



ВХ40К

КОДЕКС ЗЛДАР

АРЛЕКИНЫ



АРЛЕКИНЫ

ИСКУССТВО СМЕРТИ

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИЗРАКИ ПАУТИНЫ	5	ВОЙСКА АРЛЕКИНОВ (Продолжение)	
Грехопадение эльдар.....	6	Ансамбль Триликого Незнакомца.....	131
Танец смерти.....	8	Шут Смерти.....	132
Театр войны.....	12	Дух Инриама.....	133
Паутина.....	15	Теневидец.....	134
Заключительный акт.....	16	Солист.....	135
Арлекинские театры масок.....	18	Небесные Ткачи.....	136
Великие актёры.....	20	Клинки Судьбы.....	137
Полуночная Грусть.....	22	«Звёздный ткач».....	138
Скрытый Путь.....	24	«Пустотные ткачи».....	139
Застывшие Звёзды.....	26	«Дыхание змея».....	140
Странники в лабиринте.....	28	Войско Когерии.....	141
Трупы.....	34	Мечь Цегораха.....	142
Главы труп.....	36	Змеиное племя.....	144
«Звёздные ткачи».....	39	Актёрский состав.....	146
«Пустотные ткачи».....	40	Розыгрыш Цегораха.....	147
«Небесные ткачи».....	42	Путь героев.....	148
Теневидцы.....	44	Клинок Фаолчу.....	149
Шуты Смерти.....	46		
Солисты.....	49	ПРИЛОЖЕНИЕ	150
Инструменты смертельного ремесла.....	50	Специальные правила арлекинов.....	150
Тысячелетия мистерий.....	56	Особенности военачальника.....	150
		Вооружение театров масок.....	152
ВОИНЫ СМЕЮЩЕГОСЯ БОГА	60	Дистанционное вооружение.....	152
Когда пробивает полночь.....	72	Рукопашное вооружение.....	153
Сон о смерти.....	86	Эзотерика войны.....	154
Застывшие во времени.....	100	Оснащение техники арлекинов.....	154
Ветвистый путь.....	112	Броня.....	154
		Загадки Чёрной Библиотеки.....	155
ВОЙСКА АРЛЕКИНОВ	126	Фантазмантия.....	156
Список оснащения арлекинов.....	127	Театр масок.....	158
Труппа.....	128	Тактические задачи.....	159
Компаньоны Смерти.....	130	Справочная таблица.....	160
		ГЛОССАРИЙ	160

Книга создана при поддержке:
Дети 41-го тысячелетия
Гильдия переводчиков Warforge



Перевод, редакция и вёрстка: Desperado
Корректурa: samurai_klim

Особая благодарность **Locke** за финальную сверку правил, а также **FlashCell** за предоставленные материалы. Также хочется выразить признательность товарищу **Йорику**, перевод которого частично использован в нескольких первых главах.

Версия 1.1
В данный кодекс добавлены инфолисты из набора Death Masque.

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2015-й год. ©







ПРИЗРАКИ ПАУТИНЫ

Арлекины – это самые загадочные из всех представителей эльдарской расы, молниеносно быстрые воины-акробаты, не делающие различий между войной и искусством, занимаясь ими с одинаковой грацией и нечеловеческим мастерством. Каждая битва для них – хорошо поставленный спектакль, который оканчивается смертью врагов. Зловещие, таинственные и непостоянные арлекины ведут бесконечную партизанскую войну против служителей Губительных Сил во имя своего Смеющегося бога.

Впервые арлекины появились после Грехопадения – трагического события, которое привело к рождению Слаанеш и почти полному вымиранию расы эльдар. Пока Слаанеш бился с Кроваворуком Кхаином, смеющийся бог Цегорах ускользнул в Паутину и таким образом избежал объятий Князя Невоздержанности. С тех пор на протяжении тысячелетий последователи Цегораха, называемые арлекинами, выходят из лабиринтного измерения, чтобы сражаться во имя него в необъяснимой и таинственной войне с силами Хаоса.

Арлекины небольшими военно-театральными труппами бродят по тайным тропам лабиринтного измерения, известного как Паутина. Со времён Грехопадения они сражались против Той-что-жаждет в скрытой войне. Кто знает, какие ужасы могли бы вырваться в Галактику без их постоянного надзора? Эти загадочные воины наносят внезапные удары и убивают врагов с такой скоростью и мастерством, что часто исчезают прежде, чем кому-то удаётся их заметить. Население звёздных систем, даже целые виды были спасены от ужасов демонического вторжения, так и не узнав о грозившей им страшной угрозе.

Кроме уничтожения врагов у арлекинов есть и другая ритуальная обязанность – они путешествуют по владениям своих разобщённых собратьев; посещают искусственные миры, планеты Исшедших и Тёмный город Комморру, танцую для зрителей и разыгрывая сцены из мифических циклов эльдар. Встречаемые с глубоким благоговением эти обрядовые представления напоминают эльдар о богах, которых они когда-то знали, и о Грехопадении их народа, придавая им хотя бы некоторое подобие единства. И потому неудивительно, что, когда спускается тьма и война зовёт, именно арлекины часто заключают временные союзы между комморритами и их сородичами с миров-кораблей.



ГРЕХОПАДЕНИЕ ЭЛЬДАР

После краха древней цивилизации эльдар прошли тысячелетия, но воспоминания о былой славе до сих пор живы в памяти. Эльдар сияли, словно звезды на небосклоне, освещая бесконечную пустоту, и могли как созидать, так и разрушать, ибо владели тайнами мироздания.

Но вместе с неумеренной силой к ним пришла чудовищная гордыня. Достигших всего эльдар начал преследовать призраки тоски, подпитываемый неограниченными свободами и возможностями исполнения любых капризов. Любопытство стало манией, а потом привело к излишествам и гедонизму; гниль пустила корни в их душах.

В своём высокомерии эти старейшие существа отринули богов и отказались от направлявших цивилизацию моральных норм и правил. Отвергнув великий пантеон, многие из эльдар даже провозгласили себя божественными созданиями. Среди владений древней расы начали возникать культы удовольствий, каждый ещё более распутный и извращённый, чем предыдущий. В ярком сиянии настоящего прошлое величие казалось чем-то блеклым и недостойным. И боги ничего не могли сделать пред лицом такого необузданного безумия. Кроваворукий Кхаин бушевал. Кузнец Ваул отвернулся, а мать Иша плакала, проливая океаны слёз. Даже сам Азуриан Творец оказался бессильным. Ничто не тревожило лишь Цегораха. Он просто смеялся.

Спуск в бездну порочности погубил древних эльдар. Их вид так глубоко погрузился в пучины извращений, потеряв себя среди похоти и безнравственности, что в варпе по их образу и подобию родился новый бог. Это был Слаанеш, Тёмный Князь, у эльдар известный как Та-что-жаждет – та, что стала погибелью расы, породившей её.

Лишь три осколка народа эльдар спаслись от надвигающегося катаклизма. Первыми бежали Исшедшие. Не слушая насмешек своих извращённых сородичей, они отказались от силы, чтобы спасти свои души. Следующими ушли те, кто позднее превратятся в тёмных эльдар. Нераскаившиеся, но внявшие голосу осторожности, падшие предалися самому мрачному распутству в недрах лабиринта Паутины, защитившей их от рождения Слаанеш. Последними оставили прежний дом эльдар с миров-кораблей. Построив огромные межзвёздные ковчеги, они бежали в пустоту, отринув всё, во что превратилась их раса.

В мгновение своего рождения Слаанеш широко распахнула зияющую пасть и разорвала само бытие, издав вопль, полный невыразимой мощи. В это мгновение погибли практически все эльдар – их души были вырваны из тел и поглощены алчущей богиней. С падением эльдар погибли и их древние боги, пожранные Той-что-жаждет.

Всем эльдар известна история Грехопадения. Но не все знают, что бежавшие от гибели эльдар унесли с собой семена возмездия Цегораха. Эти странники, поклонявшиеся Смеющемуся богу, найдут себе кровавое предназначение в последующие годы...

Шут Смерти вышагнул из мягкого света Паутины под жёсткое сияние солнца чуждого мира, и его чувства захлестнул шум битвы; шипение сюржикенного оружия сливалось с душераздирающими воплями демонов. Затем обоняние захлестнул приторный, тошнотворно сладкий запах духов, и за маской губы арлекина скривились в безрадостной усмешке.

Мимо пронеслись его братья и сёстры из Полночной Скорби, развевая полы плаща Шута. Вырывающиеся из портала бойцы и гравциклы устремлялись прямо в бой, мчась прочь из осыпающихся развалин храма в сторону ступеней у выхода, где актёры Света уже вступили в схватку.

Шут Смерти пригнулся, а затем прыгнул, пролетев прямо сквозь дыру в потрескавшемся потолке храма. Опустившись с кошачьей грацией, он вскинул сюржикенную пушку и направил к краю крыши.

Пока над головой туда-сюда гоняли «Небесные Ткачи», внизу его братья и сёстры уже сошлись в яростной схватке с демонами Слаанеш. Уклоняющиеся от ударов гибкие фигуры выполняли сложные акробатические номера, а голокостюмы превращали их в размытые пятна яркого света. Под взмахами клинков головы демонесс слетали с хрупких шей, а мелькающие сюржикены рвали демонов на части. В ответ наложницы Слаанеш

вцеплялись в эльдар хитиновыми клешнями, отрывая руки и ломая все кости. Трупы прокладывали себе путь вперёд, и каменные ступени уже покрывал ковер из истекающих кровью тел. Однако Шут Смерти видел, как из-за окружающих храм зазубренных скал к ним приближается большой поток демонов.

Оторвав свой взгляд от разворачивающегося внизу зловещего спектакля, Шут Смерти взялся за дело. Тихо напевая себе что-то под нос, он выбрал в качестве цели громыхающую колесницу, так как его взгляд привлекла надменно стоявшая на ней вестница Слаанеш, чей горделивый хохот подобно маяку тянул к себе жестокого и весёлого арлекина. Осторожно прицелившись, он сделал ровно один выстрел в скакуна, тянувшего колесницу. Существо завизжало, споткнулось, а затем взорвалось, разлетевшись на части. Когда колесницу резко занесло, завопившая герольдесса рухнула с платформы прямо на вращающиеся клинки своей же боевой машины. Во все стороны полетели брызги крови и комок приторно пахнущей грязи, забрызгавшие колесничих.

