, когда обладатель убивает вражеского независимого персонажа или монструозное создание, он может решить пройти тест на лидерство. Если тест пройден, душеловка затягивает вражескую сущность. Сила обладателя немедленно удваивается до конца игры (максимум до 10).

МАСКА-ВЕКСАТОР

Обычно она принимает форму изящного переплетения кожи и кости, покрытого рунами смятения и иллюзии. Она создает образ самого верного друга, горячо любимого правителя или возлюбленной в глазах того, кто ее видит, зачастую даруя своему владельцу секунду драгоценного времени.

Вражеские боевые единицы, связанные боем с обладателем, должны пройти тест на лидерство в начале подфазы схватки после вызовов, согласий или отказов от поединка. Если тест провален, они сдаются при виде столь личных иллюзий и не могут атаковать обладателя в эту подфазу схватки, хотя они могут атаковать другие модели как обычно, при условии что не участвуют в поединке с обладателем.

ПОРТАЛ ПАУТИНЫ

Это переносная форма порталов, используемых для того, чтоб связывать различные места друг с другом при помощи Паутины.

Один раз за игру во время вашей фазы стрельбы модель с порталом Паутины может решить активировать его вместо ведения огня. Поместите малый маркер взрыва или другую подходящую по размеру фишку в базовом контакте с обладателем, когда он активирует портал, но не ближе чем в 2" от любой вражеской модели или другого портала Паутины. Он не может активировать портал, пока находится внутри техники. С момента активации портала любые ваши боевые единицы, прибывающие из резервов, могут выдвигаться на стол с края маркера портала вместо обычного выдвижения (не важно, собирались ли эти боевые единицы прибыть посредством глубокого удара, флангового обхода или просто выйти со своего края стола и т.п.). Портал считается непроходимым ландшафтом и его нельзя уничтожить. После активации модель, открывшая портал, может свободно двигаться дальше, оставив портал на месте. Если в вашей армии есть портал Паутины, вы можете держать боевые единицы в резерве, независимо от играемой миссии. Техника не может войти в игру посредством портала Паутины.

ВЕДЬМИНСКИЙ КОСТЮМ

Ведьмы носят удобные костюмы, предназначенные для защиты тела лишь с одной стороны - обычно той, которой они, как правило, поворачиваются к своим противникам - и совершенно не стесняют движений.

Ведьминский костюм предоставляет спас-бросок за броню на 6+.

КАБАЛ ГАСНУЩЕГО СОЛНЦА



Те, кто сражается под символом Гаснущего Солнца, принадлежат к одному из старейших кабалов, известному своей непомерной гордыней и презрением ко всему, что не просуществовало тысячелетия. Они предпочитают атаковать на закате, так как их лидер, архонт Ворл-Зёлант, одержим идеей перехода от света и надежды к тьме и отчаянью. Все знают, насколько сумасбродны заявления этого кабала, что его члены сохраняют способность гасить звезды, однако их противники так и не смогли объяснить, почему солнце Эхиллос ослабело во время Алеутанских гонений.

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

ЛОВЧИЕ ЦЕПИ

Под фюзеляжем некоторых машин тёмных эльдар укреплены цепи и шипастые крюки, которые врезаются в плоть тех, над кем они пролетают - если машине удастся захватить ими одну-другую жертву и убить, просто волоча за собой, то почему бы и нет?

Техника с ловчими цепями наносит D3+1 попаданий с S4 и AP– по всем невовлечённым в бой вражеским боевым единицам (не относящимся к технике), над которыми прошла техника во время фазы движения. Отыграйте попадания сразу. Спас-броски за укрытие можно делать как обычно.

УЛУЧШЕННЫЕ ЭФИРНЫЕ ПАРУСА

Эфирные паруса используются, чтобы улавливать эфирные ветра, исходящие из открытых паутинных порталов. Многие команды боевых кораблей тщательно подходят к изготовлению этих парусов, используя свободные от трения сплавы, виброобтекатели и угловые гики, чтобы придать машинам резкое ускорение.

Модель с улучшенными эфирными парусами может двигаться на дополнительные 2D6" хотя пассажиры не могут высаживаться в этом ходу, и к тому же техника и пассажиры не могут стрелять в последующую фазу стрельбы.

.

ЯДОВИТЫЕ ЛЕЗВИЯ

Шипы, торчащие из корпуса машины, покрыты смертоносным ядом.

Когда вражеская боевая единица атакует технику во время фазы наступления, она получает попадание с силой 4 и AP– за каждое выпадение 1 при броске на попадание против этой техники (распределяется как при стрельбе).

МЕРЦАЮЩЕЕ ПОЛЕ

Машина оснащена высокотехнологичным оптическим полем, благодаря которому кажется, что она то возникает, то исчезает из реальности.

Техника с мерцающим полем имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ЖУТКИЕ ТРОФЕИ

Тёмные эльдар зачастую украшают скиммеры отрубленными головами своих жертв и щедро вымазывают их вражеской кровью. Вид разлагающихся останков некогда горделивых противников наполняет тёмных эльдар высокомерной гордостью.

Дружественная боевая единица в пределах 6" от техники с жуткими трофеями может перебрасывать любые проваленные тесты на лидерство.

ЩИТЫ НОЧИ

Палуба корабля окружена смещающим полем широкого спектра, которое окутывает машину холодной, непроглядной темнотой.

Щиты ночи снижают на 6" дальность стрельбы оружия вражеских боевых единиц, желающих вести огонь по технике. Например, боевая единица с болтерами (дальность 24") будет считаться имеющей дальность стрельбы 18" при стрельбе по технике со щитом ночи. Вследствие такой корректировки техника может оказаться вне дальности вражеской стрелковой атаки, и в этом случае противник автоматически промахивается. Дополнительное расстояние тоже снижается, если техника находится в пределах дальности действия скорострельного оружия, половины дальности мелта-выстрела и т.п. Щиты ночи не воздействуют на оружие огнемётного типа и орудия для навесной стрельбы, а также на оружие с максимальной дальностью 6" или меньше.

ГРАНАТОМЁТЫ «МУЧЕНИЕ»

Некоторые скиммеры тёмных эльдар бывают усилены установленными на корпус пушками, которые метают во врага крутящиеся, усеянные шипами гранаты. Каждая граната извергает охряное облако фантазм-газа, который вызывает животный ужас у тех, кто попадает под его воздействие.

Чтобы это отобразить, у любой вражеской боевой единицы в пределах 6" от одной или более единиц техники с гранатомётами «Мучение» снижается показатель лидерства на 1 пункт. Вражеские боевые единицы должны пройти проверку на боевой дух, если хотят напасть на такую технику - если тест провален, они не могут нападать в этом ходу.

ТОРМОЗНЫЕ РЕАКТИВНЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Транспорт оснащен реактивными двигателями, которые могут резко замедлить его снижение, позволяя ему обрушиться с небес прямо в ряды врагов.

Техника с тормозными реактивными двигателями может совершать глубокий удар, однако погруженные в неё войска не могут высаживаться в том же ходу.

ШОКОВЫЙ ТАРАН

Это электризованный таран, излучающий направленную волну электромагнитной энергии, что позволяет скиммеру прорезать себе дорогу сквозь боевой порядок пехоты и даже раскалывать корпуса вражеских боевых машин.

Чтобы это отобразить, техника с шоковым тараном может делать танковый удар против вражеских боевых единиц. Её показатель брони считается на D3 пунктов выше обычного при таране вражеской техники (делайте бросок за каждую попытку протаранивания).

СТОЙКИ ДЛЯ ОСКОЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Пассажиры корабля хорошо обучены искусству стрельбы на высокой скорости из многочисленного противопехотного оружия, находящегося на корабле, что позволяет им обрушивать на врага шквал осколочного огня.

Модели с осколковыми винтовками или осколковыми пистолетами, которые ведут огонь, будучи погруженными в технику, могут перекидывать свои броски на попадание ради отображения доступных безграничных боеприпасов.

ПЕРЕЧЕНЬ ОСТАЛЬНОГО ОСНАЩЕНИЯ	стр.
Кассетные триболы	39
Полуклэйвы	41
Сальто-пояс	52
Термоядерный пистолет	52
Адская глефа	38
Перчатки гидры	37
Клэйв	41
Бритвоцепы	37
Гравицикл «Разбойник»	39
Осколочная сеть и пронзатель	37
Гравикоготь	39
Визжащая пушка	52
Скайборд	38
Зонд душ	51
Выкачиватель душ	51
Вихрь духов	51
Шоковый коготь	38
Имплозивные ракеты	57
Ракеты-монокоса	56
Некротоксинные ракеты	56
Раскалывающая ракета	57
Пустотная мина	57
Пустотное копьё	57

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

По мнению многих то возбуждение, которое испытываешь, проводя собственный налёт в реальное пространство на игровом поле битвы, можно назвать главным удовольствием от игры за тёмных эльдар. Другие предпочитают купаться в лучах славы своей потрясающе покрашенной коллекции миниатюр и даже не смотрят в сторону кубика с рулеткой. В любом случае вам понадобится армия! Коллекционирование, сборка и покраска воинства тёмных эльдар занимает немало времени, но оно того стоит. Однако для этого, помимо большой любви к тёмным эльдар, вам потребуется много терпения, ведь создание армии это длительный проект. Поэтому мы специально приберегли этот раздел, чтобы дать вам некоторые наставления.

ОБЩИЙ ЗАМЫСЕЛ

Хотя большинство игроков делают свой выбор импульсивно, стоит подумать о том, как вы хотите, чтобы выглядела ваша армия и действовала на игровом столе. Видите ли вы себя ведущим небесно-десантную стремительную ударную группировку, которая перерезает противнику глотку, прежде чем тот успеет отреагировать, или вы полагаетесь на чистую огневую мощь? Каждый тёмноэльдарский лорд стремится железной рукой править собственным царством во вселенной, поэтому придётся провести какое-то время, разрабатывая собственный коварный замысел по завоеванию. Возможно, при этом стоит ещё и хохотать зловещим голосом!

Армия тёмных эльдар настолько тактически гибкая, что существуют несколько различных стилей игры (больше узнать об этом можно на стр. 112-113). Попробуйте сперва ознакомиться со списком армии перед тем, как начать собирать своё войско. Некоторые восходящие завоеватели даже составляют примерный список коллекции, которую в идеале они хотят иметь и затем уже приступают к претворению в жизнь этого замысла, с каждой покрашенной боевой единицей становясь на шаг ближе к моменту пожинания плодов своих амбициозных планов. Ваш общий замысел неизменно будет меняться по мере того, как вы все больше будете узнавать способности своей армии, но так и должно быть. Самое главное, получать удовольствие от самого процесса.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Отбросив в сторону маниакальный смех и злодейские монологи, давайте поговорим о том, с чего же лучше начинать? Наверное, с нескольких боевых единиц пехоты. Попробуйте собрать модели воинов-кабалитов или ведьм, просто чтобы ознакомиться с пластиковыми деталям и узнать, как они складываются вместе. Существует почти бесконечное множество разнообразных комбинаций и модельных решений, но некоторые позы выглядят особенно круто, поэтому стоит попробовать собрать каждую модель «сухим методом» перед использованием клея. Возможно, с первого раза не всё получится. После сборки нескольких боевых единиц вы откроете в себе гемункула и, скорее всего, захотите провести некоторые необычные эксперименты; в конце концов, тёмные эльдар высоко ценят индивидуальность. Когда наступит момент собрать воедино детали предводителя вашей армии, вы уже набьёте руку в деле создания будоражащих сознание моделей жителей Комморры.

После того, как вы соберете несколько моделей, а может быть даже заодно и одну-две машины, наступает время выбирать цветовую гамму для ваших кабалов, культов и ковенов. На следующих страницах, возможно, вы сможете найти для себя вдохновение, посмотрев на коллекцию миниатюр, покрашенных членами нашей прославленной на весь мир команды 'Eavy Metal. Вы можете просто воспроизвести те же решения или придумать нечто своё. В любом случае неплохо бы для начала покрасить парочку моделей, прежде чем серьёзно заняться армией. Можно потренироваться на моделях пехоты. Затем, когда вы определитесь с цветами, вы можете приступить к покраске уже всех миниатюр из армии тёмных эльдар. Если красить по одной боевой единице за раз, то уже в короткие сроки у вас будет красивая коллекция, и к тому же при таком подходе члены одного отряда не будут выбиваться из общей цветовой гаммы с остальными, как если бы вы красили их в разное время. Но самое главное, вам понадобится всего пара боевых единиц и персонаж, чтобы уже начать играть.

При подборе цветовой схемы для вашей армии подумайте еще и о том, как это смотрится на технике. Например, бледно-желтое сочетание цветов может классно смотреться на модели ведьмы, но так ли хорошо это будет выглядеть на крупных элементах вашей бронетехники?

ИЗОБИЛИЕ ТРОФЕЕВ

При сборке ваших моделей сохраните те детали, которые вы не использовали. Запасные головы, оружие и конечности послужат гарантом максимального разнообразия в вашей коллекции. Добавление всего лишь одной части может полностью изменить динамику образа модели или наделит её каким-нибудь экзотичным снаряжением. Однажды вы поймете, что пластиковые элементы из коробочных наборов тёмных эльдар превосходно скрепляются друг с другом и даже с металлическими моделями из той же линейки миниатюр. Некоторые подобные примеры можно встретить на последующих страницах. Приклеенные на отдельную подставку, всевозможные вспомогательные детали вроде черепов чужаков, трофейных шлемов и тому подобного могут послужить в качестве символов боли, которые каждый игрок за тёмных эльдар должен иметь под рукой, чтобы вознаградить свои удачливые боевые единицы. В конце концов, какой уважающий себя архонт не использует отрубленные головы в качестве декоративных элементов освещения в своем дворце?

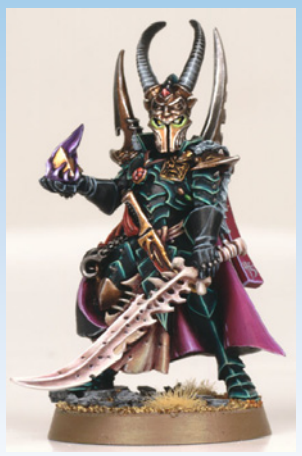
Как и в случае с любой коллекцией, нужно помнить золотое правило - всегда сосредотачивайте свои усилия на тех элементах армии, которые по-настоящему позволяют вам проявить своё воображение. Как только у вас появится небольшое войско, вы захотите увеличить его, а потом будете добавлять в него все больше и больше новых боевых единиц, и со временем ваша армия начнет напоминать настоящее воинство. И после этого, надо признать, уже ничто не остановит вас на пути восхождения к власти...

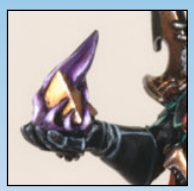
СИЛА ИМЕН

Придумав подходящие имена и немного бэка для составляющих вашу коллекцию инопланетных отбросов, можно сделать игру значительно интереснее. В этой книге приведено целое множество различных названий кабалов и культов ведьм; используйте их по своему усмотрению, сочетайте и изменяйте или придумывайте новые. С расширением коллекции вы обнаружите, что ваша ударная группировка начинает обрастать собственными легендами, а персонажи обретают характер в зависимости от их злодеяний и безрассудных поступков на поле боя. Некоторым игрокам даже нравится придумывать имена каждому отряду и технике в армии, чтобы обогатить свой игровой опыт на полях сражений 41-го тысячелетия.