Усмехающийся своим мыслям Шут Смерти отвесил насмешливый поклон, упиваясь мстительными взглядами демонесс. Затем он отвернулся и вновь окунул толпу взглядом в поисках нового невольного участника мрачного представления. Пожалуй, кровавый карнавал войны только начинался.



ТАНЕЦ СМЕРТИ

В среде эльдарского народа арлекины ведут бродячий образ жизни, странствуя по загадочным дорогам Паутины. Притворяясь группой обычных актёров, воплощающих мифические циклы эльдар в великолепных представлениях, они в действительности являются умелыми воинами, ведущими скрытую войну против сил Хаоса.

Арлекины – загадочные путешественники и кочевники, которые оставляют в прошлом свою прежнюю жизнь, чтобы пойти совершенно новым и необычным путём. Все они истово почитают Смеющегося бога Цегораха и на протяжении тысячелетий выступают хранителями древних обычаев. Они возложили на себя обязанность помнить и воскрешать в памяти у других мифы эльдар, оживляя их в чарующих постановках с песнями и танцами. Однако это не какое-то там обычное действо, а захватывающее и динамичное зрелище, своими сложностью и великолепием способное расшевелить даже самого пресыщенного архонта.

ЛОЖНЫЕ ЛИЦА

Все арлекины носят агаит – изысканную маску, которая одновременно служит реквизитом в великолепных спектаклях и полезным предметом экипировки на поле боя. Смотря на мерцающую маску арлекина, неприятель будет видеть, как в ней воплощаются его худшие кошмары.



Эти представления и передаваемые через них воспоминания о прошлом имеют для эльдар глубокое духовное значение. Поэтому арлекины не сидят на одном месте, а постоянно перемещаются, показывая свои пьесы в каждой из отколовшихся эльдарских общин. Так они проделывают длинный путь по Паутине, чтобы добраться до искусственных миров, планет Ишедших и до тёмных уголков Комморры и заколдовать публику своими поразительными танцами.

Если бы арлекины были простыми бродячими актёрами, они никогда бы не привлекли к себе такого широкого внимания в Галактике, однако их долг куда ужаснее и таинственнее, чем предполагает донесение до эльдарского народа его истории, что само по себе имеет огромную важность. Будучи учениками Смеющегося бога, арлекины являются заклятыми врагами Хаоса и вовлечены в извечную борьбу с Первобытным Аннигилятором, которая тянется тысячелетия со времён Грехопадения. Арлекины верят, что есть шанс, тонкая ниточка надежды, которая поможет каким-нибудь образом обратить трагичную судьбу эльдар в нечто иное и пережить Детям Звёзд Рана Дандру – битву в конце времён. Прислужники Цегораха к тому же стоят на страже Чёрной Библиотеки – тайного царства, где содержатся древние познания эльдар. Владея и пользуясь хранящимися там секретами, они успешно ведут скрытую борьбу, появляясь на поле боя всё теми же актёрами грандиозных драм, ибо война и искусство для них едины, однако их намерения и мотивы остаются для окружающих по большей части совершенно непонятны.

Ввиду их необычного призвания действия арлекинов порой кажутся неоправданно жестокими, где-то капризными, а иногда и героическими. На планете Карадокс имперская исследовательская группа, попытавшаяся захватить археотехнологические сокровища, стала жертвой безжалостного и неожиданного нападения со стороны театра масок, известного как Полночная Грусть. В итоге, когда силы исчерпались, а решимость ушла, войска Империи покинули мир с пустыми руками, и никто так и не узнал о тех ужасах, которые могли выплеснуть в реальность их так называемые «сокровища». За всю историю наберутся десятки тысяч таких инцидентов с участием всевозможных рас Галактики, и по мере приближения периода Заката их число только увеличивается. И пусть эти нападения в лучшем случае выглядят случайными, в действительности все они

ЦЕГОРАХ

Арлекины поклоняются сущности, известной как Цегорах, Смеющийся бог, а также Первый Дурак или Великий Арлекин. Цегорах – это бог-обманщик, в равной мере насмешливый, загадочный, мстительный и злоедей. Своими шутками и розыгрышами он наказывает за невыносимую гордыню как смертных, так и богов. Среди эльдар и поныне рассказывают поучительные истории, легенды о Краже клинка Кхаина или о Свадьбе криков.

Считается, что из всех богов эльдар лишь Цегорах пережил Грехопадение и избежал судьбы пантеона. Легенды гласят, что, когда Сланеш бился с Казла Мениша Кхаином, Смеющийся бог сбежал в Паутину и скрылся среди её бесчисленных туннелей. Говорят, что он остаётся там и поныне, насмехаясь над бессильными схватить его богами Хаоса и вынашивая тёмные замыслы о возмездии.

Ходят даже слухи, что иногда Цегорах появляется среди своих детей, принимая обличье безумящего актёра. Независимо от правдивости подобных историй следует отметить, что лишь Смеющийся бог властен над арлекинами, которые развязывают войны и устраивают мифические танцы среди звёзд во имя него.

являются частью загадочных замыслов Смеющегося бога, и лишь те, кто собственными глазами узрел величайшие тайны Чёрной Библиотеки, смеют рассчитывать их разгадать.

Подражая старинным объединениям последователей Цегораха, арлекины скитаются в составе театров масок – крупных ансамблей, члены которых выступают и дерутся вместе. Каждый театр опирается на некоторое число трупп, к которым по желанию присоединяются тенеидцы и Шуты Смерти. Всякий член коллектива участвует в грандиозных представлениях и исполняет отведённую ему партию, примеряя на себя роль какого-то персонажа из мифического цикла. Так кто-то играет Поющего-на-зарю, а кто-то Ослеплённую Принцессу. Некоторые роли отводятся только особым актёрам; например, только Шут Смерти может играть старуху Смерть (и ещё несколько ролей при желании).



Наиболее страшная роль всегда достаётся солисту – самому злоедейшему и отвратительному, но в то же время притягательному и завораживающему трубадуру во всём театре – поскольку только он может вживаться в образ Той-что-жаждет, Сланеш, ненавистного врага всех и каждого эльдар. Исполняемая им партия делает солиста одиноким, как никого другого. Он говорит только в ритуальной форме, да и то крайне редко вне сцены. Остальные эльдар повсеместно боятся его, даже собратья-арлекины, так как все знают, что солист идёт по Пути проклятия, и его душа обещана Сланешу.

Благодаря тому, что каждая труппа невыразимо легко координирует свою тактику и действия, на поле боя театр масок можно сравнить с резвым вихрем, и у того, кто сталкивается с арлекинами, неизменно возникает тревожное чувство, будто без его согласия из него сделали пешку в некой большой игре. Когда на стороне театра к битве присоединяются Шуты Смерти, тенеидцы и солисты, эти проклятые эльдар превращаются в молниеносно быстрых убийц.

Будучи поборниками Смеющегося бога – солдатами на службе Цегораха, которые, согласно его плану, спасут эльдар – арлекины одеваются в кричащие наряды и используют экзотическое снаряжение, что придаёт им ещё более странный и тревожащий вид. Их голокостюмы создают бесформенные блестящие пятна, благодаря чему воины-акробаты фактически исчезают, а их маски, которые противник, как правило, видит в самый последний момент, показывают самые сокровенные страхи жертвы. Арлекины рассматривают поле боя как сцену для своих выступлений, а противника – как несчастного дублёра, поневоле втянутого в устроенную ими ужасную резню и помогающего достичь крещендо в хоре выстрелов, звона мечей и пронзительных боевых кличей.

СВЯЗУЮЩЕЕ ЗВЕНО

Арлекины шагают по тонкой линии, разделяющей эльдар с миров-кораблей и их тёмную родню из Комморры, и занимают пустующую нишу между благородным аскетизмом и порочной безнравственностью. Заметнее всего это отражается в их вооружении и оснащении, которое часто имеет разное происхождение: что-то создано костопевами искусственных миров, что-то произведено тёмноэльдарскими ремесленниками, а что-то и вовсе представляет собой синтез первого и второго.

Лучшими примерами технологического слияния могут послужить «Звёздные ткачи» и «Пустотные ткачи», которые своими обтекаемыми формами одновременно напоминают эльдарскую «Гадюку» и тёмноэльдарский «Яд». Длинный нос и ребристые антигравитационные пластины делают их похожими по дизайну на машину, которую используют миры-корабли, тогда как отсек для экипажа сближает их с боевым катером комморритов, а перила точь-в-точь как у «Яда» или «Рейдера». Крылья являются комбинацией из хвостового оперения «Острокрыла» и аэродинамического профиля призрачного истребителя. В результате обе единицы техники арлекинов ходят по узкой полосе между светом и тьмой, как и их пилоты и пассажиры.

То же можно сказать и об основных орудиях «Пустотного ткача», которые, несмотря на то, что являются, по сути, уникальными разработками арлекинов, имеют знакомый вид. Электромагнитную пушку можно считать старшим братом электромагнитного бластера, используемого в Комморре бичевателями, а призматическую пушку – младшей сестрой главного калибра «Огненной призмы». И если электромагнитная пушка почти ничем не отличается от оружия тёмной родни, то призматическая пушка работает

по иному принципу фокусировки энергии: окружающие психокристаллы лазеры можно нацеливать как во внутреннюю его поверхность, так и на внешнюю, в зависимости от требований стрелка-наводчика.

ТЕАТРЫ МАСОК

Каждый арлекинский театр масок имеет имя и индивидуальную черту, почерпнутую из эльдарских легенд. Как правило, название в значительной степени отражается на поведении актёров и сообщает характер труппы. К примеру, членов Полночной Грусти, вероятно, можно считать самыми целеустремлёнными из всех арлекинов, так как они стоически закрывают собой брешь между реальностью и варпом и полны решимости биться против инфернальных полчищ до самого конца. Они нападают на заходе дня, но раньше, чем воцаряется темнота, и потому всегда ждут полночного звона колоколов, когда должны пройти сквозь бушующее адское пламя демонических прорывов и принести смерть отпрыскам Хаоса.