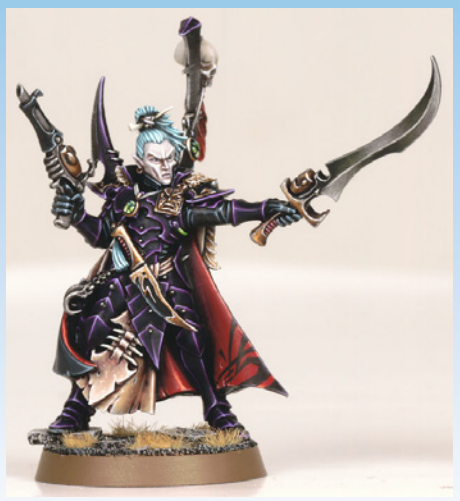
Кабал Чёрного Сердца и их зловещие союзники нападают из недр Паутины.

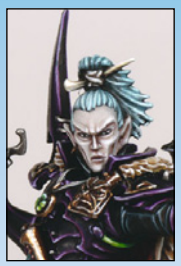


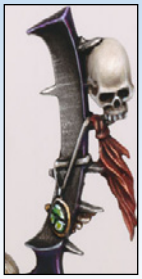




Архонт с иссушающим клинком и душеловкой





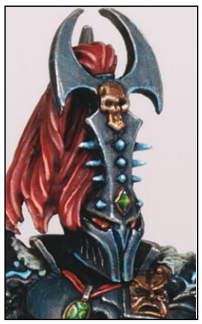


Архонт с осколковым пистолетом и силовым оружием

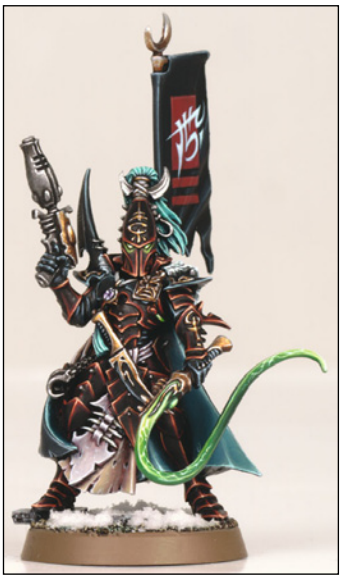


Кабал Остроконечного Клинка проносится по руинам имперского города, желая встретить новых врагов, чтобы заполучить их страдания.





Архонт с иссушающим клинком и душеловкой





Архонт с бласт-пистолетом и агонизатором



Медуза



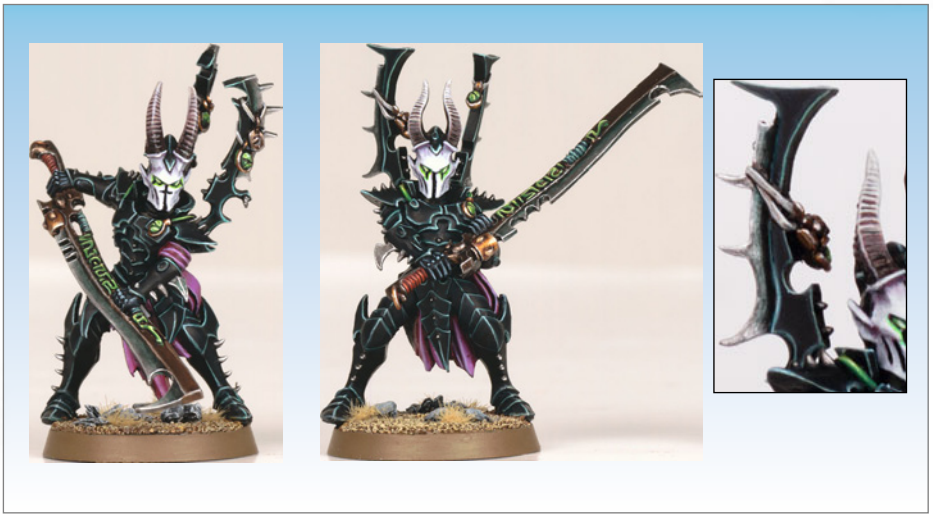
Лхамеянки



Сслит



Ур-гуль



Инкубы



Дражар, мастер клинков



Инкубы, вооруженные смертоносными клэйвами



Архонт со свитой инкубов отражает нападение миньонов Хаоса.



Воин-сибарит с осколковым пистолетом и агонизатором





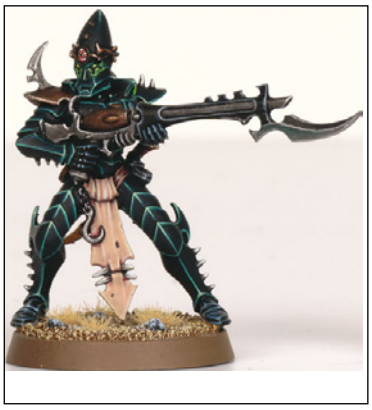
Воин-кабалит с осколковой пушкой



Знамя кабала Чёрного Сердца

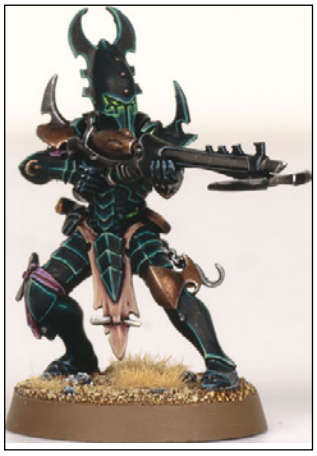








Знамя кабала Разрезанного Глаза







Воины-кабалиты с осколковыми винтовками



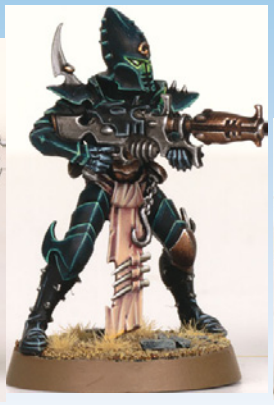
Знамя с изображением Печати Вражды



Сибарит с бласт-пистолетом и силовым оружием



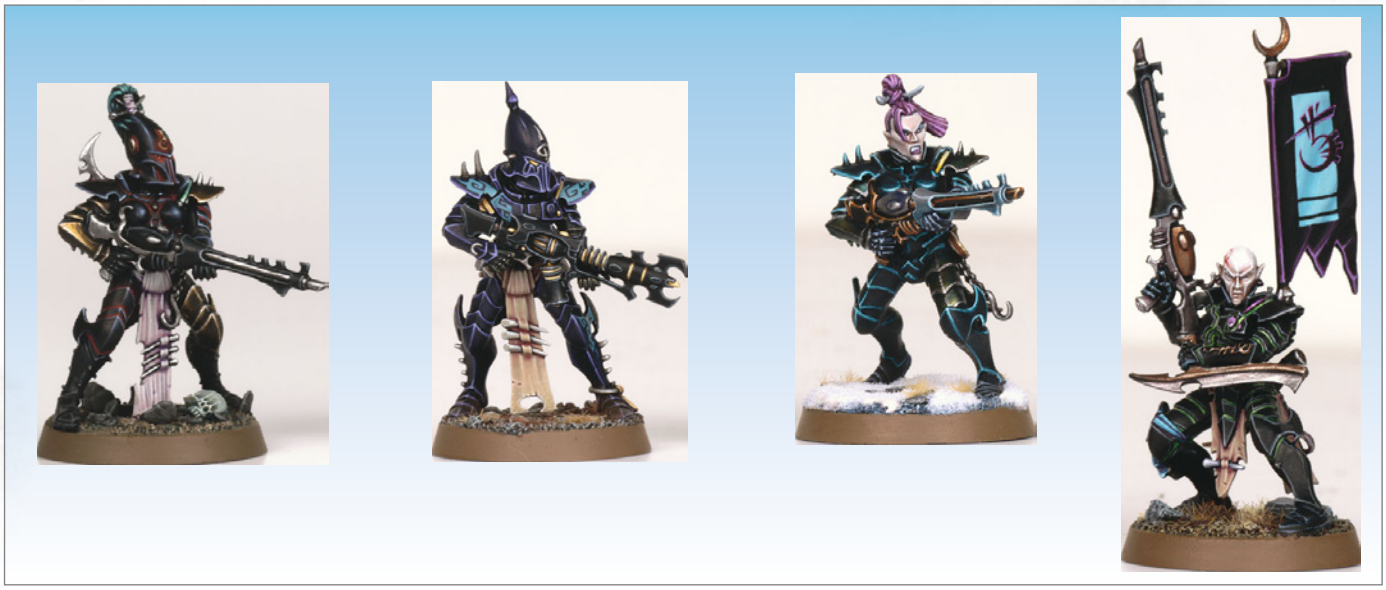
Воин-кабалит с шредером



Воин-кабалит с бластером



Воин-кабалит с тёмным копьём



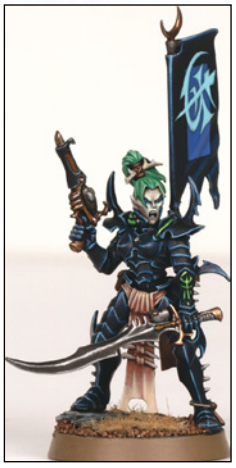
Воины-кабалиты



Воины-кабалиты Чёрного Сердца проходят оборону имперского города.



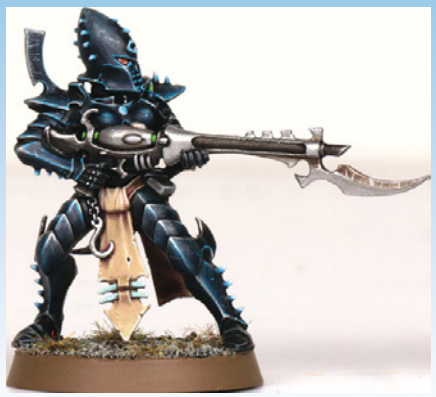
Символ кабала Ядовитого Языка







Сибарит и воины кабала Ядовитого Языка







Воины-кабалиты



Тёмноэльдарские налётчики штурмуют Крепость Искупления на Леонии-6.



Символ кабала Обсидиановой Розы





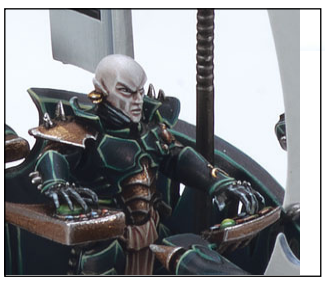


Сибарит с гранатомётом «Фантазм» и воинами кабала Обсидиановой Розы









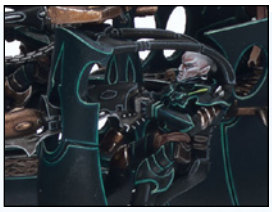


«Рейдер» кабала Чёрного Сердца



«Губитель» кабала Чёрного Сердца
с тёмными копьями и ловчими цепями

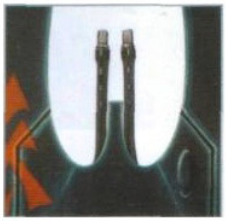




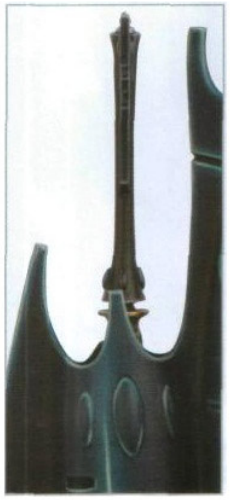
«Губитель» с трёмя
пушками-дезинтеграторами
и шоковым тараном



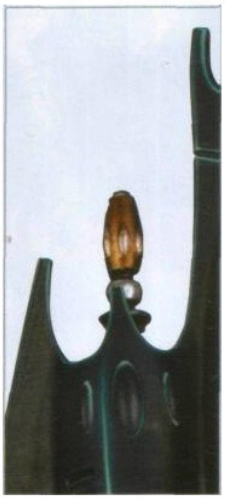
Осколковая пушка



Спаренная осколковая винтовка



Тёмное копьё



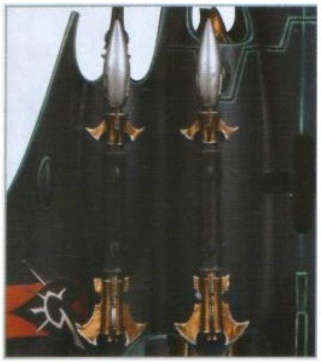
Пушка-дезинтегратор



Некротоксинные ракеты



Раскалывающие ракеты



Ракеты-монокосы



Реактивный истребитель «Острокрыл», вооруженный двумя установленными под крыльями дезинтеграторами, а также оснащенный четырьмя некротоксинными ракетами



Два истребителя «Острокрыл» возглавляют воздушное наступление тёмных эльдар.



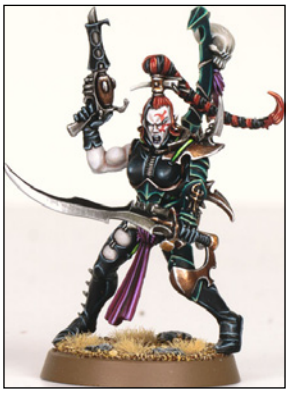
Символ ведьмовского культа Распри



Лелит Гесперакс, госпожа культа Распри



Суккуб с агонизатором и ядовитым клинком



Гекатрица с осколковым пистолетом и силовым оружием



Ведьма с перчатками гидры





Ведьмы культа Распри



Ведьма с осколочной сетью и пронзателем



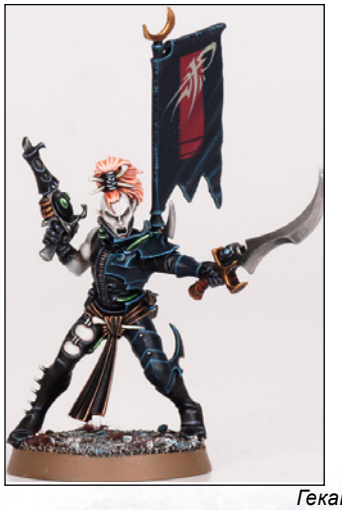




Ведьмы



Символ ведьмовского культа Седьмого Горя







Гекатрица и ведьмы культа Седьмого Горя



Символ ведьмовского культа Отринутого Лезвия







Гекатрица и ведьмы культа Отринутого Лезвия



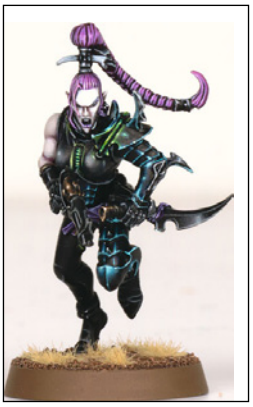
Гекатрица с бласт-пистолетом и агонизатором



Ведьма



Гекатрица с осколковым пистолетом и силовым оружием



Ведьма



Лелит Гесперакс и культ Распри сошлись со своими сестрами с миров-кораблей клинком к клинку.



«Яд» оснащен подвесной и турельной осколковой пушкой



Укротитель





Кхимеры

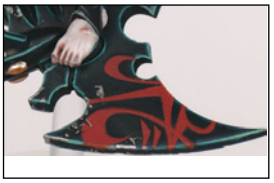


Когтистый изверг



Стая острокрылов







Геллиарх с агонизатором, осколковым пистолетом и подвесными гранатомётами «Фантазм»



Геллион



Геллион

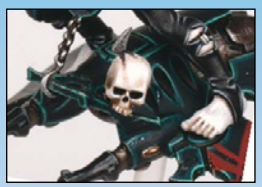




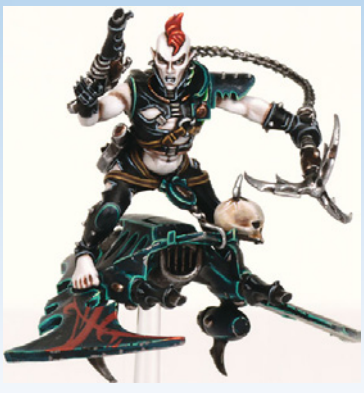


Геллионы с адскими глефами



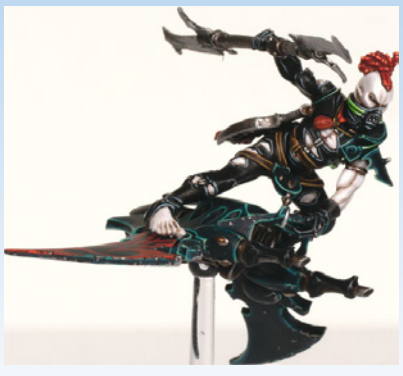






Геллиарх с шоковым когтем, осколковым пистолетом и подвесными гранатомётами «Фантазм»





Геллионы

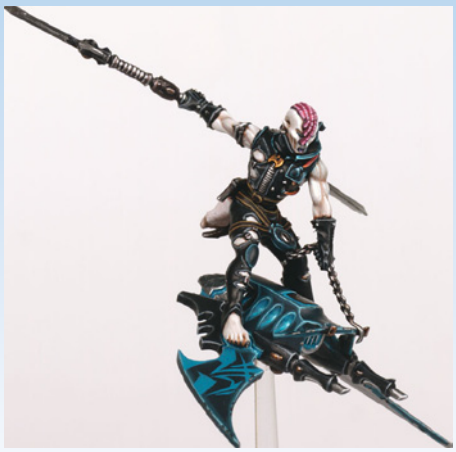


Геллионы с адскими глефами





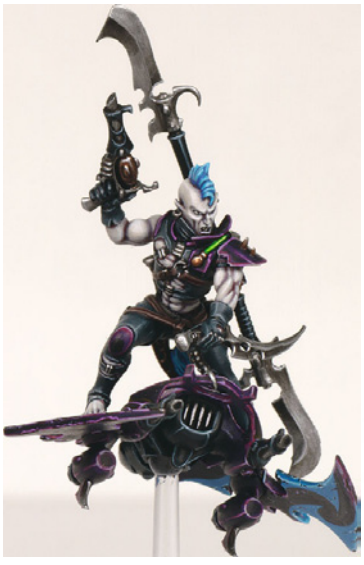




Геллион из шайки Рваной Раны



Геллион из шайки Багровых Адокрылов



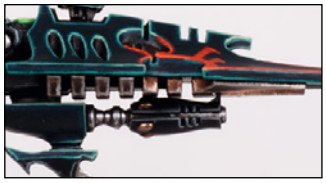
Геллиарх из шайки Небесных Дьяволов



Разбойник на гравицикле, вооруженном тепловым копьём

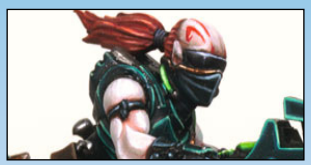


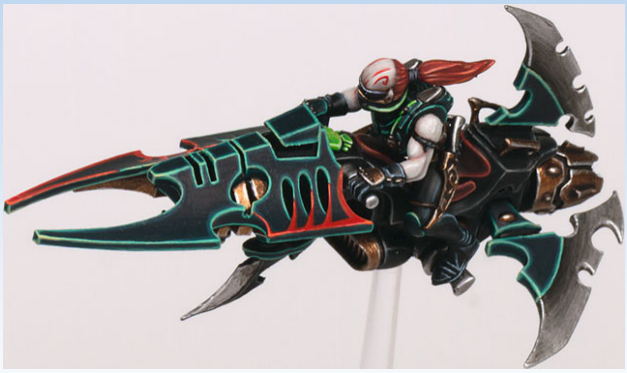
Тепловое копьё



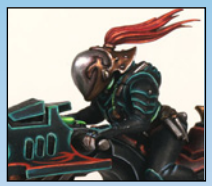
Бластер







Разбойник



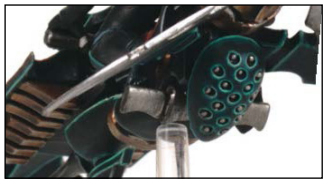




Разбойник



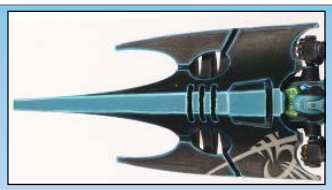
Гравикоготь

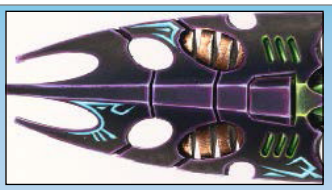


Кассетные триболы



Разбойник







Разбойник Кобальтовых Гадюк

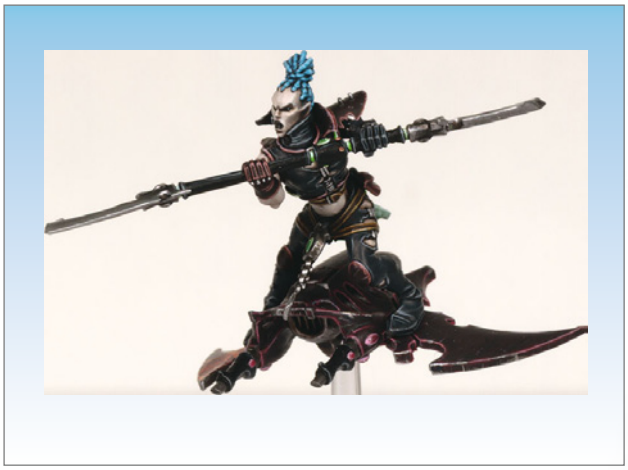


Разбойник Элиты Главного Отрога





Ведьмы культа Красной Скорби



Геллион



Культ Красной Скорби устраивает бойню войскам Империи Тау.



Бичеватель со сколовым карабином



Бичеватель с тёмным копьём



Бичеватель с тепловым копьём



Бичеватель с электромагнитным бластером



Бичеватель с осколковой пушкой



Солярит с ядовитым клинком и осколковым пистолетом



Мандрагоры













Мандрагоры со смертельными клинками и серповидными мечами



Группа мандрагоров появляется из теней, чтобы напасть на арьергард Чёрного Легиона.



Арлекины во главе с мастером труппы



Шут Смерти



Теневидец



Уриен Ракарт, мастер-гемункул

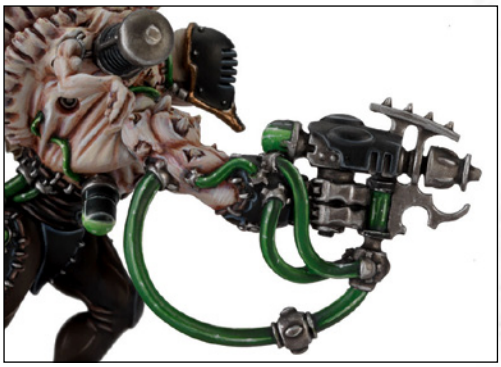


Гротеск



Спинной отстойный резервуар

Гемункул с разжижителем, оружием ближнего боя и шкатулкой свежевания



Разжижитель



Развалины, имеющие по два отравленных оружия



Развалина с разжижителем и отравленным оружием



Акофист с гексвинтовкой



Зонд душ



Машина-паразит «Кронос»





Вихрь духов



Спаренный разжижитель



Инъектор ихора

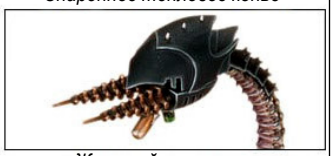




Спаренный электромагнитный бластер



Спаренное тепловое копьё



Жалящий пускатель

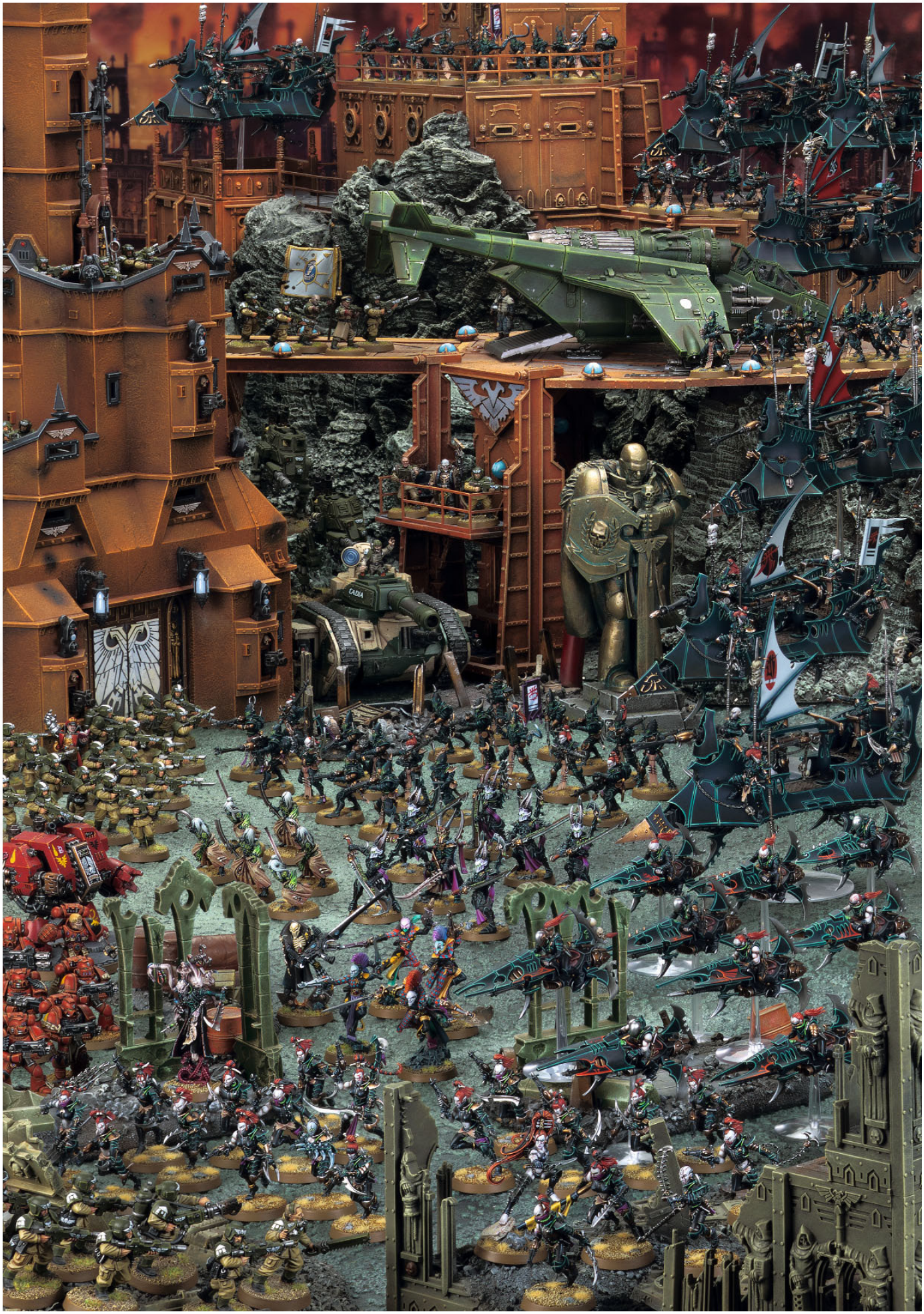
Машина боли «Талос», оснащенная цепями с крюками, оружием ближнего боя и спаренной осколковой пушкой



Кабал Остроконечного Клинка



Архонт Ситрак со своей военной бандой Душекрадов нападает на Като-3, желая добавить душу полковника Стракена в свою коллекцию.



Тёмные эльдар разоряют индустриальную планету Хинтергейст.

СПИСОК АРМИИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Список армии позволяет вам собрать армию тёмных эльдар и проводить битвы, используя сценарии, включенные в книгу правил Warhammer 40000.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПИСКА АРМИИ

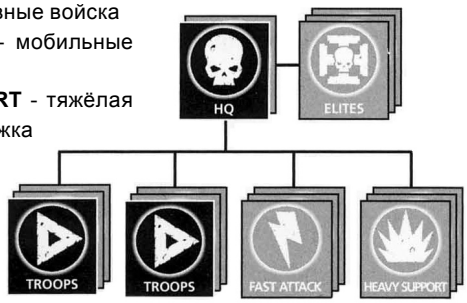
Список армии тёмных эльдар разбит на пять глав: командные единицы, элитные войска, основные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка. Любой отряд, технику и персонажа можно найти в одной из этих глав, в зависимости от их задач на поле боя. Помимо прочего для каждой модели приведена стоимость в очках, которая разнится в зависимости от того, насколько эффективна та или иная модель в бою. Прежде чем составлять свою армию, вам нужно договориться с оппонентом о максимальном количестве очков, которые может потратить каждый из вас на набор войск, и о том, по какому сценарию вы будете играть. После этого можете продолжать выбирать армию, как описано ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СХЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ВОЙСКА

Список армии используется в сочетании со схемой организации войска (СОВ), зависящей от сценария, по которому вы собираетесь играть. Каждая схема разбита на пять категорий, которые соответствуют главам в списке армии, и каждая из них имеет одну или более ячеек. Каждая серая ячейка означает, что вы можете выбрать одну боевую единицу из соответствующей главы списка армии, в то время как тёмные ячейки говорят, что вы должны включить данные боевые единицы в свою армию. Данный список армии прежде чего предназначен для использования со стандартными миссиями из книги правил Warhammer 40000. Ниже мы включили схему как раз для стандартных миссий. Этим списком армии можно пользоваться и вместе с другими миссиями и сценариями, где применима схожая структура организации войска, но учтите, что в таком случае игровой баланс может поменяться.