Организация арлекинского театра масок стара как время. Она составляет ту прочно укоренившуюся часть эльдарской культуры, которая несмотря на незначительные различия между театрами остаётся по большей части неизменной вот уже тысячи лет. Основу любого театра формируют три труппы с художественными руководителями во главе, всегда сопровождаемые двумя взводами Небесных ткачей и одним взводом «Пустотных ткачей». Помимо этого, в театре обычно присутствуют хотя бы один теневидец и Шут Смерти, которые порой сражаются вместе с актёрскими составами. В редких случаях к ним присоединяется солист. Он не включается в коллектив, поскольку задерживается в нём ровно настолько, насколько долго будут совпадать его личные мотивы с целями театра.

ВОЙНА С ХАОСОМ

Большинство эльдар живут с горькой мыслью о том, что все их боги исчезли, бросили своих детей на произвол судьбы или погибли при Грехопадении. Арлекины составляют едва ли не уникальную прослойку, которой известно, что Цегорах пережил рождение Сланеш и теперь строит планы по спасению эльдарской расы. С каждым годом растёт число вступающих на путь арлекинов и избавляющихся от своей прежней жизни, чтобы надеть маску и костюм Смеющегося бога.

Арлекины – одни из самых активных борцов с угрозой Хаоса во всей Галактике. Особенно рьяно они противостоят приспешникам Той-что-жаждет – немезиды эльдарского народа, забравшей у него душу в момент своего рождения. За долгие тысячелетия, прошедшие с того дня, как появилась Сланеш, эльдар (как жители искусственных миров, так и обитатели Комморры) научились обманывать свой рок, но не навсегда.

Самыми непримиримыми врагами Хаоса, бесспорно, являются арлекины из театра масок «Полночная грусть», пообещавшие Цегораху до окончания веков сражаться против Губительных Сил. Считая, что для победы все средства хороши, они вступают в альянсы с приспешниками Бога-трупа и в то же время вырезают их без жалости, если так нужно. Тем, кто имеет с ними дело, они могут показаться до невозможного капризными, однако сами артисты оправдывают своё непостоянство тем, что следуют великому замыслу Смеющегося бога. В последние годы театр всё чаще ввязывается в конфликты с прислужниками Той-что-жаждет, за чем с растущим беспокойством наблюдают ясновидцы с искусственных миров, чувствующие, что яростный и смелый характер действий Полночной Грусти свидетельствует о приближении конца времён. Но невзирая ни на что, эти решительные и отважные арлекины по-прежнему исполняют прекрасный танец для своих сородичей и кровавую пляску смерти на поле боя, ведь шоу, как-никак, должно продолжаться.

Стоя плечом к плечу с братьями по отделению, где каждый был легионером Железных Воинов, принёсшим шесть десятков клятв погрузить звёзды в океан Хаоса, Согот громко зарычал и направил свой болтер на кеномусор, лезущий в траншею. Эльдар.

Слева от него вдруг задёргался и упал Врыгор, ударив лицом во влажную грязь, засасывающую ступни космодесантников. Из дыма вышли ещё одни противники – арлекины. Согот выпустил очередь в направлении новоприбывших и нахмурил лоб, когда цели запрыгали, завертели и заплясали под его огнём. Каждый из бойцов походил на ходячий калейдоскоп, будучи облачён в пёстрый наряд с маской, меняющей своё выражение при полусвете. Один из танцоров воткнул закреплённый на запястье клинок в бронированную застёжку на шлеме Когорона, и Забойщик Миров затрясся как кукла в руках у огрина, прежде чем рухнуть в слякоть.

Отработанным движением Согот нажал на кнопку извлечения магазина, когда один из арлекинов стал преодолевать кратеры взрывов, чтобы добраться до него. Быстрее, чем предатель перезарядился, эльдар провёл мечом по сверкающей дуге, и Согот едва успел парировать удар, который вместо него разрезал на две части болтан. Переполненный гневом космодесантник Хаоса уставился в лицевую маску своего убийцы. Одна её половина была абсолютно гладкой и белой, как наполированный мрамор; вторая представляла собой ухмыляющийся череп точь-в-точь как на знамени его легиона. Дрожь прошла вниз по позвоночнику Согота, когда меч неслышно оказался у самого его горла.

Между материальной вселенной и бурлящим хаосом Эмпиреев проходит тонкая прослойка сумеречного царства, сокрытого от смертных и демонов. Её называют Паутиной, лабиринтным измерением, где не действуют ни законы физики, распространяющиеся в Галактике, ни какие бы то ни было законы нереальности варпа. Знающие, где искать входы в Паутину, могут перемещаться по ней с невероятной скоростью, и никто не ведает её секретов лучше арлекинов. Эльдар шёпотом говорит, что этому их научил сам Цегорах, ибо, как известно, только он помнит все тропинки и дороги Паутины. По этой же причине некоторые даже заявляют, будто Смеющийся бог одарил своих слуг некими сверхъестественными способностями. Так или иначе, но с помощью Паутины эльдар способны наносить внезапные удары и уходить от возмездия, поскольку мириад её путей расходится почти во все уголки Галактики.

В недрах той же Паутины находится Чёрная Библиотека, где собрана вся мудрость эльдар о природе Хаоса, что в непрекращающейся войне против Губительных Сил может оказаться решающим оружием. Никто, кроме арлекинов, по-настоящему не верит, что в этой войне можно выиграть, ибо кончина эльдар была предсказана давным-давно. Но мало кто знает, что в этом мистическом хранилище сокрыт кристаллический том, который, как считается, создан самим Цегорахом. На страницах этой книги, написанной чернилами из света и тени, содержится секрет победы над Тёмными богами, в частности над злейшим врагом эльдар – Князем Невоздержанности. Сейчас, когда приближается полночь 41-го тысячелетия, арлекины осознают, что настало время для их последнего танца... иначе всем грозит полное уничтожение.

ЧЁРНАЯ БИБЛИОТЕКА

Мистическое царство под названием Чёрная Библиотека скрыто от любопытных глаз глубоко в запутанных и непостижимых каналах Паутины. Говорят, Чёрная Библиотека – это самое секретное место во всей Галактике, и лишь немногим избранным дозволяется туда попасть, но даже если это не так, она всё равно находится под хорошей охраной. Подходы к Чёрной Библиотеке патрулируют многочисленные трупы арлекинов, а внутри её тайны оберегают сумрачные стражи, выступающие одновременно и учёными, и воинами. Даже если кто-то вдруг узнает о существовании библиотеки, он может потратить на её поиски хоть всю свою жизнь, но так ничего и не найти. А если даже и найдёт, потребуется целая армия, чтобы обойти защитников.

В залах этого непостижимого царства собрана коллективная мудрость эльдар об угрозе Хаоса и о том, как её можно победить. Каждая крупница эзотерического знания, начиная с древних и истрёпанных гримуаров с инструкциями, как снимать чары и накладывать защитные заклинания, и заканчивая артефактами с заточенными внутри демонами, которых могут допросить сильные разумом. Там же отведена секция под кристаллизованные мысли, которые можно сохранить и спрятать, а после извлекать для следующих поколений. Это хранилище является, по сути, главным оружием арлекинов в текущей войне против богов Хаоса и их приспешников, и, хотя оно существует, чтобы нести пользу эльдарскому народу, в редких случаях к нему допускались посторонние. Самыми выдающимися личностями из тех, кому это было позволено, вероятно, можно считать инквизиторов Бронислава Чевака и Жака Драко. Чевак, в частности, позиционировал себя в Ордо Ксенос как большого эксперта в области эльдар, и стражники Чёрной Библиотеки увидели в нём потенциального союзника в борьбе против Аримана из Тысячи Сыновей. Арлекины тем не менее понимают, что подобного рода послабления, как и прежде, должны делаться редко, поскольку бремя знаний отягощает даже таких стойких людей, как Чевак, и к тому же враги могут прибегнуть к попыткам, чтобы выведать у них все нужные им секреты. С учётом возросшей угрозы Хаоса таинственным защитникам Чёрной Библиотеки необходимо постоянно сохранять бдительность ради её безопасности.

МИФЫ ЭЛЬДАР

Из всех отрывков мифического цикла, показываемых арлекинами на сцене, наиболее известен «Танец без конца». Однако это далеко не единственная история, рассказываемая этими загадочными трубадурами: ещё есть «Калека и дракон», «Клинка Ваула», «Слёзы Иши» и многие другие. Каждый актёр в театре вживается в образ какого-то одного персонажа из этих эпосов, благодаря чему его легко узнают зрители, знакомые с легендами.

В истории о клинках Ваула, например, богом-кузнецом движет симпатия к Ише и Курноусу, которые попали в плен к Кхаину, и он соглашается изготовить сто мечей, чтобы бог войны освободил их. Однако Ваул не успел сделать в срок все клинки, и тогда разъярённый Кхаин набросился на своего дядю. Кульминацией этого представления является блистательная дуэль между двумя богами, исполняемая арлекинами с несравненным мастерством.

ДРУГИЕ ЭЛЬДАРСКИЕ БОГИ

Азуриан

В эльдарском пантеоне Азуриан был королём, и, как и многих других богов, во время Грехопадения его поглотила новорождённая сущность Слаанеш.

Иша

Эльдар – дети Иши, богини урожая и плодородия. Камни души, носимые жителями искусственных миров, называют Слезам Иши, и когда-то они использовались богиней, чтобы общаться со своими отпрысками. Во время Грехопадения дедушка Нургл «спас» её, вырвав из лап Слаанеш, и по сей день она остаётся пленницей в его саду.