СТАНДАРТНЫЕ МИССИИ

HQ - командные единицы
ELITES - элитные войска
TROOPS - основные войска
FAST ATTACK - мобильные войска
HEAVY SUPPORT - тяжёлая огневая поддержка



ОБЯЗАТЕЛЬНО	ОПЦИОНАЛЬНО	ОПЦИОНАЛЬНО
1 Командные единицы	1 Командные единицы	3 Мобильные войска
2 Основные войска	4 Основные войска	3 Тяжёлая огневая поддержка
	3 Элитные войска	

СТАТЬИ СПИСКА АРМИИ

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица. Подробную информацию и правила для тех или иных войск тёмных эльдар и их возможностях можно найти в разделе Жители Тёмного города, в то время как примеры моделей компании Citadel miniatures, которые понадобятся вам для отображения различных боевых единиц, можно увидеть в разделе Коллекционирование тёмных эльдар.Каждая статья из списка армии тёмных эльдар, посвященная той или иной боевой единице, содержит следующую информацию:

Наименование: в начале каждой статьи вы увидите наименование боевой единицы, а также её стоимость в очках без учета усовершенствований.

Профиль: данная секция показывает перечень характеристик каждой модели (даже опциональной), которую может включать боевая единица.

Состав боевой единицы: здесь приведено количество и класс моделей, составляющих исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данном пункте присутствует слово «уникальный», в таком случае вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.

Класс боевой единицы: эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил Warhammer 40000. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т.д.

Оснащение: здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Стоимость всех моделей вместе с их оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках, приведенной рядом с наименованием.

Специальные правила: тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Данные специальные правила детально разъясняются либо в разделе Жители Тёмного города, либо в книге правил Warhammer 40000.

Приданный транспорт: там, где есть данная секция, указывается вся доступная боевой единице транспортная техника. Для них отведена собственная статья в списке армии на стр. 109. Приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в остальном действуют как отдельные боевые единицы. Подглава о транспортной технике в книге правил Warhammer 40000 и посвященная им статья в данном кодексе объясняют, как действует приданная транспортная техника.

Опции: в данной секции перечислены все усовершенствования, которые при желании вы можете добавить своей боевой единице, а также их стоимость в очках. Там, где написано в опциях, что вы можете поменять одно оружие «и/или» другое, вы можете заменить либо одно, либо другое, либо оба сразу, заплатив за это соответствующую стоимость в очках. Сокращение «очки/модель» обозначает стоимость - количество нужных «очков за модель».

ПЕРСОНАЖИ И СОПЕРНИЧАЮЩИЕ КАБАЛЫ

Вы могли заметить, что именные персонажи в списке армии тёмных эльдар относятся к разным и иногда даже соперничающим фракциям, однако их всё равно можно использовать вместе, если пожелаете. Действительно, часто бывает так, что несколько кабалов сражаются на одной стороне ради покорения какого-либо одного мира. В ином случае вы можете использовать модель и правила именного персонажа для придуманного вами мерзкого злодея - вам нужно всего лишь придумать новое имя и, возможно, немного бэка для его использования. Это отличный способ персонализировать вашу армии, просто убедитесь в том, что ваш оппонент в курсе, кого представляет та или иная модель в армии.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

АЗДРУБАЭЛЬ ВЕКТ .....240 очков стр. 65

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Аздрубаэль Вект	8	8	3	3	4	8	5	10	4+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• теневое поле
• броня из призрачных пластин
• осколковый пистолет
• плазменные гранаты
• электромагнитные гранаты
• обсидиановые сферы
• скипетр Тёмного города

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• бесстрашие
• тактический мастер
• древняя немезида

Приданный транспорт:
• Можно выбрать в качестве приданного транспорта
– «Кафедру разрушения».....200 очков

ЛЕДИ МАЛИС .....130 очков стр. 63

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Леди Малис	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• плазменные гранаты
• кабалитский доспех
• стальной веер (оружие ближнего боя)
• хрустальное сердце
• клинок леди

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• непробиваемый спас-бросок (4+)
• прекогнист

ДРАЖАР, МАСТЕР КЛИНКОВ .....230 очков стр. 62

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

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• древние латы инкуба
• полуклэйвы

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• вечный воин
• бесстрашие
• быстрый удар
• мастер клинков
• парирование

ЛЕЛИТ ГЕСПЕРАКС .....175 очков стр. 59

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лелит Гесперакс	9	9	3	3	3	9	4	9	6+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• острые клинки и шипы в волосах (осколочная сеть и пронзатель)
• ведьминский костюм
• плазменные гранаты

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• увёртливая как ртуть (4+/3+)
• беззащитность перед клинком
• на порядок выше

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

УРИЕН РАКАРТ .....190 очков стр. 64

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Уриен Ракарт	5	5	3	5	3	5	3	9	6+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• оружие ближнего боя
• огрубелая кожа
• шкатулка свежевания
• клонирующее поле
• перчатка с ихором

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• сшить плоть
• Отец Боли

Мастер-гемункул: В армии, включающей Уриена Ракарта, развалины относятся к слоту основных войск. У любой боевой единицы гротесков, находящейся в одной армии с Уриеном Ракартом, можно усовершенствовать S5 до S6, что стоит 5 очков за модель.

ГЕРЦОГ СЛИСКУС .....150 очков стр. 61

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герцог Слискус	6	6	3	3	2	6	3	9	4+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• бласт-пистолет
• теневое поле
• плазменные гранаты
• броня из призрачных пластин
• боевые наркотики
• змеиный укус

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• змеиный яд
• контрабанда
• налёт с низкой орбиты

КХЕРАДРУАКХ .....140 очков стр. 60

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кхерадруакх	6	5	5	3	3	6	4	9	-

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• Обезглавливатель

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• движение через укрытие
• поток зла
• скрытность
• непробиваемый спасбросок (5+)
• Крадущийся в Тенях
• Охотник за головами
• изменённое телосложение

БАРОН САТОНИКС .....105 очков стр. 58

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Барон Сатоникс	6	6	3	3	2	6	3	9	5+

Состав боевой единицы:
• 1 (уникальный)

Класс боевой единицы:
• прыжковая пехота (персонаж)

Властелин геллионов:
В армии, включающей барона Сатоникса, геллионы относятся к слоту основных войск.

Оснащение:
• теневое поле
• ведьминский костюм
• адская глефа
• осколковый пистолет
• гранатомёт «Фантазм»
• навороченный скайборд
• кости провидца
• саван сумрака

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• ударил-отступил
• Хозяин Небес

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

АРХОНТ .....60 очков стр. 44

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Архонт	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

Состав боевой единицы:
• 1 архонт

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• кабалитский доспех
• оружие ближнего боя
• осколковый пистолет
• плазменные гранаты

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж



Опции:
• Можно заменить оружие ближнего боя и/или осколковый пистолет чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- бласт-пистолет .....*15 очков*
- силовое оружие .....*15 очков*
- бластер .....*15 очков*
- агонизатор .....*20 очков*
- электрокоррозийный хлыст .....*20 очков*
- иссушающий клинок .....*35 очков*

• Можно взять что угодно из следующего:
- электромагнитные гранаты .....*5 очков*
- броня из призрачных пластин .....*10 очков*
- боевые наркотики .....*10 очков*
- душеловка .....*10 очков*
- клинок-джинн .....*20 очков*
- клонирующее поле* .....*20 очков*
- гранатомёт «Фантазм» .....*25 очков*
- теневое поле* .....*30 очков*
- портал Паутины .....*35 очков*

**Модель не может одновременно иметь теневое поле и клонирующее поле.*

ДВОР АРХОНТА стр. 45

Каждый архонт в вашей армии (включая Аздрубаэля Векта и леди Малис) может взять двор. Данная боевая единица не занимает ячейку командных единиц.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Медуза	4	4	3	3	1	5	1	9	5+
Ур-гуль	4	0	4	3	1	5	3	3	-
Лхамеянка	4	4	3	3	1	5	1	9	5+
Сслит	4	4	5	5	2	4	3	3	5+

Состав боевой единицы:
• 1-2 лхамеянки .....*10 очков/модель*
• 1-2 медузы .....*15 очков/модель*
• 1-3 сслита .....*35 очков/модель*
• 1-5 ур-гулей .....*15 очков/модель*

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта *(см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках).*

ЛХАМЕЯНКА
Оснащение:
• кабалитский доспех
• осколковый пистолет
• отравленное оружие (2+)

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• мастерица ядов

МЕДУЗА
Оснащение:
• кабалитский доспех

Специальные правила:
• проворность
• энергия боли
• зрительная вспышка

СЛЛИТ
Оснащение:
• кабалитский доспех
• сколовый карабин
• оружие ближнего боя
• осколковый пистолет

Специальные правила:
• проворность
• не ведая боли

УР-ГУЛЬ
Оснащение:
• когти и игольчатые зубы (оружие ближнего боя)

Специальные правила:
• проворность
• не ведая боли
• яростное нападение

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

СУККУБ .....65 очков стр. 46

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Суккуб	8	6	3	3	3	8	4	9	6+

Состав боевой единицы:
• 1 суккуб

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• ведьминский костюм
• оружие ближнего боя
• осколковый пистолет
• боевые наркотики
• плазменные гранаты

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• увёртка (4+)

Опции:
• Можно заменить оружие ближнего боя и/или осколковый пистолет чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*15 очков*
- агонизатор .....*20 очков*
- электрокоррозийный хлыст .....*20 очков*
• Можно заменить оружие ближнего боя и осколковый пистолет чем-то одним из следующего:
- перчатки гидры .....*5 очков*
- осколочная сеть и пронзатель .....*5 очков*
- бритвоцепы .....*10 очков*
• Можно заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*
• Можно взять электромагнитные гранаты .....*5 очков*



ГЕМУНКУЛ .....50 очков стр. 47

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гемункул-старейшина	5	5	3	4	3	5	3	9	6+
Гемункул	4	4	3	4	2	4	2	8	6+

Состав боевой единицы:
• 1 гемункул

Класс боевой единицы:
• пехота (персонаж)

Оснащение:
• огрубелая кожа
• оружие ближнего боя
• осколковый пистолет

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• независимый персонаж
• изменённое телосложение

Опции:
• Можно включить до двух дополнительных Гемункулов, каждый из которых действует как отдельная боевая единица .....*50 очков/модель*
• Одного гемункула можно усовершенствовать до Гемункула-Старейшины .....*30 очков*
• Любая модель может заменить оружие ближнего боя и/или осколковый пистолет чем-то одним из следующего:
– ядовитый клинок .....*5 очков*
– пистолет-жало .....*5 очков*
– силовое оружие .....*10 очков*
– мыслефазовая перчатка .....*10 очков*
– перчатка плоти .....*20 очков*
– агонизатор .....*20 очков*
– электрокоррозийный хлыст.....*20 очков*
– иссушающий клинок .....*35 очков*
• Любая модель может взять до двух предметов из следующего списка тайного оснащения:
– анимус витэ .....*5 очков*
– шкатулка свежевания .....*10 очков*
– разжижитель .....*10 очков*
– душеловка .....*10 очков*
– маска-вексатор .....*10 очков*
– рука-ножницы .....*15 очков*
– архангел боли .....*15 очков*
– гексвинтовка .....*15 очков*
– разбитоскол .....*15 очков*
– горн проклятия .....*20 очков*
– сфера отчаяния .....*20 очков*
– тёмные врата .....*25 очков*
– портал Паутины .....*35 очков*

Властелин ковенов:
В армии, включающей гемункула или гемункула-старейшину, развалин можно выбрать в качестве основных войск.

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

ИНКУБЫ .....66 очков стр. 41

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Инкуб	5	4	3	3	1	5	2	8	3+
Клэйвекс	6	5	3	3	1	6	3	9	3+

Состав боевой единицы:
• 3 инкуба

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• латы инкуба
• клэйв

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• проворность

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных инкубов.....*22 очка/модель*
• Одного инкуба можно усовершенствовать до клэйвекса .....*15 очков*
• Клэйвекс может заменить свой клэйв полуклэйвами .....*20 очков*
• Клэйвекс может взять кровавый камень .....*15 очков*
• Клэйвекс может взять что угодно из нижеследующих сил:
– убийственное наступление .....*10 очков*
– стремительная атака .....*15 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

ГРОТЕСКИ .....105 очков стр. 49

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гротеск	4	1	5	5	3	4	3	3	6+
Аберрация	4	1	5	5	3	4	4	4	6+

Состав боевой единицы:
• 3 гротеска

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• огрубелая кожа
• оружие ближнего боя

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• изменённое телосложение
• неистовство берсерка
• крупногабаритный

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных гротесков.....*35 очков/модель*
• Один гротеск может поменять своё оружие ближнего боя на разжижитель .....*10 очков*
• Одного гротеска можно усовершенствовать до аберрации.....*10 очков*
• Аберрация может взять что-то одно из следующего:
– ядовитый клинок .....*5 очков*
– мыслефазовая перчатка .....*10 очков*
– рука-ножницы .....*15 очков*
– перчатка плоти.....*20 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

ПЕЧАТИ КОВЕНОВ ГЕМУНКУЛОВ

Печати гемункулов повсеместно встречаются в недрах Комморры. Они нарисованы на стенах и арках Тёмного города, вытатуированы на теле каждого слуги-развалины ковена и выжжены на плоти гротесков.



Эбеновое Жало



Сглаз



Чёрное Схождение



Изменённые



Вечная Спираль



Пророки Плоти



Ковен Двенадцати



Тёмное Кредо

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

РАЗВАЛИНЫ .....30 очков стр. 48

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Развалина	4	4	3	4	1	4	1	8	6+
Акофист	4	4	3	4	1	4	2	9	6+

Состав боевой единицы:
• 3 развалины

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• огрубелая кожа
• два отравленных оружия (4+)

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• изменённое телосложение

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных развалин .....*10 очков/модель*
• На каждые пять моделей боевой единицы один развалина может заменить отравленное оружие разжижителем .....*10 очков/модель*
• Одного развалину можно усовершенствовать до акофиста .....*10 очков*
• Акофист может взять что-то одно из следующего:
– пистолет-жало .....*5 очков*
– ядовитый клинок .....*5 очков*
– мыслефазовая перчатка .....*10 очков*
– гексвинтовка .....*15 очков*
– рука-ножницы .....*15 очков*
– перчатка плоти .....*20 очков*
– агонизатор .....*20 очков*
– электрокоррозийный хлыст .....*20 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

МАНДРАГОРЫ .....45 очков стр. 43

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мандрагор	4	4	4	3	1	5	2	8	-
Ночной изверг	4	4	4	3	1	5	3	9	-

Состав боевой единицы:
• 3 мандрагора

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• зловещий клинок или серповидный меч (оружие ближнего боя)

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных мандрагоров .....*15 очков/модель*
• Одного мандрагора можно усовершенствовать до ночного изверга .....*10 очков*

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• проникновение
• движение через укрытие
• скрытность
• поток зла
• непробиваемый спас-бросок (5+)

АРЛЕКИНЫ .....90 очков стр. 52

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арлекин	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Шут Смерти	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Теневидец	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Мастер труппы	5	4	3	3	1	6	3	10	-

Состав боевой единицы:
• 5 арлекинов

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• оружие ближнего боя
• сюрикенный пистолет
• сальто-пояс
• голокостюм
• галлюциногенные гранаты (только у теневидца)

Специальные правила:
• проворность
• пляска смерти
• вуаль слёз (только у теневидца)

Опции:
• Можно включить до пяти дополнительных арлекинов .....*18 очков/модель*
• Любая модель может заменить своё оружие ближнего боя: «поцелуем арлекина» .....*4 очка/модель*
•До двух моделей могут заменить свой сюрикенный пистолет термоядерным пистолетом .....*10 очков/модель*
• Одного арлекина можно усовершенствовать до Шута Смерти (заменив оружие ближнего боя и сюрикенный пистолет визжащей пушкой) .....*10 очков*
• Одного арлекина можно усовершенствовать до теневидца .....*30 очков*
• Одного арлекина можно усовершенствовать до мастера труппы .....*20 очков*
• Мастер труппы может заменить своё оружие ближнего боя силовым оружием или «поцелуем арлекина» .....*бесплатно*

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

ВЕРНОРОЖДЁННЫЕ КАБАЛИТЫ .....36 очков

стр. 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Вернорождённый кабалит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Драконт	4	4	3	3	1	5	3	9	5+

Состав боевой единицы:
• 3 вернорождённых кабалита

Класс боевой единицы:
• пехота

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли

Оснащение:
• осколковая винтовка
• кабалитский доспех



Опции:
• Можно включить до семи дополнительных вернорожденных кабалитов .....*12 очков/модель*
• Любой вернорожденный кабалит может заменить свою осколковую винтовку чем-то одним из следующего:
- осколковый пистолет и оружие ближнего боя .....*бесплатно*
- сколовый карабин .....*5 очков/модель*
• До четырёх вернорождённых кабалитов могут заменить свои осколковые винтовки чем-то одним из следующего:
- шредер .....*5 очков/модель*
- бластер.....*15 очков/модель*
• До двух вернорождённых кабалитов могут заменить свои осколковые винтовки чем-то одним из следующего:
- осколковая пушка .....*10 очков/модель*
- тёмное копьё .....*25 очков/модель*
• Вся боевая единица может взять что угодно из следующего:
- плазменные гранаты .....*1 очко/модель*
- электромагнитные гранаты .....*2 очка/модель*
• Одного вернорождённого кабалита можно усовершенствовать до драконта .....*5 очков*
• Драконт может взять что угодно из следующего:
- броня из призрачных пластин .....*10 очков*
- гранатомёт «Фантазм» .....*20 очков*
• Драконт может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*
• Драконт может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

КРОВАВЫЕ НЕВЕСТЫ-ГЕКАТРИЦЫ .....39 очков

стр. 37

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кровавая невеста-гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Сирена	4	4	3	3	1	6	3	9	6+

Состав боевой единицы:
• 3 кровавые невесты-гекатрицы

Класс боевой единицы:
• пехота

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• увёртка (4+)

Оснащение:
• оружие ближнего боя
• боевые наркотики
• плазменные гранаты
• осколковый пистолет
• ведьминский костюм

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных кровавых невест.....*13 очков/модель*
• На каждые три модели боевой единицы одна кровавая невеста может заменить свой осколковый пистолет и оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- бритвоцепы .....*10 очков/модель*
- перчатки гидры.....*10 очков/модель*
- осколочная сеть и пронзатель .....*10 очков/модель*
• Вся боевая единица может взять электромагнитные гранаты .....*2 очка/модель*
• Одну кровавую невесту можно усовершенствовать до сирены .....*10 очков*
• Сирена может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*
• Сирена может взять гранатомёт «Фантазм» .....*10 очков*
• Сирена может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ .....45 очков стр. 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Воин-кабалит	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+

Состав боевой единицы:
• 5 воинов-кабалитов

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• осколковая винтовка
• кабалитский доспех

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли

Опции:
• Можно включить до пятнадцати дополнительных воинов-кабалитов .....*9 очков/модель*
• Один воин-кабалит может заменить свою осколковую винтовку чем-то одним из следующего:
- шредер .....*5 очков/модель*
- бластер.....*15 очков/модель*
• На каждые десять моделей боевой единицы один воин-кабалит может заменить свою осколковую винтовку чем-то одним из следующего:
- осколковая пушка .....*10 очков/модель*
- тёмное копьё .....*25 очков/модель*
• Одного воина-кабалита можно усовершенствовать до сибарита .....*10 очков*
• Сибарит может взять что угодно из следующего:
- броня из призрачных пластин .....*10 очков*
- гранатомёт «Фантазм» .....*20 очков*
• Сибарит может заменить свою осколковую винтовку осколковым пистолетом и оружием ближнего боя .....*бесплатно*
• Сибарит может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*
• Сибарит может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

ВЕДЬМЫ .....50 очков стр. 37

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ведьма	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+

Состав боевой единицы:
• 5 ведьм

Класс боевой единицы:
• пехота

Оснащение:
• оружие ближнего боя
• боевые наркотики
• плазменные гранаты
• осколковый пистолет
• ведьминский костюм

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• увёртка (4+)

Опции:
• Можно включить до десяти дополнительных ведьм .....*10 очков/модель*
• На каждые пять моделей боевой единицы одна ведьма может заменить свой осколковый пистолет и оружие ближнего боя на что-то одно из следующего:
- бритвоцепы .....*10 очков/модель*
- перчатки гидры.....*10 очков/модель*
- осколочная сеть и пронзатель .....*10 очков/модель*
• Вся боевая единица может взять электромагнитные гранаты .....*2 очка/модель*
• Одну ведьму можно усовершенствовать до гекатрицы .....*10 очков*
• Гекатрица может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*
• Гекатрица может взять гранатомёт «Фантазм» .....*10 очков*
• Гекатрица может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

Приданный транспорт:
• Можно выбрать «Рейдер» или «Яд» в качестве приданного транспорта (см. стр. 109, чтобы узнать стоимость в очках)

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

ГЕЛЛИОНЫ .....80 очков стр. 38

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Геллиарх	4	4	3	3	1	6	2	9	5+

Состав боевой единицы:
• 5 геллионов

Класс боевой единицы:
• прыжковая пехота

Оснащение:
• боевые наркотики
• ведьминский костюм
• скайборд
• адская глефа

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли
• ударил-отступил

Опции:
• Можно включить до пятнадцати дополнительных геллионов .....*16 очков/модель*
• Одного геллиона можно усовершенствовать до геллиарха.....*10 очков*
• Геллиарх может взять гранатомёт «Фантазм» .....*20 очков*
• Геллиарх может заменить свою адскую глефу осколковым пистолетом и чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*бесплатно*
- шоковый коготь .....*5 очков*
- силовое оружие .....*5 очков*
- агонизатор .....*15 очков*

БИЧЕВАТЕЛИ .....66 очков стр. 42

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Бичеватель	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Солярит	4	4	3	3	1	5	2	9	4+

Состав боевой единицы:
• 3 бичевателя

Класс боевой единицы:
• прыжковая пехота

Оснащение:
• сколовый карабин
• броня из призрачных пластин
• плазменные гранаты

Специальные правила:
• проворность
• ночное видение
• энергия боли

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных бичевателей .....*22 очка/модель*
• На каждые пять моделей боевой единицы два бичевателя могут заменить свои сколовые карабины чем-то одним из следующего:
- шредер .....*5 очков/модель*
- осколковая пушка .....*10 очков/модель*
- электромагнитный бластер .....*10 очков/модель*
- тепловое копьё .....*12 очков/модель*
- бластер .....*15 очков/модель*
- тёмное копьё .....*15 очков/модель*
• Одного бичевателя можно усовершенствовать до солярита .....*10 очков*
• Солярит может заменить свой сколовый карабин осколковым пистолетом и чем-то одним из следующего:
- оружие ближнего боя .....*бесплатно*
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*
• Солярит может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом .....*15 очков*

УКРОТИТЕЛИ .....12 очков стр. 40

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Укротитель	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Когтистый изверг	4	0	5	5	4	5	4	5	6+
Кхимера	4	0	4	3	1	6	3	5	6+
Стая острокрылов	4	0	3	3	5	5	5	5	6+

Состав боевой единицы:
• 1 укротитель

Класс боевой единицы:
• звери

Оснащение:
• ведьминский костюм
• скайборд
• оружие ближнего боя

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли (только у укротителя)
• звериная ярость (только у когтистого изверга)
• непробиваемый спас-бросок (4+) (только у кхимеры)
• вихрь клинков (только у стаи острокрылов)

Опции:
• Можно включить до четырёх дополнительных укротителей .....*12 очков/модель*
• Каждого укротителя может сопровождать какой-то один вид существ из следующего списка (эти модели присоединяются к боевой единице):
- 0-5 кхимер .....*12 очков/модель*
- 0-1 когтистый изверг .....*40 очков/модель*
- 0-2 стаи острокрылов .....*15 очков/модель*
• Один укротитель может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

РАЗБОЙНИКИ .....66 очков стр. 39

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Разбойник	4	4	3	4	1	6	1	8	5+
Чемпион арены	4	4	3	4	1	6	2	9	5+

Состав боевой единицы:
• 3 разбойника

Класс боевой единицы:
• эльдарский гравицикл

Оснащение:
• ведьминский костюм
• осколковый пистолет
• оружие ближнего боя
• боевые наркотики
• гравицикл «Разбойник»
• клинки-стабилизаторы

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• опытный наездник

Опции:
• Можно включить до семи дополнительных разбойников .....*22 очка/модель*
• На каждые три модели боевой единицы один разбойник может заменить осколковую винтовку своего гравицикла чем-то одним из следующего:
- тепловое копьё .....*12 очков/модель*
- бластер .....*15 очков/модель*
• На каждые три модели боевой единицы один разбойник может взять что-то одно из следующего:
- гравикоготь .....*10 очков/модель*
- кассетные триболы .....*20 очков/модель*
• Одного разбойника можно усовершенствовать до чемпиона арены .....*10 очков*
• Чемпион арены может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- ядовитый клинок .....*5 очков*
- силовое оружие .....*10 очков*
- агонизатор .....*20 очков*

ПРИДАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Определённые боевые единицы имеют возможность выбрать приданный транспорт. Эта техника не занимает отдельных ячеек в СОВ, но в остальном действует как отдельные боевые единицы. Учтите, что боевые единицы не могут выбрать приданный транспорт, если количество моделей боевой единицы превышает транспортную вместимость техники.

«РЕЙДЕР» .....60 очков стр. 54

		БРОНЯ			
	BS	F	S	R	HP
«Рейдер»	4	10	10	10	3

Состав боевой единицы:
• 1 «Рейдер»

Класс боевой единицы:
• техника (скиммер, скоростная, открытая, транспорт)

Транспортная вместимость:
• 10 моделей

Оснащение:
• тёмное копьё

Специальные правила:
• ночное видение

Опции:
• Можно заменить тёмное копьё на пушку-дезинтегратор .....*бесплатно*
• Можно взять что угодно из следующего:
- шоковый таран .....*5 очков*
- гранатомёты «Мучение» .....*5 очков*
- улучшенные эфирные паруса .....*5 очков*
- тормозные реактивные двигатели .....*5 очков*
- ловчие цепи .....*5 очков*
- жуткие трофеи .....*5 очков*
- ядовитые лезвия .....*5 очков*
- стойки для осколкового оружия .....*10 очков*
- щиты ночи .....*10 очков*
- мерцающее поле .....*10 очков*

«ЯД» .....55 очков стр. 53

		БРОНЯ			
	BS	F	S	R	HP
«Яд»	4	10	10	10	2

Состав боевой единицы:
• 1 «Яд»

Класс боевой единицы:
• техника (скиммер, скоростная, открытая, транспорт)

Транспортная вместимость:
• 5 моделей

Оснащение:
• спаренная осколковая винтовка
• осколковая пушка
• мерцающее поле

Специальные правила:
• ночное видение

Опции:
• Можно заменить спаренную осколковую винтовку на осколковую пушку .....*10 очков*
• Можно взять что угодно из следующего:
- тормозные реактивные двигатели .....*5 очков*
- ловчие цепи .....*5 очков*
- жуткие трофеи .....*5 очков*
- ядовитые лезвия .....*5 очков*
- щиты ночи .....*10 очков*

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

«ГУБИТЕЛЬ» .....105 очков стр. 55

	БРОНЯ				
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Губитель»	4	11	11	10	3

Состав боевой единицы:
• 1 «Губитель»

Класс боевой единицы:
• техника (скиммер, скоростная, открытая)

Оснащение:
• три тёмных копья

Специальные правила:
• ночное видение
• воздушная атака

Опции:
• Можно заменить любое тёмное копьё пушкой-дезинтегратором .....*бесплатно*
• Можно взять что угодно из следующего:
- шоковый таран .....*5 очков*
- гранатомёты «Мучение» .....*5 очков*
- улучшенные эфирные паруса .....*5 очков*
- тормозные реактивные двигатели .....*5 очков*
- ловчие цепи .....*5 очков*
- жуткие трофеи .....*5 очков*
- ядовитые лезвия .....*5 очков*
- щиты ночи .....*10 очков*
- мерцающее поле .....*10 очков*

МАШИНА БОЛИ «ТАЛОС» .....100 очков стр. 50

	WS	**BS**	**S**	**T**	**W**	**I**	**A**	**Ld**	**Sv**
Машина боли «Талос»	5	3	7	7	3	4	D6	10	3+

Состав боевой единицы:
• 1 машина боли «Талос»

Класс боевой единицы:
• монструозное создание

Оснащение:
• бронированный панцирь
• оружие ближнего боя
• спаренная осколковая пушка

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• бесстрашие
• движение через укрытие
• случайные атаки

Опции:
• Можно заменить одно оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
- спаренный разжижитель .....*5 очков*
- инъектор ихора .....*5 очков*
- цепи с крюками .....*10 очков*
• Можно взять дополнительное оружие ближнего боя....*15 очков*
• Можно заменить спаренную осколковую пушку чем-то одним из следующего:
- жалящий пускатель .....*5 очков*
- спаренный электромагнитный бластер .....*5 очков*
- спаренное тепловое копьё .....*10 очков*

МАШИНА-ПАРАЗИТ «КРОНОС» .....80 очков стр. 51

	WS	**BS**	**S**	**T**	**W**	**I**	**A**	**Ld**	**Sv**
Машина-паразит «Кронос»	3	3	5	7	3	4	2	10	3+

Состав боевой единицы:
• 1 машина-паразит «Кронос»

Класс боевой единицы:
• монструозное создание

Оснащение:
• бронированный панцирь
• оружие ближнего боя
• выкачиватель душ

Специальные правила:
• ночное видение
• энергия боли
• бесстрашие
• движение через укрытие

Опции:
• Можно взять что угодно из следующего:
- зонд душ .....*10 очков*
- вихрь духов .....*20 очков*

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

РЕАКТИВНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ «ОСТРОКРЫЛ» ....145 очков стр. 56

	БРОНЯ				
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Острокрыл»	4	10	10	10	3

Состав боевой единицы:
• 1 реактивный истребитель «Острокрыл»

Класс боевой единицы:
• техника (летательный аппарат)

Оснащение:
• спаренные осколковые винтовки
• два подкрыльных тёмных копья
• четыре ракеты-монокосы

Специальные правила:
• ночное видение
• воздушная атака
• сверхзвуковая

Опции:
• Можно заменить спаренные подкрыльные тёмные копья пушками-дезинтеграторами .....*бесплатно*
• Можно заменить спаренные осколковые винтовки осколковой пушкой .....*10 очков*
• Можно заменить любую ракету-монокосу чем-то одним из следующего:
- некротоксинная ракета .....*5 очков каждая*
- раскалывающая ракета .....*5 очков каждая*
• Можно взять что угодно из следующего:
- щиты ночи .....*10 очков*
- мерцающее поле .....*10 очков*

БОМБАРДИРОВЩИК «ПУСТОТНЫЙ ВОРОН» .....145 очков стр. 57

	БРОНЯ				
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**
«Пустотный ворон»	4	11	11	10	3

Состав боевой единицы:
• 1 бомбардировщик «Пустотный ворон»

Класс боевой единицы:
• техника (летательный аппарат)

Оснащение:
• два пустотных копья
• одна пустотная мина

Специальные правила:
• ночное видение
• воздушная атака
• сверхзвуковая

Опции:
• Можно взять до четырёх ракет любого типа из следующего списка:
- ракеты-монокосы .....*10 очков каждая*
- некротоксинные ракеты .....*10 очков каждая*
- раскалывающие ракеты .....*10 очков каждая*
- имплозивные ракеты .....*30 очков каждая*
• Можно взять что угодно из следующего:
- щиты ночи .....*10 очков*
- мерцающее поле.....*10 очков*

СИМВОЛЫ ВЕЛИКИХ КАБАЛОВ

Каждый из кабалов Верхней Комморры имеет отличительный знак, что-то вроде герба или знамени, гордо развевающегося с высочайших шпилей. Эти геральдические эмблемы обычно в упрощенном виде изображаются на знаменах, броне и технике воинов кабала. Каждый из таких символов имеет своё значение или связанный с ним миф и зачастую его происхождение восходит к временам Грехопадения.