Кхаин

Кхаин был эльдарским богом войны, и, когда случилось Грехопадение, он вступил в схватку со Слаанеш, встав на защиту эльдарского народа, но в конечном счёте был повержен. Ослабшая от поединка Слаанеш не смогла уничтожить Кхаина и вместо этого разбила его на тысячу фрагментов. В настоящее время эти осколки, называемые аватарами Кхаина, покоятся в сердце каждого искусственного мира, готовые возродиться в тяжёлые времена.

Ваул

Ваул – бог-кузнец и покровитель костопеов, эльдарских псайкеров, построивших миры-корабли. Именно он создал меч Анарис, которым бился смертный Эльданеш против Кхаина. За его убийство Кхаин получил дополнительное имя – Каэла Менша, что означает «кроваворужий».

Иннеад

Иннеад – эльдарский бог мёртвых, ныне накапливающий силы в бесконечной цепи, объединяя в себе обитающие там души. Эльдар верят, что его рождение принесёт избавление всей расе.

ТЕАТР ВОЙНЫ

Невероятно быстрые и невообразимо ловкие арлекины проносятся по полю битвы, словно поднятые ураганом шёлковые ленты. При сближении с врагом актёры постоянно находятся в движении, что со стороны выглядит как буйство призматических цветов. Арлекины мчатся, прыгают и петляют, а удары и выстрелы сбитых с толку врагов безвредно проходят мимо.

В битве арлекины предпочитают полагаться на скорость и навыки, а не на грубую силу и стойкость. Их голокостумы разбивают очертания носителя на разноцветные осколки, отчего кажется, будто каждый актёр несётся в бесплотной буре психоделических цветов. Паникующие противники могут стрелять по ней сколько угодно, но лишь в момент смертельного удара они осознают, что арлекины вполне настоящие.

Грохот битвы для них – барабанная дробь, вопли умирающих – аккомпанемент. Для пронсящих через вражеский строй арлекинов каждый шаг в битве подобен танцевальному па, а всякая жертва – в равной мере заклятый враг и невольный партнёр. Клинки мелькают, словно молнии, высекая искры и брызги крови, пока неприятель отчаянно пытается парировать удары. И всё это время он вынужден бороться со своими самыми страшными кошмарами, которые отражаются в вечно меняющихся и переливающихся масках арлекинов.

И если одиноких арлекинов можно сравнить с актёрами на сцене, то целая армия их подобна бродячему цирку, готовому показать кровавое представление. Эти боевые группы, называемые театрами масок, сражаются с захватывающей дух синхронностью. Выскакивающие из скрытых врат Паутины труппы мчатся по полю боя, чтобы нанести внезапный удар, а пронсящие прямо над головами противников наездники «Небесных ткачей» показывают воздушный балет, не забывая при этом метать звёздные боласы. Взрывы расцветают один за другим, и их рёв поднимается до оглушительного крещендо, к которому к тому же примешивается вой, когда открывают огонь подоспевшие транспортные катера типа «Звёздный ткач» и боевые катера типа «Пустотный ткач».

Посреди этой неразберихи отборные воины труппы возглавляют хореографическое истребление врага. Каждый глава труппы направляет своих актёров с мастерством импресарио и стратегическим гением одарённого генерала. Шуты Смерти обрушивают ураган выстрелов на ключевые цели, неизменно стремясь не просто убить, но сделать это с чёрным юмором. Загадочные тенеvidцы используют иллюзии, чтобы пугать и сбивать с толку, наводняя разум врагов кошмарными видениями, а если же к битве присоединится один из жутких солистов, то целые подразделения врага ждёт страшная бойня, которая послужит невероятной демонстрацией воинского мастерства арлекинов.

Неискушённому зрителю нападение театра масок может показаться неразборчивым смешением звуков, цветов и насилия. Однако утончённые эльдар способны увидеть в нём свою красоту: любое движение тщательно выверено, каждый актёр точно знает, как, где и когда ударят его товарищи. Это одновременно война, ставшая искусством, и искусство, ставшее войной. Битва, сравнимая с произведением с идеальной ритмикой и глубоким смыслом. Схватка столь же смертельная, сколь и зрелищная.

СВЕТЛОЕ
ПОТОП







ЗВЁЗДЫ ГАЛО

СЕГМЕНТУМ ОБСКУРУС

ОКО УЖАСА

СЕГМЕНТУМ СОЛЯР

СЕГМЕНТУМ ПАЦИКУС

СЕГМЕНТУМ ТЕМПЕСТУС

ВУАЛЕВЫЙ РЕГИОН

Спиральная Преисподняя

Цегорахский Павильон увеселений

Одеон Теней

Комморра

Шаа-дом (уничтожен)

Сиф

Талисман Ваула (под наблюдением)

Чёрная Библиотека (последний след)

Великий храм Азуриана

Тигель Сказаний

Готический сектор Гот

Кладбище Дмок-Вара

Сектор Скарус

Мир-корабль Име-лок

Мир-корабль Казлор

Арах-Кин (старый мир)

Буря Страданий

Луны Крендракса

Мир-корабль Лугтанат

Вaal (Кровавые Ангелы)

Ярость Кхаина

Велиал IV (старый мир)

Кадия

Мир-корабль Ультве

Фенрис (Космические Волки)

Мост Ярости

Вопиющий Лабиринт

Кровавые врата

Мир-корабль Иль-Каиф

Тёмные Врата Ридала (под наблюдением)

Комморра

Врата Тысячи и одной руны

Запеннек

Мир-корабль Сайм-Ханн

Мир-корабль Иибресиль

Сумрачные врата

Терра и Марс

Чогрос

Пликсианское Гнездо

Мальстрём

Бесконечная Спираль

Кошмарная луна (под наблюдением)

Древняя Сообразность

Храм Морай-Хег

Курсус Алганара

Ковчег Эльданеша

Чогорис (Белые Шрамы)

Траконн

Катакомба Архитекторов

Город Звёзд

Ноктиурн (Саламандры)

СЕГМЕНТУМ ПАЦИКУС

Конклав провидцев

Комморра

Мир-корабль Биель-Тан

Горе Анаг лана

Зал Ткачей

Уралек-Прайм

Мир-корабль Алайток

Чарнак

Проспект Змея

Комморра

СЕГМЕНТУМ ТЕМПЕСТУС

Ателак

Дюриель (девственный мир)

Лириакс (под наблюдением)

Сектор Редуктус

Сектор Нефилим

Ат-Эфон (под наблюдением)

Найяток

Темница Ловкача

Свэлин

Комморра

Ишариель



ПАУТИНА

Паутина была создана древней расой Старейших для путешествий по Галактике. С её помощью целые армии этих высокоразвитых существ могли появляться в реальном мире из скрытых врат и наносить внезапные удары. Более того, благодаря этой обширной сети Старейшие ходили по своим владениям, не используя капризные потоки варпа.

Паутина, также известная как лабиринтное измерение, представляется смертным по-разному. Одни описывают её как галактический гобелен из мерцающих нитей, другие – как лабиринт из сияющих туннелей или как вены огромного живого существа. Однако ни один из этих примеров в полной мере не отражает действительность, поскольку Паутина не поддаётся точному определению. Это измерение создано с большим мастерством и находится между реальным пространством и варпом подобно гладкой поверхности мрачного пруда или тонкому шёлковому покрову, отделяющему нечто ужасное.

Когда-то Паутина охватывала всю Галактику и тянулась даже в безграничную пустоту за её пределами. Но эти дни давно прошли. Многие из туннелей, пострадавших в результате войн и катаклизмов, пробиты или же отрезаны от остальных, да и сами эльдар запечатали бесчисленное множество входов в Паутину, прибегнув к столь крайней мере, чтобы закрыть доступ врагам. Конечно, эльдар до сих пор используют это измерение для быстрых перемещений, однако никто не знает его лучше, чем бродячие арлекины.

Говорят, один лишь Цегорах знает все туннели Паутины. Возможно, это объясняет такое удивительное понимание её переплетений и изгибов его учениками-арлекинами, которые ходят по тайным тропам без страха, появляясь в реальном мире и исчезая, когда захотят. Служители Смеющегося бога так хорошо знают скрытые проходы лабиринтного измерения, что другие эльдар даже приписывают им сверхъестественные способности.

Именно арлекины охраняют Чёрную Библиотеку, помогая её тёмным стражам, и пользуются её тайнами, чтобы добиться преимущества в борьбе против сил Хаоса. Знание секретных путей Паутины позволяет им обойти врага и ударить с неожиданного направления. Целые театры масок могут засесть в засаде, имея в качестве козыря в рукаве эффект внезапности. Конечно, такая система сообщения не является совершенной, потому как Паутинное царство за несчётные эпохи частично разрушилось и стало крайне опасным. Однако вряд ли это хоть как-то поможет любому генералу, который вдруг обнаружит, что его армию атаковали с тыла и вырезали загадочные арлекины ещё до того, как он успел узнать о начале боя.

ЛЕГЕНДА

Местоположение
в Паутине



Мир
Исшедших



Имперский
мир



Некронский
мир



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ АКТ

В последние годы борьба арлекинов с Хаосом приняла неожиданный поворот. Среди звёзд всё чаще стали появляться театры масок в полном составе. Возникая из Паутины, арлекины начинают представления во владениях своих сородичей или на поле боя с разрозненными расами Галактики, где разыгрывают, казалось бы, случайные кровавые спектакли.

С приближением заката сорок первого тысячелетия всё больше эльдар исчезают в Паутине и отказываются от своей прошлой жизни, чтобы надеть маску арлекина. Служителей Смеющегося бога постоянно становится больше, и многие эльдар гадают о причине этой тенденции. Стоящая за ней правда вдохновляет и пугает в равной мере. В самом сердце Чёрной Библиотеки расположено освещаемое серебристым сиянием хранилище, где находится постамент из гравированного обстинита. На нём, в свою очередь, покоится кристаллическая книга, в которой, как говорят, записаны слова самого Цегораха.

Со времён Грехопадения никто её не открывал, так как она была перевязана мерцающими цепями света. Но теперь явились давно ожидаемые знаки: падший колдун, жаждущий знаний, что хранятся в библиотеке; король, который шевелится в безмолвном и мёртвом дворе, готовясь снова восстать; чемпион Губительных Сил, намеревающийся захватить в оке безумия царство, которое раньше не удавалось. И с каждым таким знамением светящиеся пути фолианта мигали и исчезали.