Чёрный Мириад


Властелины Железного Шипа


Режущий Лотус


Братство Блеклых Душ


Призрачный Род


Зловещий Взор


Сломанная Печать


Предсмертная Ненависть

ПОКОРЕНИЕ РЕАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

В случае с некоторыми выносливыми армиями Warhammer 40000 у игрока есть право на ошибку - даже после грубого тактического просчета он может собраться и вырвать победу. Но как вы може-те догадаться, тёмные эльдар не относятся к их числу. Им не хва-тает упорства и выносливости космодесантников, и они не могут выигрывать за счёт одного лишь количества, как это делают орки и тираниды. Однако они обладают безграничным потенциалом в молниеносно быстрых нападениях, в результате которых их мед-лительные соперники обращаются в прах. При должном командо-вании армия тёмных эльдар способна причинять страдания как никто другой, калечить и запутывать противника, который полно-стью находится в вашей власти. Дабы помочь вам избавиться от тех жалких глупцов, что будут мешать вам на пути к цели, мы при-вели здесь несколько тактических советов и хитростей, чтобы вы могли начать свой долгий и кровавый путь завоеваний.

НАПАДЕНИЕ ИЗ ТЕНЕЙ

Воины Комморры - коварные создания тьмы. Несмотря на впе-чатляющий арсенал наступательного оружия, их физическая сла-бость зачастую дорого им обходится в перестрелке. Если вы со-бираетесь построить собственное царство ужаса, вы должны на-учиться использовать преимущества ландшафта, выбивая для себя наилучшие из возможных спас-бросков за укрытие. Даже са-мую тяжёлую технику тёмных эльдар в принципе можно пораз-ить огнём простого стрелкового оружия. Такова цена за то, что они имеют одни из самых скоростных машин в игре, которые спо-собны доставлять солдат в самое пекло боя в два раза быстрее, чем техника любого другого противника. Вжимайтесь в укрытия, будто это ваш старый друг, расставляйте свою технику вне ви-димости вражеской огневой поддержки, передвигайтесь от одно-го укрытия до другого, сближаясь с жертвой, и показывайтесь в пределах дальности орудий противника лишь в том случае, ког-да это вам нужно - то есть обычно перед началом разрушитель-ного наступления. Помните эти общие принципы, и все у вас пой-дёт как надо. Как только ваши боевые единицы займут нужные позиции, мало кто из врагов сможет избежать быстрой и мучи-тельной смерти.

СМЕРТЬ ОТ ТЫСЯЧИ ПОРЕЗОВ

Бьющееся сердце армии тёмных эльдар составляют воины каба-лов. Единственный воин-кабалит особой погоды не сделает, но целая боевая единица способна задать хорошую трёпку армии противника. Несмотря на то, что они увертливые как ртуть и пре-восходят простых людей по навыкам ближнего боя и стрельбы, вашим воинам-кабалитам следует вступать в рукопашную схват-ку, только если противник находится в невыгодном для него по-ложении. Их истинная сила заключается в их мобильности. Они оснащены скорострельным оружием, поэтому способны обру-шить на ближайших противников вдвое больше выстрелов, а их открытые транспорты позволяют им вести огонь во всех направ-лениях даже при движении на большой скорости по полю бит-вы. Бичеватели - прыжковые боевые единицы, в качестве стан-дартного вооружения имеющие сколовые карабины, также отлич-но исполняют роль огневой поддержки. Опытный игрок за тём-ных эльдар в состоянии бегать вокруг своих врагов, каждый ход разрывая по одной боевой единице противника с помощью вои-нов на «Рейдере» и бичевателей, которые рваными залпами огня осколкового оружия истребляют неприятеля, даже не позволяя ему проявить всю свою силу. Хотя подобное лёгкое вооружение не может пробить силовую броню, сплошная стена огня оскол-ков вскоре все равно возьмет своё. Благодаря мобильности, от-ряды воинов-кабалитов на «Рейдерах» также превосходно под-ходят для захвата стратегических объектов. Главное в полной мере использовать любые возможные укрытия, чтобы не погиб-нуть слишком рано.

Самое лучшее в осколковом оружии это то, что оно ранит против-ника на 4+, независимо от стойкости цели. Это делает его сущим бедствием для крупных и дорогих монстров вроде карнифексов, высших демонов и аватар - таким образом, уже скоро на ваших стендах с трофеями будут красоваться головы одних из самых грозных тварей 41-го тысячелетия.

«Тёмные эльдар расценивают остальных обитателей га-лактики как свой домашний скот, который в любое вре-мя можно загнать в загон или отправить на убой. Одна-ко питаются они отнюдь не мясом, они насыщаются за счёт страданий и отчаяния слабых. Тёмные эльдар упива-ются не кровью, а слезами, но больше всего сил им прида-ет сырая эссенция боли, которую они вытягивают из сво-их пленников».

– Лорд-инквизитор Чевак

РУБИТЬ И КРОМСАТЬ

Нельзя отрицать, что тёмные эльдар - невероятно мощная атакующая армия. Для многих боевых единиц тёмных эльдар безопаснее всего находиться в ближнем бою. Войска культов ведьм являют тому на-глядный пример, потому как они мастера клинка, а не винтовки. Все ведьмы, уязвимые перед дистанционными атаками из-за своей сла-бой брони, при нападении могут получить внушительный непробиваемый спас-бросок на 4+, и зачастую они бывают усилены одним-двумя символами боли. Крайне важно, чтобы ваши ведьмы, геллионы и укро-тители ввязались в ближний бой как можно скорее. Безумно высокая инициатива, боевые наркотики, множество атак и наличие специали-зированного наступательного вооружения позволяют им прорубать-ся сквозь строй вражеских боевых единиц. Мандрагоры способны бы-стро и успешно вступить в схватку, благодаря их специальным пра-вилам «проникновение» и «движение через укрытие» (по возможно-сти старайтесь расставлять их поближе к какому-нибудь небольшому вражескому отряду, чтобы предоставить им для начала легкую добы-чу, прежде чем направить на основную цель). Арлекины и инкубы в со-стоянии с лёгкостью разорвать на части даже элитные отделения кос-модесантников, благодаря способности их оружия прорезать броню. Секция командных единиц тёмных эльдар битком забита настоящи-ми титанами ближнего боя, и действительно, если архонту или суккуб-бу дать силовое оружие или агонизатор, то они получат достаточное количество атак, чтобы в одиночку расправиться с целой боевой еди-ницей противника. Но подобраться вплотную к неприятелю бывает со-всем непросто - осмотрительный оппонент пойдет на что угодно, что-бы поставить в затруднительное положение сильные рукопашные бо-евые единицы вашей армии. И вот тут-то вы можете вытащить ещё один свой козырь - исключительную скорость.

Одним из наиболее значительных тактических приёмов тёмных эльдар можно назвать умение диктовать, как и когда произойдет нападение. Ваш соперник уничтожит несколько ваших транспортов, прежде чем вы нанесете удар по рядам его войск - придется свыкнуться с этой мыслью - но под таким давлением ему удастся вывести из строя не более двух машин, особенно если вы будете использовать скорость и укрытие себе на пользу. Делайте так, чтобы вы представляли несколько угроз сразу с нескольких сторон; готовьте наступление с нескольких направлений за один ход. Это довольно легко сделать такими молниеносно быстрыми войсками как геллионы и разбойники, которые хорошо подходят для скорейшего занятия позиций, а остальных вы можете погрузить в мобильные транспорты. Полдюжины «Рейдеров», набитых боевыми единицами основных войск, при поддержке некоторых небольших, но мощных элитных отрядов на «Ядах», образуют весьма боеспособную армию. Благодаря тому, что у вас есть открытые транспорты, вы можете быстро передвинуться, высадиться, провести манёвр бега и наступления, тем самым за один ход покрывая своими боевыми единицами большие расстояния. Попробуйте отделить своих независимых персонажей от сопровождающих их боевых единиц, как только они высадятся из транспорта, дабы за один ход напасть на максимально возможное количество вражеских боевых единиц - так вы лишите своего соперника возможности нанести ответный удар.

САМОНАДЕЯННОСТЬ И ОГНЕВАЯ МОЩЬ

Тёмные эльдар, как и большинство их собратьев с мировкораблей, имеют множество мощного тяжёлого вооружения. Взять хотя бы тёмные копья и пушки-дезинтеграторы; первые идеально подходят, чтобы вскрывать вражеские машины, как консервные банки, а вторые бесценны против элитных войск противника. Самое главное - вовремя обрушить свою огневую мощь на противника, ведь если от ваших высоко ценимых боевых единиц останется лишь горстка пепла, прежде чем они успеют открыть огонь, то какая тогда разница, сколько у вас больших пушек? При использовании быстрых, но в то же время тяжёловооруженных боевых единиц, таких как «Губитель», реактивный истребитель «Острокрыл» и бомбардировщик «Пустотный ворон», важно не подвергать их большой опасности - при должном обращении эта техника вообще может видеть только свою цель, при этом оставаясь скрытой ото всех остальных. Тёмные эльдар наделены высоким навыком стрельбы, поэтому можно не сомневаться в том, что вы нейтрализуете свои цели, особенно если сосредоточите огонь на отдельной боевой единице, пока с ней не будет покончено. Не разделяйте свои огневые средства, используя сразу против всей армии противника - этим вы толком ничего не добьётесь. Вместо этого разумно подберите цели и затем позвольте вашим стрелковым боевым единицам сделать все остальное, обрушив всю мощь их пушек, ракет и бомб.

КАРНАВАЛ ПЛОТИ

Не все боевые единицы тёмных эльдар такие ловкие. Однажды наступит момент, когда у вас появится желание выставить на игровой стол по-настоящему крепкие, выносливые и непреклонные войска, в равной степени способные как выдерживать удар противника, так и нести ему жестокое наказание. И вот тутто из тьмы и выходят гемункулы со своими ужасными творениями. Некоторые игроки со всей душой подходят к этому вопросу и бросают в бой целый ковен жутких извергов плоти, с развалинами и гротесками в качестве основных и элитных войск соответственно, с максимально возможным количеством гемункулов, да еще и при поддержке «Талосов» и «Кроносов», разумеется. С такой армией как-то вовсе не улыбается столкнуться на боле битвы, но не только из-за её тёмного и жуткого тайного оснащения, но еще и потому, что она начинает игру с целой кучей символов боли. Да, она медлительная и неповоротливая по сравнению с традиционной тёмноэльдарской группировкой, но зато эти воины обладают повышенной живучестью и, несмотря даже на тяжёлые ранения, всё равно будут продолжать наступать. Развалины отлично подходят для захвата и защиты объектов; поставьте их в укрытие и затем набрасывайтесь на всех, кто подберется слишком близко. Гротески в равной мере могут запросто давить танки и вражескую пехоту, благодаря своим высоким показателям силы, стойкости и атак. А машина боли «Талос» без труда может прорубить себе путь сквозь отделение космодесантников. Его собрат - машина-паразит «Кронос» - кажется значительно слабее, но это лишь на первый взгляд; вам нужно просто подождать, пока «Кронос» не начнёт обеспечивать ваши рукопашные боевые единицы ещё большим количеством символов боли. Специальное правило «яростное нападение» способно превратить даже простую боевую единицу развалин в ужасных монстров. Как только вы целеустремленно станете накапливать символы боли, вы достигните своего рода «критической массы» - все ваши боевые единицы будут полны свежих сил и готовы расправиться с любым противником, кого только сможет бросить против них ваш соперник по игре.

«Тёмный город продолжает насыщаться, раздуваясь в эфире, подобно неизмеримо огромному и злобному паразиту, глубоко вонзившему свои острые челюсти в мягкую плоть материального измерения. Черный, ненасытный, лишенный всякого тепла, он выпивает все жизненные соки галактики, взамен извергая лишь ненависть и страх».

«О сокрытом», Аерулиан

ПРИЧИНЕНИЕ БОЛИ

Хотя символы боли не столь важны для успешного исхода битвы в вашу пользу, они добавляют немного остроты в игру. Как только боевая единица тёмных эльдар уничтожает какого-нибудь противника, то становится ещё сильнее. Их получение может показаться весьма сложным поначалу, но символы боли можно заработать и другими способами - например, при помощи боевых наркотиков, специальной способности Уриена Ракарта и выкачивателя душ «Кроноса». Сама идея, которая кроется за этим специальным правилом, заключается в том, что, несмотря на множество ваших убитых воинов на поле боя, остальные всё равно будут оставаться стойкими и полными сил, забирая все больше и больше энергии у убитых ими жертв до тех пор, пока они не превратятся в настоящих богов войны, грозно шагающих в бой. Нельзя упускать ни одной возможности обрести силу для своих отрядов, поэтому всегда выбирайте небольшие и уязвимые боевые единицы (как это сделал бы настоящий архонт) и держите наготове побольше символов боли. Но будьте осторожны, так как вся эта упоительная сила постепенно развращает - легко можно стать самоуверенным, когда все складывается подобным образом в вашу пользу, и мы прекрасно знаем, что именно в такой момент злые гении бывают уязвимее всего.

Ну, вот мы и охватили самые основы. Мы только начали понастоящему испытывать внушительный тактический потенциал тёмных эльдар. Без сомнения, вы и сами получите немало удовольствия, открывая для себя новые трюки и способности, меняя истории войн и методику борьбы против вражеских генералов. Главное не забывайте играть роль утонченного, абсурдного злодея с длинными закрученными усами и в то же время быть проницательным и коварным как архонт, и тогда все вокруг захотят с вами поиграть. А пока прорепетируйте свой зловещий смех!