И вот, когда увесистый том наконец раскрылся, внутри тенеvidцы обнаружили сценарий заключительного акта, полностью меняющего историю о Грехопадении. Написанные чернилами из света и теней слова воплощают хрупкую надежду, описывая запутанный, охватывающий всю Галактику спектакль, способный переписать судьбу всего эльдарского рода. Нити судьбы всегда вели к неизбежной победе Хаоса во время последней мифической битвы, известной как Рана Дандра. Однако на страницах этого кристаллического фолианта описан последний розыгрыш Цегораха, рассчитанный на то, чтобы обмануть Слаанеш и заставить её высвободить всю свою силу, но не для уничтожения, а спасения эльдар. Как может произойти столь немислимое событие, совершенно неясно, поскольку в тексте не даётся чёткого ответа на данный вопрос. Но арлекины готовы поверить своему богу на слово, ибо их верность Цегораxu абсолютна, даже несмотря на необъяснимость его решений. И потому служители Смеющегося бога стали предпринимать первые шаги в последнем великом танце, полные решимости закончить его как надо или погибнуть с честью.



ЧЁРНАЯ БИБЛИОТЕКА

Глубоко в Паутине таится Чёрная Библиотека, защищаемая жуткими стражами и трупками арлекинов. Чтобы попасть в это легендарное место, придётся противостоять самому безумию, а именно – пройти по тайным проходам и избежать взора ужасающих хранителей, а затем найти один из хитро спрятанных ходов, разглядев его сквозь завесу иллюзий и загадок.

В Чёрной Библиотеке находятся все самые ценные знания эльдар, и говорят, она подобна невероятно огромному миру-кораблю, существующему лишь в этом лабиринтном измерении. В ней спрятаны сведения обо всех когда-либо встреченных эльдар страшных тайнах Галактики. Истинная природа древних звёздных богов, судьба отверженного лорда-феникса Архры и даже происхождение самого Хаоса – всё это лишь крошечные частицы запретных и забытых познаний из архивов Чёрной Библиотеки.

Разумеется, особое внимание в собрании библиотеки уделено тому, что эльдар знают о Хаосе, ведь именно он уничтожил их цивилизацию и до сих пор угрожает из варпа. В запертых на психические затворы залах Бурлящей Стиральной таятся гримуары по тёмной магии, зловеющим шёпотом и рычанием заставляющие дрожать воздух даже сквозь

многослойные рунические обереги. Под куполом Угасших Звёзд в бесчисленных ящиках из лунных терний томятся демонические артефакты и сущности. Мерцающие лучи света плывут по залам, где на покрытых рунами постаментах лежат древние клинки и черепа чужаков.

Но, возможно, самым важным из многочисленных сокровищ библиотеки является совокупное психическое знание эльдар и иных когда-либо встреченных ими видов. Призрачные тайны, заточённые в кристаллических воспоминаниях давно умерших обитателей библиотеки, плывут по ветру, словно мимолётные мысли, ожидающие разума достаточно сильного, чтобы ухватить их.

Всё дальше и дальше тянутся тёмные коридоры, уводя в лабиринт залитых звёздным светом помещений и утопающих в тенях убийств, коим нет числа. Немногие смертные когда-либо видели, что находится внутри этого зловеющего царства, и никому из них не хватило духу потом рассказать об этом. Узревшего истинную природу стражей Чёрной Библиотеки вечно преследует страх перед их возмездием...



АРЛЕКИНСКИЕ ТЕАТРЫ МАСОК

Со времён Грехопадения служители Смеющего бога собираются в объединения, называемые театрами масок. Однако входящие в такие группы бродячие актёры занимаются не только проведением зрелищных представлений. Каждый из них – смертельно опасный воин, помогающий претворить замыслы своего загадочного повелителя.

Узреть на поле битвы театр масок – значит познать, что такое безграничная ярость и поразительность точность, идеальная совокупность холодного чужеродного гнева и сверхъестественной ловкости. Устраиваемый арлекинами спектакль разрушения столько же прекрасен, сколь и смертоносен; воины-акробаты прыгают и пляшут в толпе врагов, безжалостно вырезая всех попавшихся, в то время как Небесные Ткачи отрезают противнику пути к отступлению и гонят его прямо под залпы ожидающих в засаде «Пустотных ткачей» и Шутов Смерти. Именно за счёт инстинктивной связи, возникающей у арлекинов в процессе совместных странствий и выступлений, в бою театр масок показывает хорошую слаженность действий и высокую результативность, какие редко встретишь у других боевых формирований.

Если мерить стандартами большинства армий Тёмного миллениума, то структура арлекинского театра масок будет считаться странной и непривычной, ведь, в конце концов, в неё входят разношёрстные шайки танцоров, мимов и артистов. Всё дело в том, что своими корнями театры масок уходят во времена куда более мирные, нежели сейчас. Пока раса эльдар скатывалась к пропасти забвения, арлекины брались за оружие – так актёры превратились в воинов, борющихся за будущее своего народа. Тысячи лет спустя они по-прежнему путешествуют

по Паутине, устраивая удивительные шоу раскиданным остаткам некогда великой цивилизации, но вместе с тем они неустанно сражаются, чтобы привести в исполнение план Цегораха по сдерживанию сил Хаоса. Помимо прочего, они приглядывают за своими сородичами, действуя как бдительные часовые, противостоящие коварным замыслам Той-что-жаждет.

Тогда как театры масок придерживаются освящённой веками организации, учреждённой последователями Смеющего бога ещё в далёком прошлом, каждый из них не лишён индивидуальности, что проявляется как на сцене, так и на поле боя. К примеру, когда театр Скачущих Звёзд отправляется на войну, его прибытию предшествует то же световое представление, что предвещает его спектакли, а театр Утреннего Тумана атакует в полной тишине, подражая тени Иннеада из эльдарских легенд. Такая приверженность обычаям и связь с древними сказаниями только усиливает арлекинов в битве. Каждая применяемая ими тактика является переложением какого-нибудь мифа и называется сэдат – план боевых действий с аллегорическим подтекстом. Он наполняет происходящее смыслом и определяет, какие группы будут ведущими. Каждый артист настолько тонко разбирается в сэдатах, что с безошибочной точностью играет в них свою роль.

КЛАССИЧЕСКИЙ СОСТАВ ТЕАТРА МАСКА





ВЕЛИКИЕ АКТЁРЫ

Даже самым эльдар арлекины кажутся странными. Их действия, мотивы и взгляды понятны только самым умудрённым из числа эльдарского народа. Однако среди пёстрых рядов служителей Смеющегося бога особо выделяется троица ещё более необычных актёров: Шут Смерти, теневидец и солист.

Каждого из них легко можно узнать по его уникальному внешнему виду. Самым эксцентричным из них, бесспорно, можно назвать Шута Смерти, который носит зловещую маску-череп, вооружён громадной сюррикенной пушкой, а поверх доспеха из костей своих предшественников одет в чёрное пальто и броское домино. Однако такой вызывающий наряд составляет неотъемлемую часть той роли, которую он играет в великих танцах. Он воплощает ужас войны во всей его чрезмерной славе и отвечает за ироничный предсмертный юмор, показывая в трагедиях комические сцены перед падением финального занавеса.

Теневидец исполняет роли, отличающиеся двусмысленностью. Он изображает одновременно и судьбу, и фортуна, что указывает на его знание будущего, которое, однако, может измениться по воле случая или удачи (а порой и по желанию Цегораха). Их безликие шлемы помогают им отстранённо вести повествование в танцах, однако на поле боя они проецируют жуткие видения прямо в сознание своих жертв. Аналогично двойное предназначение имеет и пусковая установка «Крейданны» у них за спиной: пиротехническое снаряжение в представлениях и смертельное оружие в битве. Ещё одним свидетельством удивительных способностей теневида является тот факт, что он умеет тонко его настраивать, переводя из средства для развлечения в инструмент для убийств.

Самым таинственным из всех арлекинов является солист. Ярким голокостюмом, как у остальных актёров, он предпочитает более мрачный и аскетический наряд, похожий на тот, какой он носит в повседневной жизни среди эльдар. Он с ног до головы закутывается в длинное пальто, и только маска выдаёт, кого он играет в «Танце без конца» – неупоминаемую Ту-что-жаждет. Поносимый не за то, кто он есть, а кого воплощает, солист не находит места в театре, а вечно скитается в полном одиночестве.

Помимо прочего, Шуты Смерти и теневидцы непохожи на остальных арлекинов тем, что, пусть они и присутствуют в театре, формально они не состоят ни в одной труппе, хотя вторые со временем зачастую приобретают некоторое сходство с конкретной труппой, адаптируя под себя не только её цвета, но и символику. Шуты Смерти, в свою очередь, куда более отчуждённые, но даже в их среде известны примеры, когда они оставались с определённой труппой на длительный период.

И только солист всегда бродит в одиночку, будучи изгнанником по своей природе. Он не числится ни в одном театре масок, но свободно перемещается между ними по собственному желанию. Когда солист гастролирует вместе с художественным ансамблем арлекинов, труппы аккомпанируют ему в битве, однако ни одна из них не позволяет ему присоединиться к ней, так как это будет нарушением всех традиций.

Когда артиллерия людей начала обстрел, мир наполнился грохотом и пламенем. Разорванная земля взмыла к небесам, и воющие осколки разлетелись во все стороны. И сквозь всё это бежал Солнечный Принц, а по обе стороны за ним мчались актёры Света. Разрушение ужасало, давление на чувства доставляло боль, но Солнечный Принц всё равно гнал себя вперёд, ведь остановиться значило умереть. Вокруг него вспыхивали переливающиеся поля-домины других членов труппы, превращающие их в размытые пятна света в зоне периферийного зрения.

Взрывы продолжали сотрясать землю, и справа арлекин услышал недолгий крик, когда одного из его товарищей задело случайным выстрелом. Был ли это Пылающий Мечник или Зверь Комморры? Неважно – их больше не было. К тому же обманчивое чувство превосходства людей вскоре будет рассеяно. Для сцены «Обман Ваула» требовалась наживка, которой и стала труппа Солнечного Принца. Но он знал, что последует дальше, знал и предвкушал.

В тот же миг Принц увидел, как над грядой пролетают «Пустотные ткачи», словно услышавшие его мысли. Скрытые изорванным калейдоскопом света корабли открыли по имперским САУ огонь из всех орудий. Первая из примитивных человеческих машин получила прямое попадание из ЭМИ-орудия, и корпус внезапно замерз от разрядов танцующей энергии. От металлической шкуры танка полетели искры, а затем последовал взрыв, подбросивший бронемашину и перевернувший её башней вниз. Солнечный Принц увидел, как длинное дуло орудия погнулось, а затем второй мощный взрыв полностью уничтожил вражескую технику и её экипаж. Две остальные САУ также сгинули – их корпуса были разорваны призматическими залпами, а экипажи изрешечены сюррикенным огнём. «Пустотные ткачи» взмыли вверх, оставив позади лишь пылающие обломки.

Труппа Света всё ещё мчалась во весь опор через ничейную землю к имперским траншеям. Вокруг них всё ещё раскалились очереди лазерного огня, но голополя – вместе с шоком людей, вызванным внезапным уничтожением артиллерии – привели к тому, что большинство выстрелов ушло в сторону. Солнечный Принц ухмыльнулся под маской, видя, как расширяются от ужаса глаза людей. В следующее мгновение он взмыл в воздух, и последняя очередь лазерного огня впилась лишь в исчезающее послесвечение поля. Затем арлекин приземлился прямо в толпе противников.

Первый из них умер, так и не осознав опасности – клинок арлекина прошёл через его глазницу и вышел из затылка. Второй человек ткнул в него штыком, но акробат лишь плавно шагнул в сторону. В то же мгновение Багровая Вдова бросилась вперёд, и её «поцелуй арлекина», впившись в грудь солдата, оборвал его жизнь самым кровавым и шумным образом. Шипели сюррикены, мерцали нейфразрушители, пока слуги Смеющегося бога быстро расправлялись с врагами. Бой сплетался в разуме Солнечного Принца в симфонию резни.

Считанные мгновения спустя прозвучал новый аккомпанемент – пронзительный вой антигравитационных двигателей пронёсшихся над головой «Звёздных ткачей». Должно быть, остальные члены театра маски наконец вышли из Паутины, когда началась настоящая битва. Его труппа при поддержке «Пустотного ткача» являлась ложным клинком, и теперь, когда вяло копошащаяся армия людей спешила на перехват, остальные арлекины обрушались на них и перебивают на месте. Перемахнув через край траншеи и оставив позади разорванные тела врагов, Солнечный Принц увидел, как зveno «Небесных ткачей» проносится над позициями людей, и услышал, как наполняется воздух низким стоном. Затем расцвели взрывы, и ещё одна группа имперских солдат, спешивших на перехват труппы Света, была изрешечена в клочья. Отовсюду Солнечный Принц слышал, как симфония резни вздымается до крещендо. Недобро усмехнувшись, он вновь ринулся в бой.





ПОЛУНОЧНАЯ ГРУСТЬ

Там, где ткань реальности рвётся, и из-за пелены выходят ужасы варпа, с большой долей вероятности можно ожидать гастролы театра масок «Полуночная грусть». Воины-акробаты вихрем проносятся сквозь адское пламя демонических прорывов и ритуальных кругов, неся на острие клинка смерть прислужникам Губительных Сил. Владеющие запретными знаниями и нападающие в час, когда пробивает полночь, арлекины этого театра сражаются на передовой в войне Цегораха против Тёмных богов.

Все арлекины ведут борьбу с приспешниками Хаоса, однако члены театра Полуночной Грусти проявляют нездоровую одержимость этой войной и готовы пойти на что угодно ради победы. Они кружат по проходам Паутины вокруг Ока Ужаса, бесстрашно уничтожая твердыни демонопоклонников всюду, где находят их. Именно Полуночная Грусть прорвалась в Девятерной склеп на Демантиаксе и вырезала его демонических владык, и это её воины победили банду Извивов Совершенства самого Люция Вечного на мосту Пагубного Блаженства. Теневидцы этого же театра масок собрали альянс Кровавых Слёз во время войн Горькой Крови; несмотря на страшные потери, шаткий союз, куда вошли сами арлекины, кабал Освежёванного Черепа и воинство искусственного мира Име-Лок, зачистил от ренегатов планету-крепость Выгребная Яма.

Маниакальная целеустремлённость Полуночной Грусти стоит её актёрам не просто жизнью, но также рассудка и душ. Эти служители Смеющегося бога настолько сконцентрированы на своём демоническом враге, что всё остальное становится смутным и неважным. Все без исключения битвы и их представления связаны с опасностями Хаоса, а в последние века акробаты данного театра отказались от любых других танцев ради всё более ярких постановок Грехопадения. Охваченные манией члены этой труппы оказались в ловушке собственных ролей. Все арлекины в какой-то степени жертвуют собой ради игаемого персонажа, но у большинства остаётся хотя бы частица настоящей личности, пусть даже в рамках интерпретации исполняемой роли. Однако в Полуночной Грусти всё иначе. Её мрачные актёры редко говорят, если только не сценарию, и не думают ни о чём, кроме окончательного поражения Сланеш.



Символом театра масок Полуночной Грусти выступает копьё, воткнутое в перевёрнутое сердце Сумерек, что отражает стремление актёров атаковать на заходе солнца, прежде чем тьма вступит в свои права. Буквально восприняв значение этого символа, кто-то может подумать, что арлекины любят атаковать в сумерках, однако здесь есть и другое значение, более фроникновенное. День злыдар наступил и прошёл, и Полуночная Грусть атакует сейчас, прежде чем наступит долгая ночь.





СКРЫТЫЙ ПУТЬ

Обманщики, манипуляторы и мастера загадок, актёры Скрытого Пути переменчивы даже по меркам арлекинов настолько, что игроки других театров масок считают их опасными и недостойными доверия из-за бесчисленных злодейств. Однако никто не может отрицать и того, как часто их двуличность приводит к победам.

Махинации этого театра масок охватывают все владения эльдар. Например, именно они отправили одну из своих актрис под вымышленным именем Силандри Ходящая-по-покрову, чтобы убедить принца Ириэля взять копьё Сумерек. Они же косвенно подстроили загадочную встречу леди Малис в Паутине, которая привела к возникновению её тайной связи с Цегорахом. Никто не может сказать наверняка, зачем они этим занимаются, одни лишь провидцы Скрытого Пути знают правду.

Битвы, в которых участвует этот театр масок, и представления, что он устраивает, походят на сны-галлюцинации, где иллюзии наполнены двусмысленностью. Нередко зрители и даже союзники пропадают бесследно и навсегда. Актёры Скрытого Пути нарушили бесчисленные соглашения и обещания, украли многие драгоценные реликвии и похитили немало героев. Отнюдь не раскаиваясь в своих прегрешениях, арлекины словно испытывают злорадство от каждого нарушенного ими обещания и всякого вызванного катаклизма. Неясно, сколько из этого относится к игре, а сколько проистекает из искренней злобы, но ходят слухи, что за ухмыляющимися масками актёров сдерживаются океаны слёз. И если это действительно так, то чувство вины, которое прячут члены Скрытого Пути, должно быть воистину ужасным.



Руной Скрытого Пути выступает перевернутый знак вопроса, указывающий на сложные головоломки и запутанные планы. Он ассоциируется не только с обманом, но и с предательством и дурным предзнаменованием, сулящим скорую кончину.





ЗАСТЫВШИЕ ЗВЁЗДЫ

В равной мере весёлый и зловещий театр Застывших Звёзд славится не знающим границ чувством юмора своих актёров. Стоящие на страже девственных миров Восточной Окраины, эти арлекины искренне лелеют надежду на будущее своего народа. Они верят, что есть путь, по которому можно попасть в светлое завтра, пройдя через все ужасы Рана Дандры. Следуя нитям судьбы, что теневидцы различили в клубке вероятностей, последователи Цегораха стремятся восстановить во вселенной равновесие и для этого уничтожают тех или иных врагов. Среди раскиданных вдоль границы Восточной Окраины девственных миров они борются с медленно расплзающейся гнилью Хаоса, противопоставят высокомерному могуществу Импернума и бездумному экспансионизму Империи Тау.

Тем не менее театр масок Застывших Звёзд заботится только о возрождении эльдар и ни о чём более. Они считают остальные расы Галактики вредными паразитами, нужными лишь как мишени для шокирующе жестоких шуток и розыгрышей. От внезапных нападений арлекинов страдают не только человечество и тау, но и бесчисленное множество меньших империй. Неоднократно чужаки, считавшие, что одетые в пёстрые костюмы воины пришли к ним на помощь, на горьком опыте узнавали, что враг их врага отнюдь не является их другом. За долгие тысячелетия актёры этого театра масок наделали немало гадостей, в том числе перегружали реакторы городов-ульев, запускали могучие звездолёты в варп без защитных экранов и истребляли население целых планет, и всё ради увеселения Смеющегося бога.



*Руна театра
Застывших
Звёзд обозначает
различные пути
судьбы, опирающиеся
на уверенность и
решимость.*



З
А
С
Т
Ы
В
Ш
И
Е
З
В
Ё
З
Д
Ы





СТРАННИКИ В ЛАБИРИНТЕ



Ромбовидный символ Парящей Злости указывает на чувство общности, которое связывает арлекинов с мифическими животными, истории о которых лежат в основе их представлений.

ПАРЯЩАЯ ЗЛОБА

В своих действиях этот театр масок целиком опирается на истории о Космическом Змее и его племени и практически все свои представления и схватки проводит исключительно в небе, где акробаты летают подобно Змеям-ткачам из мифических сказаний. Актёров Парящей Злости часто видят вместе с представителями Сайм-Ханна, с которыми они состоят в духовном родстве. Спектакли этого бродячего театра также очень популярны на кольцевых аренах ведьмовских культов Комморры, где Небесные Ткачи парят и петляют, проливая настоящую кровь в ритуальных танцах и поединках с лучшими гонщиками.