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

Легенда:

Классы боевых единиц: зверь = Be, эльдарский гравицикл = Ejb, пехота = In, прыжковая боевая единица = J, монструозное создание = Mc, персонаж = (ch)

Классы техники: скоростная = F, летательный аппарат = Fl, открытая = O, скиммер = S, транспорт = T

Прочее: статья с пометкой (*) указывает, что у неё есть дополнительные правила. Для подробной информации смотрите соответствующую статью.

КЛАССЫ ВОЙСК

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	Стр.
Аберрация	4	1	5	5	3	4	4	4	6+	In (ch)	49
Акофист	4	4	3	4	1	4	2	9	6+	In (ch)	48
Архонт	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	In (ch)	44
Чемпион арены	4	4	3	4	1	6	2	9	5+	Ejb (ch)	39
Аздрубаэль Вект	8	8	3	3	4	8	5	10	4+	In (ch)	65
Барон Сатоникс	6	6	3	3	2	6	3	9	5+	J (ch)	58
Укротитель	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Be (ch)	40
Когтистый изверг	4	0	5	5	4	5	4	5	6+	Be	40
Машина-паразит «Кронос»	3	3	5	7	3	4	2	10	3+	Mc	51
Шут Смерти	5	4	3	3	1	6	2	9	-	In (ch)	52
Драконт	4	4	3	3	1	5	3	9	5+	In (ch)	36
Дражар	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	In (ch)	62
Герцог Слискус	6	6	3	3	2	6	3	9	4+	In (ch)	61
Гротеск	4	1	5	5	3	4	3	3	6+	In	49
Гемункул-старейшина	5	5	3	4	3	5	3	9	6+	In (ch)	47
Гемункул	4	4	3	4	2	4	2	8	6+	In (ch)	47
Арлекин	5	4	3	3	1	6	2	9	-	In	52
Гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	In (ch)	37
Кровавая невеста-гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	In	37
Геллиарх	4	4	3	3	1	6	2	9	5+	In, J (ch)	38
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	In, J	38
Инкуб	5	4	3	3	1	5	2	8	3+	In	41
Вернорожденный кабалит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	In	36
Воин-кабалит	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	In	36
Кхерадруакх	6	5	5	3	3	6	4	9	-	In (ch)	60
Кхимера	4	0	4	3	1	6	3	5	6+	Be	40
Клэйвекс	6	5	3	3	1	6	3	9	3+	In (ch)	41
Леди Малис	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	In (ch)	63
Лелит Гесперакс	9	9	3	3	3	9	4	9	6+	In (ch)	59
Лхамеянка	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	In	45
Мандрагор	4	4	4	3	1	5	2	8	-	In	43
Медуза	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	In	45
Ночной изверг	4	4	4	3	1	5	3	9	-	In (ch)	43
Стая острокрылов	4	0	3	3	5	5	5	5	6+	Be	40
Разбойник	4	4	3	4	1	6	1	8	5+	Ejb	39
Бичеватель	4	4	3	3	1	5	1	8	4+	In, J	42
Теневидец	5	4	3	3	1	6	2	9	-	In (ch)	52
Солярит	4	4	3	3	1	5	2	9	4+	In, J (ch)	42
Сслит	4	4	5	5	2	4	3	3	5+	In	45
Суккуб	8	6	3	3	3	8	4	9	6+	In (ch)	46
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	In (ch)	36
Сирена	4	4	3	3	1	6	3	9	6+	In (ch)	37
Машина боли «Талос»	5	3	7	7	3	4	D6	10	3+	Mc	50
Мастер трупы	5	4	3	3	1	6	3	10	-	In (ch)	52
Ур-гуль	4	0	4	3	1	5	3	3	-	In	45
Уриен Ракарт	5	5	3	5	3	5	3	9	6+	In (ch)	64
Развалина	4	4	3	4	1	4	1	8	6+	In	48
Ведьма	4	4	3	3	1	6	1	8	6+	In	37

ТЕХНИКА

				Броня							
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс	Стр.
«Рейдер»	-	4	-	10	10	10	-	-	3	F, O, S, T	54
«Губитель»	-	4	-	11	11	10	-	-	3	F, O, S	55
Реактивный истребитель «Острокрыл»	-	4	-	10	10	10	-	-	3	Fl	56
«Яд»	-	4	-	10	10	10	-	-	2	F, O, S, T	53
Бомбардировщик «Пустотный ворон»	-	4	-	11	11	10	-	-	3	Fl	57

ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс	Стр.
Поток зла	18"	4	4	Штурмовое 2, подавление огнём	43
Бласт-пистолет	6"	8	2	Пистолет, лэнс-излучатель	66
Бластер	18"	8	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель	66
Кровавый камень	Шаблон	3	3	Штурмовое 1	41
Тёмное копьё	36"	8	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель	66
Пушка-дезинтегратор	36"	5	2	Тяжёлое 3	66
Зрительная вспышка	Шаблон	D6+1*	D6*	Штурмовое 1	45
Термоядерный пистолет	6"	8	1	Пистолет, мелта	52
Электромагнитный бластер*	24"	4	4	Штурмовое 1	68
Тепловое копьё	18"	6	1	Штурмовое 1, лэнс-излучатель, мелта	68
Имплозивная ракета	48"	*	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое	57
Ракета-монокоса	48"	6	5	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое	56
Некротоксинная ракета	48"	X	5	Штурмовое 1, большой взрыв, отравленное (2+), подавление огнем, одноразовое	56
Сколовый карабин	18"	X	5	Штурмовое 3, отравленное (4+)	68
Раскалывающая ракета	48"	7*	-	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое	57
Шредер	12"	6	-	Штурмовое 1, взрыв	68
Визжащая пушка	24"	6	5	Штурмовое 3, подавление огнем	52
Сюрикенный пистолет	12"	4	5	Пистолет	66
Выкачиватель душ	Шаблон	4	3	Штурмовое 1	51
Вихрь духов	18"	3	3	Штурмовое 1, большой взрыв	51
Осколковая пушка	36"	X	5	Штурмовое 4 или тяжёлое 6*, отравленное (4+)	68
Осколковый пистолет	12"	X	5	Пистолет, отравленное (4+)	68
Осколкомёты	18"	X	5	Штурмовое 2, отравленное (4+)	38
Осколковая винтовка	24"	X	5	Скорострельное, отравленное (4+)	68
Жалящий пускатель	24"	5	5	Штурмовое 2, взрыв	50
Пустотное копьё	36"	9	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель	57
Пустотная мина	*	9	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое, лэнс-излучатель	57

ТАЙНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс	Стр.
Шкатулка свежевания	12"	D6	D6	Штурмовое 2D6, одноразовое	70
Тёмные врата	12"	10	-	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое	71
Гексвинтовка*	36"	X	4	Штурмовое 1, снайперское	71
Разжижитель	Шаблон	4	D6	Штурмовое 1	71
Обсидиановые сферы	12"	10*	3	Штурмовое 1, взрыв	65
Сфера отчаяния	6"	10*	1	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое	71
Разбитоскол	Шаблон	X*	X*	Штурмовое 1, одноразовое	71
Пистолет-жало	12"	X	5	Пистолет, отравленное (2+)	71

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: при распределении ранений, нанесенных боевой единицей гравициклов «Разбойник» с помощью клинков-стабилизаторов, кассетных триболов и/или гравикогтя, как определять, с какого направления совершена атака? (стр. 31)
Ответ: используйте окончательную позицию гравицикла разбойника при распределении ранений.

В: если боевая единица со специальным правилом «энергия боли» уничтожает вражескую боевую единицу, получает ли она символ боли, вне зависимости от того, каким образом была уничтожена боевая единица? (стр. 35)
О: да.

В: когда вступают в силу специальные правила, предоставляемые символами боли? (стр. 35)
О: с конца той фазы, в которой появились условия для получения символа боли.

В: если боевая единица, включающая какие-то модели с правилом «энергия боли», а какие-то без, уничтожает вражескую боевую единицу, то получает ли боевая единица тёмных эльдар символ боли? (стр. 35)
О: да.

В: при распределении символов боли между несколькими боевыми единицами, где только некоторые из них имеют специальное правило «энергия боли», нужно ли случайным образом распределять символы между всеми участвовавшими в бою боевыми единицами или только между теми, у кого есть специальное правило «энергия боли»? (стр. 35)
О: вы случайным образом распределяете символы боли между боевыми единицами со специальным правилом «энергия боли».

В: если боевая единица, состоящая из моделей с «энергией боли» и без, имеет символ боли, воздействует ли он на все модели этой боевой единицы или только на те, у кого есть специальное правило «энергия боли»? (стр. 35)
О: символ боли воздействует только на те модели, у кого есть специальное правило «энергия боли».

В: дается ли символ боли за каждого убитого независимого персонажа, даже если он находился в боевой единице? (стр. 35)
О: да, при условии, что он по-прежнему считается независимым персонажем.

В: в какой момент получает символ боли боевая единица с «энергией боли» за уничтожение модели/боевой единицы со способностью вернуться в игру? (стр. 35)
О: боевая единица получает символ боли только тогда, когда вражеская модель/боевая единица будет полностью удалена из игры.

В: дают ли символ боли убитые вражеские персонажи без специального правила «независимый персонаж»? (стр. 35)
О: нет.

В: могут ли боевые единицы тёмных эльдар или независимые персонажи «разделить боль» со своими союзниками, если последние присоединяются к их боевым единицам? (стр. 35)
О: нет. Учтите, это означает, что арлекины никоим образом не могут получить преимуществ от символов боли.

В: если в начале игры при броске на боевые наркотики выпадает гипекс, как он воздействует на любые гравициклы в армии? (стр. 35)
О: никак, так как они не могут бегать.

В: предоставляет ли специальное правило «увёртка (4+)» непробиваемый спас-бросок на 4+ при ранениях от взорвавшейся в ближнем бою техники? (стр. 37)
О: нет.

В: можно ли шоковым когтем геллиарха схватить вражеского независимого персонажа, участвующего в поединке? (стр. 38)
О: нет.

В: когда боевая единица геллионов выполняет атаку «ударил-отступил», забирая с собой независимого персонажа, что случается, если после отыгрыша движения по правилу «ударил-отступил» независимый персонаж находится в пределах 2" от дружественной боевой единицы? (стр. 38)
О: вам необходимо передвинуть независимого персонажа на минимально возможное расстояние, чтобы он не находился в пределах 2" от дружественной модели.

В: как следует помечать отправную и конечную точки движения боевой единицы разбойников при проведении их специальной атаки клинками-стабилизаторами? (стр. 39)
О: при возникновении путаницы, просто обозначьте любую модель боевой единицы как отправную точку, отметив её. Затем передвиньте боевую единицу и обозначьте любую модель в качестве конечной точки. Одну невовлечённую в бой вражескую боевую единицу (не относящаяся к технике), которая находится на линии между этими двумя маркерами, можно выбрать в качестве цели для атаки.

В: при распределении ранений, нанесённых боевой единицей разбойников, выполнявшей атаку клинками-стабилизаторами, кассетными триболами и/или гравикогтем, с какого направления считается произошла атака? (стр. 39)
О: распределяйте такие ранения, используя случайное распределение.

В: предоставляет ли специальное правило клэйвекса «убийственное наступление» любой дружественной модели из той же боевой единицы специальное правило «привычный враг»? (стр. 41)
О: нет.

В: лхамеянки предоставляют своё специальное правило «мастерица ядов» архонту, которому они принадлежат. Когда следует обозначить, какой двор принадлежит, какому архонту? (стр. 45)
О: следует обозначить принадлежность того или иного двора тому или иному архонту в начале каждой игры. Архонты со двором, включающим одну или более лхамеянок, получают преимущество от специального правила «мастерица ядов».

В: какой нужно бросать кубик (то есть D6 или D3), чтобы определить, впадают ли гротески в неистовство берсерка? (стр. 49)
О: D6.

В: считается ли уничтожение техники за убийство модели при генерировании машиной-паразитом «Кроносом» символов боли с помощью своего выкачивателя душ, вихря духов или зонда душ? (стр. 51)
О: нет.

В: продолжает ли действовать вуаль слёз, пока теневидец погружен в транспорт? (стр. 52)
О: нет.

В: когда имплозивная ракета попадает по комплексной боевой единице (где все модели не идентичны в игровом плане), как определять, какие нужны броски для ранения и как распределять такие ранения? (стр. 57)
О: хотя имплозивная ракета наносит ранения необычным способом, они отыгрываются так же, как и при действии оружия взрывного типа. Боевая единица получает число попаданий, равное количеству моделей, накрытых маркером взрыва. Используя основной показатель ран боевой единицы, сделайте бросок, чтобы узнать, сколько нанесено ранений, и затем распределите их в обычном порядке.

В: воздействуют ли имплозивные ракеты бомбардировщика «Пустотный ворон» на модели, невосприимчивые к мгновенной смерти, например, те, у кого есть специальное правило «вечный воин»? (стр. 57)
О: нет.

В: можно ли использовать пустотную мину, вне зависимости от скорости, с какой «Пустотный ворон» передвигался в свою фазу движения? (стр. 57)
О: да.

В: прибавляет ли навороченный скайборд барона Сатоникса +2 к силе его атак по правилу «молот ярости»? (стр. 58)
О: да.

В: продолжают ли получать геллионы преимущество от специального правила барона Сатоникса «Хозяин Небес», после того как он оставляет их боевую единицу или убит? (стр. 58)
О: нет. Они получают преимущество, только пока он находится в боевой единице.

В: что происходит, если армия включает герцога Слискуса, но не содержит воинов-кабалитов или вернорожденных кабалитов, так как специальный правило «змеиный яд» говорит, что его необходимо выставить с одной из этих боевых единиц? (стр. 61)
О: он будет выставлен на стол, как любой другой независимый персонаж.

В: можно ли использовать специальное правило Дражара «быстрый удар», чтобы вывести его из поединка, в котором он участвует, или, наоборот, втянуть в поединок, в котором он не принимает участие? (стр. 62)
О: нет.

В: для чего нужно специальное правило Дражара «древние латы инкуба»? (стр. 62)
О: оно даёт Дражару его спас-бросок за броню.

В: в какой момент перед началом игры следует использовать специальное правило леди Малис «прекогнист»? (стр. 63)
О: после того, как будут расставлены все боевые единицы (ваши и вражеские), но до разведывательных манёвров и перестановок лазутчиков.

В: при использовании обсидиановых сфер Аздрубаэля Векта или сфер отчаяния, нужно использовать стойкость или лидерство цели, чтобы определить, вступает ли в силу мгновенная смерть? (стр. 65)
О: нужно использовать лидерство цели.

В: чтобы Аздрубаэль Вект мог взять «Кафедру разрушения», она должна начинать игру с Аздрубаэлем Вектом и 9 другими моделями на борту. Как это действует? (стр. 65)
О: перед началом игры Аздрубаэль Вект вынужден присоединиться к отряду из 9 моделей, и все вместе они должны быть по-
(стр. 65)
О: нет.

В: если модель вооружена клинком-джинном и обычным оружием ближнего боя, получает ли она дополнительную атаку за сражение двумя одноручными оружиями ближнего боя помимо двух бонусных атак клинка-джинна? (стр. 66)
О: да.