Театр масок «Грезящая тень» выбрал себе руну неразоблачённой мистерии, как ироничное замечание в адрес сородичей, которые предпочли забыть о смертельной угрозе.

ГРЕЗЯЩАЯ ТЕНЬ

Актёры Грезящей Тени исполняют мрачный танец войны под сиянием умирающих звёзд, убивая каждого, кто может повлиять на возрождение империи некронов. Всё потому, что наследственная обязанность этого театра масок заключается в том, чтобы не давать пробудиться древнему врагу. Участников Грезящей Тени объединяет аномальное поведение и горькая обида на другие театры масок. Впрочем, такое отношение намеренно преувеличено; оно наигранно, но проистекает из того факта, что война против некронов отвлекает от истинной битвы Цегораха с Той-что-жаждет. В свою очередь, большинство арлекинов высоко ценят самоотверженность Грезящей Тени, однако есть и те, у кого озлобленность этого театра масок вызывает только смех. Эти немногие расценивают войну против некронов не иначе как унылую интермедию.

ТАНЕЦ БЕЗ КОНЦА

Театр масок «Танец без конца» обрушивается на противников подобно лавине, возникшая словно из ниоткуда и тут же открывая огонь. Полные страсти и поэтичности, его актёры славятся безупречным исполнением «Спирали веселья и сумасшествия» – цикла танцев, сцен и монологов, повествующих о деяниях самого Цегораха. Говорят, что такая специализация делает арлекинов ближе к своему богу. И действительно, их связь с Первым Дураком настолько велика, что по слухам сама Паутина изгибается и меняется по повелению этих лицедеёв. Достоверно известно, что Танец Без Конца всегда нападает с самого неожиданного направления и исчезает словно ветер, если что-нибудь вдруг идёт не так.



Танец Без Конца использует руну мириадов путей, символизирующую познания Цегораха о природе Паутины и бесконечный характер его борьбы.



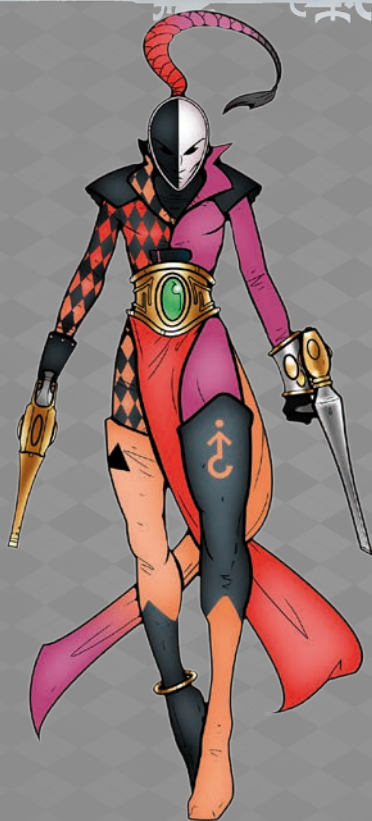
БЕСШУМНЫЙ ПОКРОВ

Члены этого театра масок всегда действуют в полной тишине и не произносят ни слова. То, как они двигаются, можно сравнить с шелестом легчайшего шёлка на ветру. Даже выстрелы из своего оружия они приглушают с помощью специальных устройств и иллюзий, в результате чего шипение очередей и звон клинков звучат невнятно, будто из-за пелены другого измерения. Не стоит и говорить, что это сбивает с толку и пугает врагов и идёт лишь на пользу наступлению арлекинов. Всё, что делает этот театр масок, окутано тьмой и завесой тайн. Часто Бесшумный покров появляется прямо из воздуха, дабы устроить импровизированное представление, будь то среди остроконечных шпилей Тёмного города или на поле боя, и для этого им не требуется ни сцена, ни аккомпанемент.



Бесшумный Покров носит руну шипастого посоха – мифического оружия Курноуса, бога-охотника из древних мифов зльдаф, которым он бесшумно убивал свою добычу.





Театр масок «Запутанный путь» использует руны похищенной грации, символизирующую души, которые Смеющийся бог забирает у врагов и переделывает в оружие для своих последователей.

ЗАПУТАННЫЙ ПУТЬ

Данный театр масок заработал жуткую репутацию за свою тактику заманивания ничего не подозревающих жертв в Паутину, где впоследствии те пропадают навсегда. Во время своих представлений они часто приглашают на сцену зрителей принять в них участие, а затем, когда танец арлекинов достигает кульминации, все исчезают без следа. В бою же они похищают как друзей, так и врагов, после чего никто их больше не видит. Куда деваются пропавшие, является загадкой, однако поговаривают, якобы это входит в некий грандиозный план Смеющегося бога. В отдельных историях утверждается, будто театр масок выходит на поле битвы вместе с людьми, тау и даже орками и с волнующей слаженностью сражается вместе со столь невероятными союзниками, униформа и техника которых каким-то хитрым образом к тому же помечена эльдарскими рунами и выкрашена в цвета Запутанного Пути.



Руна оплакиваемых мёртвых нераздельно связана с театром Расколотого Миража, определяя образ мыслей его актёров. В её изящных линиях и заострённых дугах таится кончина всего сущего.

РАСКОЛОТЫЙ МИРАЖ

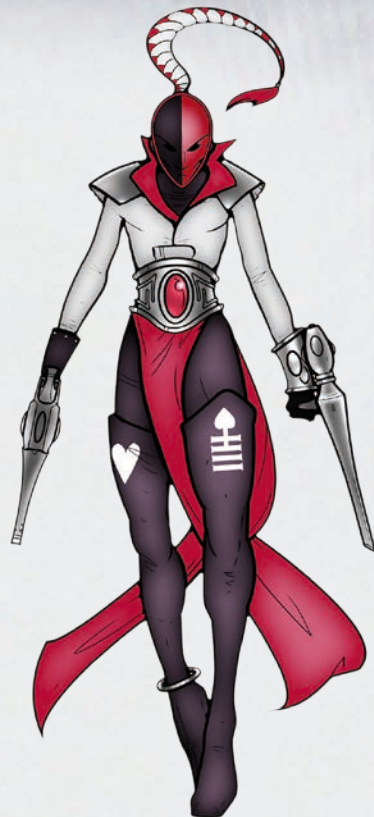
Удивительно, но среди эльдар есть те, кто принял незавидную участь своего народа. Эти заблудшие души вовсе не приветствуют нависший рок, однако их переполняет ярость от осознания того, что их раса обречена на медленное вымирание, поэтому они решили утащить с собой на тот свет заодно и всю Галактику. Члены театра масок Расколотого Миража – сущие привидения, обитающие в Паутине. Они олицетворяют Смеющегося бога, плачущего от радости пред лицом скорой кончины его детей, ввиду чего их боятся как сородичи, так и враги. Мрачные представления этого театра поистине страшно наблюдать, поскольку актёры дарят публике только чувство фаталистической безысходности. В бою они дерутся с самозабвенным безрассудством, странным и пугающим, и, даже погибая, они забирают с собой в могилу десятки вопящих врагов. Сражаться с Расколотым Миражом – значит противостоять тому, кто не боится смерти и настроен лишь на убийство своих противников, неважно какой ценой.

РАДОСТЬ ЖНЕЦА

Все арлекины знают толк в иронических убийствах, хотя некоторые из них, несомненно, более одарены в этом деле, чем другие. Актёры Радости Жнеца доводят до крайности жестокий юмор Смеющегося бога, и каждое поле боя становится для них кровавым холстом для написания подлинных шедевров смерти. Им мало просто убить врагов – они делают из них нагляднейшие экспонаты экстравагантной выставки. Дворец Хрустальных Костей, зал Вторящих Воплей и фонтан Багровых Слёз – всё это произведения Радости Жнеца. Из-за своей любви к изобретательной жестокости данный театр чаще других привлекает Шутов Смерти. Эти жуткие воины испытывают сардоническое удовольствие, сражаясь вместе с актёрами Радости Жнеца и устраивая зрелищные представления, посвящённые геноциду и массовому разрушению.



Руна, носимая арлекинами Радости Жнеца, является древним символом первой крови и последнего вздоха врага.

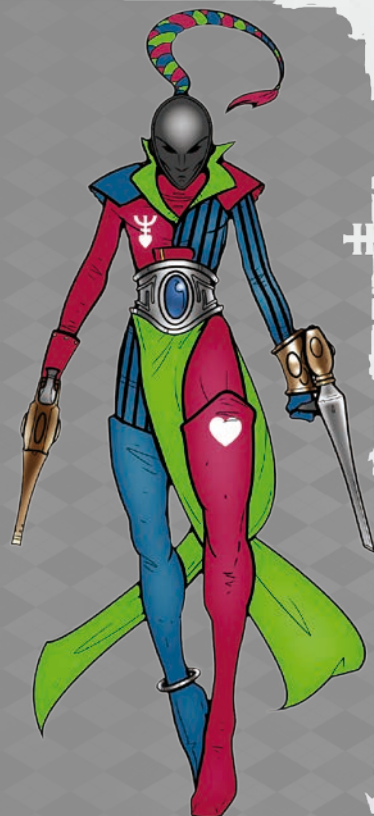


ПЛАЧУЩИЙ РАССВЕТ

Театр масок Плачущего Рассвета набирает к себе искусных убийц судеб, которые скрупулёзно выбирают свои цели. Направляемые нащёптываниями теневиц, арлекины прокладывают кровавую тропу среди звёзд, охотясь на опаснейших для эльдар врагов. Жертвами их блестящих клинков в разное время становились тираны Хаоса, командующие Космического Десанта, тау-эфирные, а также ороочи воеводы. Если кто-то вторгся в девственный мир, стал сотрудничать с Тёмными богами намеренно или неумышленно или убил хоть одного эльдар, он рискует привлечь внимание мстительных актёров Плачущего Рассвета. Единственное, что достоверно известно о данном театре: как только воины-акробаты выберут себе добычу, то ни за что не успокоятся, пока не заберут её жизнь и не поднесут её душу Смеющемуся богу.