В: некоторое оснащение можно взять лишь в одном экземпляре на армию. Если специальный персонаж снаряжен подобным предметом оснащения, учитывается ли это в общей сумме для армии? (стр. 66)
О: да, учитывается. К примеру, если ваша армия включает Уриена Ракарта, то вы уже не сможете взять шкатулку свежевания.

В: может ли мыслефазовая перчатка предотвратить атаку вражеской модели, если она проводится на том же или более высоком этапе инициативы? (стр. 68)
О: нет.

В: должен ли каждый псайкер боевой единицы псайкеров, находящейся в пределах действия горна проклятия, когда он открывается, пройти тест на лидерство? (стр. 70)
О: да. Исключение составляют боевые единицы со специальным правилом «братство псайкеров/чернокнижников». Эти боевые единицы проходят всего один тест и теряют одну модель при его провале.

В: воздействует ли горн проклятия на технику, которая тоже является псайкером? (стр. 70)
О: нет.

В: могут ли боевые единицы тёмных эльдар, находящиеся в действующем резерве, воспользоваться порталом Паутины, чтобы войти в игру? (стр. 72)
О: да.

В: могут ли боевые единицы из союзного подразделения воспользоваться порталом Паутины, чтобы войти в игру? (стр. 72)
О: нет

В: можно ли боевой единице, прибывшей из резерва через портал Паутины, начать наступление в этом же ходу? (стр. 72)
О: нет.

В: можно ли технике двигаться на максимальной скорости в том же ходу, что она использовала улучшенные эфирные паруса? (стр. 73)
О: да.

В: боевая единица не может высаживаться из техники в том же ходу, что она использовала свои улучшенные эфирные паруса. Если боевая единица высаживается из техники до её движения, может ли эта техника использовать позднее в той же фазе движения свои улучшенные эфирные паруса? (стр. 73)
О: нет.

В: можно ли воспользоваться спас-броском за мерцающее поле, чтобы не быть обездвиженным в результате теста на преодоление опасного ландшафта? (стр. 73)
О: да.

В: может ли «Кафедра разрушения» взять какие-нибудь усовершенствования, доступные «Рейдерам»? (стр. 100)
О: нет.

ГЛОССАРИЙ

A

a league apart - на порядок выше
aberration - аберрация
acothyst - акофист
adrenalight - адреналит
aerial assault - воздушная атака
altered physique - изменённое телосложение
ancient incubus warsuit – древние латы инкуба
ancient nemesis - древняя немезида
animus vitae - анимус витэ
arcane wargear - тайное оснащение
archangel of pain - архангел боли
archon - архонт
arena champion - чемпион арены
armoured carapace - бронированный панцирь
Asdrubael Vect - Аздрубаэль Вект

B

baleblast - поток зла
Baron Satonyx - барон Сатоникс
beastmaster - укротитель
berserk rampage - неистовство берсерка
bestial fury - звериная ярость
bladevanes - клинки-стабилизаторы
blast pistol - бласт-пистолет
blaster - бластер
bloodstone - кровавый камень
bones of the seer - кости провидца

C

Casket of Flensing - шкатулка свежевания
chain-flails – цепи с крюками
chain-snares - ловчие цепи
clasped - сцепленные
clawed fiend - когтистый изверг
claws and needle-teeth - когти и игольчатые зубы
clone field - клонирующее поле
cluster caltrops - кассетные триболы
combat drugs - боевые наркотики
contraband - контрабанда
Cronos parasite engine - машина-паразит «Кронос»
crucible of malediction - горн проклятия
Crystal Heart - хрустальное сердце
custom skyboard - навороченный скайборд

D

Dais of Destruction – «Кафедра разрушения»
dance of death - пляска смерти
dark gate - тёмные врата
dark lance - тёмное копьё
Darting Strike - быстрый удар
Death Jester - Шут Смерти
Decapitator - Обезглавливатель
demiklaives - полуклэйвы
disintegrator cannon - пушка-дезинтегратор
djin blade - клинок-джинн
dodge - увёртка
dracon - драконт
Drazhar - Дражар
duke Sliscus - герцог Слискус

E

electrocorrosive whip - электрокоррозийный хлыст
enhanced aethersails - улучшенные эфирные паруса
envenomed blades - ядовитые лезвия
evil-looking blade/sickle-sword - зловещий клинок/серповидный меч
eyeburst - зрительная вспышка

F

Father of Pain - Отец Боли
flesh gauntlet - перчатка плоти
flickerfield - мерцающее поле
flip belts - сальто-пояса
fusion pistol - термоядерный пистолет

G

ghostplate armour - броня из призрачных пластин
gnarlsking - огрубелая кожа
grave lotus - могильный лотус
grav-talon - гравикоготь
grisly trophies - жуткие трофеи
grotesque - гротеск

H

haemoculus ancient - гемункул-старейшина
haemonculi - гемункулы
hallucinogen grenades - галлюциногенные гранаты
harlequin - арлекин
harlequin's kiss – «поцелуй арлекина»
haywire blaster - электромагнитный бластер
heat lance - тепловое копьё
hekatrix - гекатрица
hekatrix bloodbride - кровавая невеста-гекатрица
hellglaive - адская глефа
helliarch - геллиарх
hellion - геллион
hexrifle - гексвинтовка
holo-suit - голокостюм
Hunter of Heads - Охотник за головами
huskblade - иссушающий клинок
hydra gauntlets - перчатки гидры
hypex – гипекс

I

ichor gauntlet - перчатка с ихором
ichor injector - инъектор ихора
impaler - пронзатель
implosion missile - имплозивная ракета
incubi - инкубы
incubus warsuit - латы инкуба

K

kabalite armour - кабалитский доспех
kabalite trueborn - вернорождённый кабалит
kabalite warrior - воин-кабалит
Kheradruakh - Кхерадруакх
khymera - кхимера
klaives - клэйвы
klaivex - клэйвекс



L

Lady Malys - леди Малис
Lelith Hesperax - Лелит Гесперакс
lhamean - лхамеянка
liquifier gun - разжижитель
lord of covens - властелин ковенов
low orbit raid - налёт с низкой орбиты

M

mandrake - мандрагор
master haemonculus - мастер-гемункул
Master of Blades - мастер клинков
Master of the Skies - Хозяин Небес
master tactician - тактический мастер
medusae – медузы/медуза
Meld the Flesh - сшить плоть
mindphase gauntlet - мыслефазовая перчатка
mistress of poisons - мастерица ядов
Monoscythe missile – ракета-монокоса
murderous assault - убийственное наступление

N

necrotoxin missile - некротоксинная ракета
night shields - щиты ночи
nightfiend - ночной изверг

O

Obsidian Orbs - обсидиановые сферы
one shot - одноразовое
onslaught - стремительная атака
Orb of despair - сфера отчаяния

P

pain token - символ боли
painbringer - болетворное
penetrating blade - беззащитность перед клинком
phantasm grenade launcher - гранатомёт «Фантазм»
power from pain - энергия боли
precognisant - прекогнист

Q

quicksilver dodge - увёртливая как ртуть

R

Raider – «Рейдер»
random attacks - случайные атаки
razorflail - бритвоцеп
razorwing flock - стая острокрылов
Razorwing jetfighter - реактивный истребитель «Острокрыл»
reaver - разбойник
Reaver jetbike - гравицикл «Разбойник»
retrofire jets - тормозные реактивные двигатели
Riposte - парирование

S

Sceptre of the Dark City - скипетр Тёмного города
scissorhand - рука-ножницы
scourge – бичеватель
separate - раздельные
serpentin - серпентин
serpent's bite - змеиный укус
serpent's venom - змеиный яд
Shade Stalker - Крадущийся в Тенях
shadow field - теневое поле
shadowseer - теневидец
shardcarbine - сколовый карабин
shardnet - осколочная сеть
sharing the pain - разделение боли
shatterfield missile - раскалывающая ракета
shattershard - разбитоскол
shock prow - шоковый таран
shredder - шредер
shrieker cannon - визжащая пушка
shuriken pistol - сюрикенный пистолет
skyboard - скайборд
solarite - солярит
soul-trap - душеловка
spirit probe - зонд душ
spirit vortex - вихрь духов
splinter cannon - осколковая пушка
splinter pistol - осколковый пистолет
splinter pods - осколкомёты
splinter racks - стойки для осколкового оружия
splinter rifle - осколковая винтовка
splintermind - расколотый разум
sslyth - сслит
stinger pistol - пистолет-жало
stinger pod - жалящий пускатель
stunclaw - шоковый коготь
succubi - суккубы
sybarite - сибарит
syren - сирена

T

Talos pain engine - машина боли «Талос»
The Lady's blade - клинок леди
the lord hellion - властелин геллионов
Torment grenade launcher - гранатомёт «Мучение»
troupe master - мастер труппы
twilight shroud - саван сумрака

U

ur-ghul - ур-гуль
Urien Rakarth - Уриен Ракарт

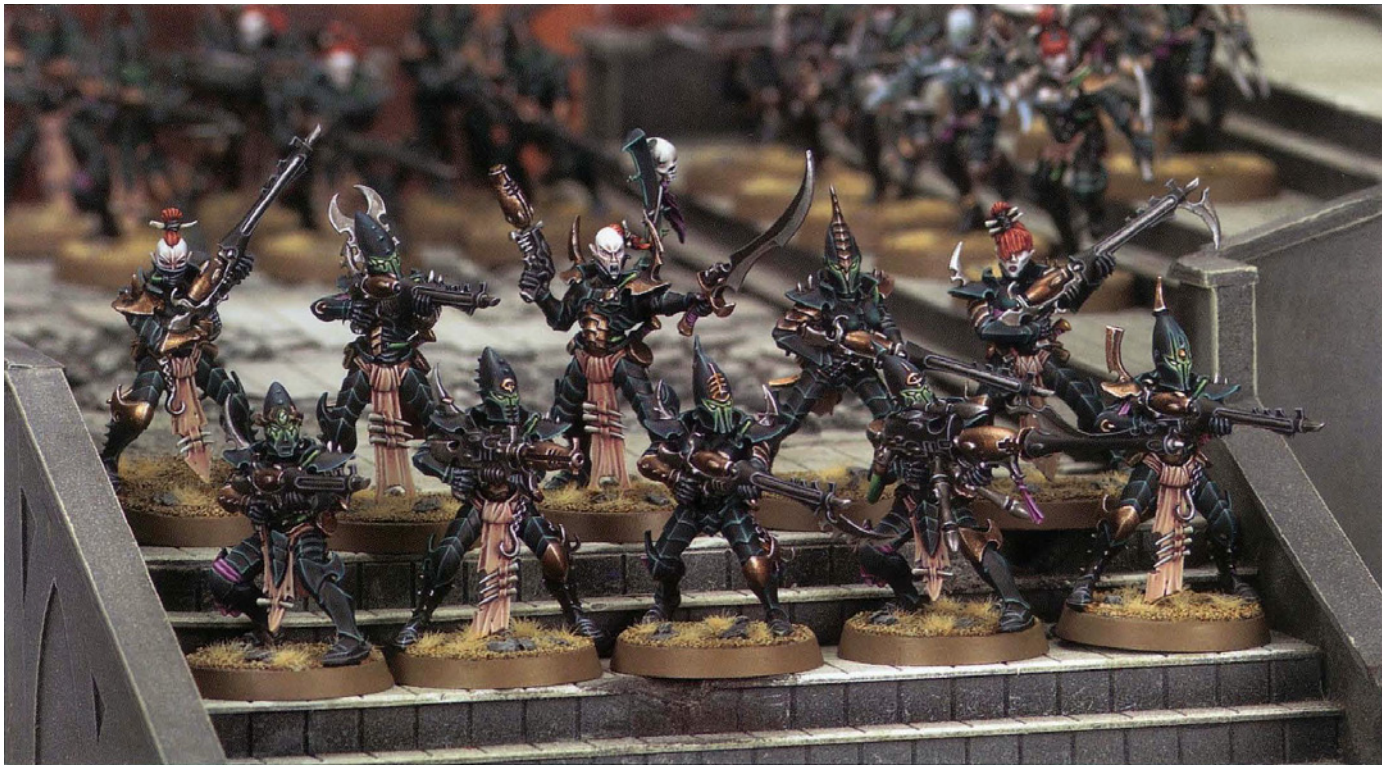
V

veil of tears - вуаль слёз
Venom – «Яд»
venom blade - ядовитый клинок
vexator mask - маска-вексатор
void lance - пустотное копьё
void mine - пустотная мина
Voidraven bomber - бомбардировщик «Пустотный ворон»

W

webway portal - портал Паутины
whirlwing of blades - вихрь клинков
wicked blades and barbed hair - острые клинки и шипы в волосах
wrack - развалина
wych - ведьма
wychsuit - ведьминский костюм





Воины-кабалиты Чёрного Сердца



Тёмные эльдар готовятся нести смерть и разрушение в реальное пространство.

WARHAMMER 40,000

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

Тёмные эльдар - чистейшее зло в своём самом простом и отвратительном понимании. Садисты и убийцы, они населяют тёмный город под названием Комморра, адское царство, скрытое от глаз смертных. Павшие до самых глубин порочности, они посвящают каждое мгновение своей жизни причинению боли и страданий галактике. Их молниеносно быстрые свирепые налёты в реальное пространство вошли в легенды, так как сражения в буквальном смысле дают им средства к существованию, продлевая жизни и насыщая тощие тела украдёнными энергиями до тех пор, пока они не начинают двигаться, словно ртуть, и не обращают внимания на пулевые ранения, заливаясь замогильным смехом. За их холодной красотой скрывается ужасное внутреннее уродство, ибо тёмные эльдар - отвратительные чудовища, вечно жаждущие чужих страданий, дабы хоть на время заполнить щемящую пустоту в своём сердце.

«Молитесь о том, чтобы они не взяли вас живьём...»

Внутри вы найдете:

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР: отсюда начинается весь кошмар - легенда о некогда могущественной империи, павшей жертвой собственной невоздержанности, история о стремительном восхождении к власти верховного владыки Аздрубаэля Векта по трупам своих соперников, а также рассказ о грандиозных войнах, которые тёмные эльдар устраивают в реальном пространстве ради того, чтобы отсрочить собственную кончину.

ЖИТЕЛИ ТЁМНОГО ГОРОДА: подробное описание войск, военных машин, союзников и воинов армии тёмных эльдар, а также правила для их использования в игре Warhammer 40000. Кроме того, здесь можно найти информацию обо всем экзотическом и тайном вооружении тёмных эльдар, а также многое узнать об их культовых злодеях, таких как мастер-гемункул Уриен Ракарт, леди Аврелия Малис и владыка Вект собственной персоной, и это лишь немногие.

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР: здесь представлена галерея потрясающей линейки миниатюр тёмных эльдар, где полно динамичных моделей антигероев, гибких воинов и изящных антигравитационных машин.

СПИСОК АРМИИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР: превратите свою коллекцию тёмных эльдар в могучую армию и отправьте её в реальное пространство сеять страх и беспорядок!



РУССКИЙ ЯЗЫК
WARHAMMER 40000
ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

CITADEL

GAMES WORKSHOP

Вам понадобится книга правил Warhammer 40000, чтобы использовать этот кодекс