Плачущий Рассвет использует руну пронзённого сердца, что с древних времён обозначает одновременно и смертельный удар, и раскрытие правды мифидаом различных способов.



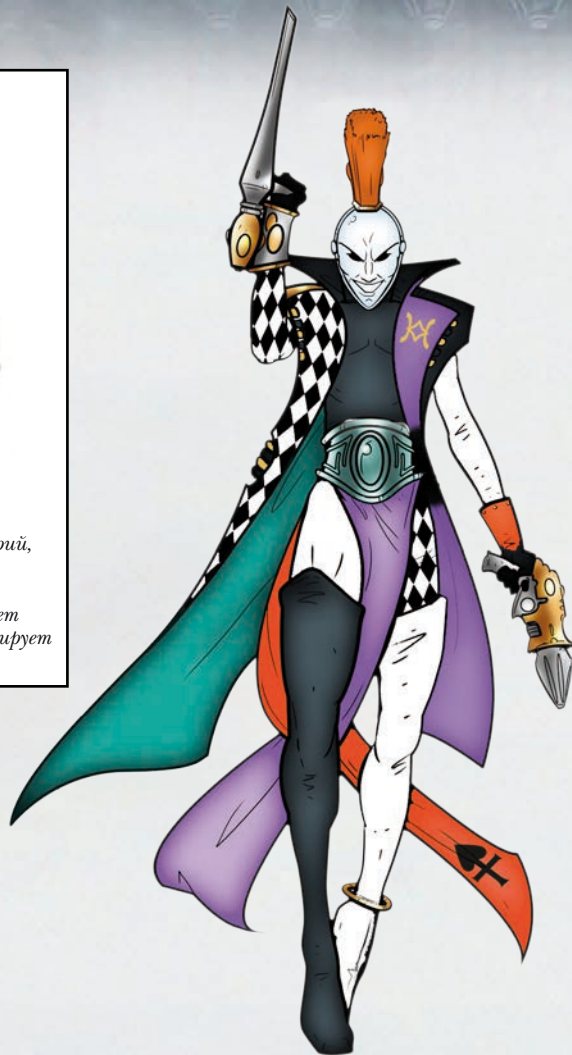
ЗИМНЕЕ СОЛНЦЕ

Зимнее Солнце является одним из самых малых арлекинских театров, охраняющих Паутину. Тогда как большинство театров масок предпочитают игнорировать враждебные отношения между разными фракциями своего народа, Зимнее Солнце вот уже долгие тысячелетия не выступает перед тёмными эльдар и не сражается вместе с ними на одной стороне. С чем это связано, непонятно, но в их коронном танце «Разбитая чаша» рассказывается о предательстве и намекается на древнее пренебрежение со стороны тёмной родни.

Совсем недавно артистов Зимнего Солнца видели в компании с войсками искусственных миров Мимеара и Алайток, сражающихся в Вуали Девы, которую имперские картографы называют туманностью Карины. На Беталисе III в районе Тормус-Дельта, где бушует бесконечная вьюга, голокостюмы делали арлекинов практически невидимыми, вследствие чего они быстро и незаметно проникали за имперские линии обороны. Только вмешательство Великой роты Брана Красной Пасти спасло размещённую там Имперскую Гвардию от верной смерти.



Актёры театра Зимнего Солнца в качестве отличительного знака используют фруну незримых мистерий, составленную из двух эльдарских символов – руны загадок вверху и руны провидца внизу, у которой нет характерного глаза, что символизирует слепоту невежд.



Сатбуинн Безошибочный стоял над голодисплеем и неосознанно почёсывал подбородок. Вопреки желанию ему пришлось признать, что главнокомандующий противника оказался необычайно изобретательным для представителя человечества. Предпринятые им сразу по трём направлениям контратаки дредноутами, «Часовыми» и отделениями булгаринов значительно усложнили текущую ситуацию. Сатбуинн понимал, что чем дольше всё затягивается, тем больше вероятность прибытия подкреплений для космических десантников. И когда на орбитальном экране всё-таки загорелась ярко-красная точка, он выругался про себя, посчитав, будто самой мыслью о них накликал появление Астартес.

– Раз так, пусть наши гости узнают, что мы устроим им радужный приём, – сказал он по каналу связи.

– У вашего порога собрались актёры театра Тенеплёттов.

Сатбуинн стремительно обернулся. Он даже не услышал, как появился незнакомец.

– Разбойники Талайхина приветствуют вас, – формально сказал он. Ему выпадала честь наблюдать представления арлекинов всего дважды, но ни разу на поле боя. Теперь же в его распоряжении находился целый театр масок. Подумав об этом, он тут же одёрнул себя – арлекины не признают над собой никого, кроме Смеющегося бога. Скорее нужно сказать, что актёры любезно согласились сражаться вместе с его войсками.

Пока незнакомец набирал комбинацию кнопок на своём коммуникаторе, его маска проецировала тихо посмеивающееся лицо. Затем артист покинул командный бункер так же бесшумно, как и вошёл, и Сатбуинн проследовал за ним, не зная, чего ожидать.

Снаружи делали свою работу тяжёлые снаряды. Куда нагляднее, чем ему могла бы показать голопроекция, Сатбуинн собственными глазами увидел, что положение удручающее. Булгаринов уничтожили, «Часовых» сдерживали, но несколько дредноутов сумели пробить линию обороны. Следом за ними текли потоки пехоты, и казалось, что люди вот-вот возьмут у эльдар реванш.

В грубо обставленном внутреннем дворе между полуразрушенными зданиями зарябил воздух, как при марефе. Пространство стало напоминать ткань с несколько противным разноцветным узором, из которого спустя пару мгновений вышагнули члены театра Тенеплёттов. Сатбуинн с трудом различал их, пока они не вышли из зоны телепортации, так как их шутовские костюмы создавали камуфляжные ауры, искривляющие очертания и разбивающие их на части. Сатбуинн отнес глубокий поклон, когда к нему приблизился верховный руководитель с силовым мечом в руке.

– Разбойники Талайхина рады вас видеть, – учтиво поклонился он. – Не хотите ли обозреть сцену?

Арлекин в маске, поделённой на невозмутимое и улыбающееся лицо, чуть кивнул, и Сатбуинн повёл его в бункер управления.

Широко ухмыляясь под маской, Латрангил стоял рядом с дымящимися обломками. Дух Великого Арлекина разогревал кровь в его венах и играл у него в голове безудержную неотразимую музыку.

У людей не было ни единого шанса. Их примитивные и уродливые шагоходы были уничтожены из громадных сюррикенных пушек Шуты Смерти, причём мрачных воинов даже не замечали, пока они не оказались совсем рядом с добычей. Первая труппа уже успела расправиться с одним отделением солдат и сейчас неслась к следующему отряду имперцев; он едва различал её членов, так как узоры датеи разбивали силуэты актёров до такой степени, что они походили на радужные полосы.

Пока он наблюдал, вторая труппа как раз вошла в контакт с противником. Её глава подавил офицеру «поцелуй арлекина», и на мгновение человек туго устоял в никуда, а затем, лишённый костей, шлёпнулся на землю, словно медуза. От него осталась лишь кожаная оболочка. Один солдат твёрдо удерживал позицию, отчаянно поливая едва видимых атакующих лазерным огнём. Наступающие арлекины, казалось, обтекают лучи, отсиживая от них в сторону и пригибаясь как бы мимоходом, словно рабочие, лавирующие между кабелями и трубами в генераторной. Последний кульбит, взмах меча, и всё было кончено.

Третья труппа находилась в дюжине шагов далее, пытаясь добраться до низкого командного бункера. Увидев это, он жестом приказал остальным выдвигаться туда же. Верховный теневидец одобрил это решение, сверкнув в его сторону своей близкой маской, и три актёра двинулись вперёд. Когда Гребенчатые Змеи вприпрыжку бросились к неприятелю, крейданни двух теневидцев поставили дымовую и галлюциногенную завесы. Двое людей завывли и замолотили воздух – противогазы подвели их.

Латрангил походя убил ещё двоих: боковой удар ногой выбил одного из равновесия, и он упал на подставленный Латрангиллом силовой меч; его товарищ погиб, убегая от града сюррикенов. Латрангил добрался до бункера как раз тогда, когда состоящий в труппе Шут Смерти закончил срезать дверь. В это же время другой актёр просунул свой инъектор моноволокна в смотровую щель, и внутри бункера раздался крик, потом отвратительное бульканье, а затем настала тишина.

Вражеский командир только хотел обернуться, как Латрангил завалил последнего охранника и нацелил свой сюррикенный пистолет. Человек наполовину успел вытащить лазерный пистолет, когда палец арлекина нажал на спусковой крючок собственного пистолета.

Латрангил засмеялся и побежал по полю боя в обратном направлении, заодно скача и кувыркаясь от удовольствия.

ТРУПЫ

Арлекины-актёры играют свои партии с захватывающим мастерством, и им неважно, где выступать – в окутанном ясным светом амфитеатре из призрачной кости и стекла или же посреди пылающего ада поля брани. Они кувыркаются, бегают и прыгают и с каждым нажатием на спуск или взмахом клинка несут смерть врагу.

Ни один эльдар не рождается арлекином, и о том, как происходит такая метаморфоза, ходит много странных историй. Говорят, одних выманивают прямо из толпы и уводят в тени фигуры в масках, которых видят лишь они. Другие просто испаряются из своих комнат, бросив драгоценные камни духа.

Стать арлекином значит стереть из жизни всё, что было прежде: друзей, семью, Путь и предназначение. Однако это происходит, и, когда эльдар становится арлекином, все аспекты его прошлой личности исчезают. Каждый из них присоединяется к труппе Света, Сумерек или Тьмы и принимает новую роль по распоряжению главы труппы. Эти роли – известные по ритуальным именам персонажей, таким как Ведьма Паутины, Солнечный Князь или Шаймеш Отравитель, – с этого момента определяют все грани жизни арлекина.

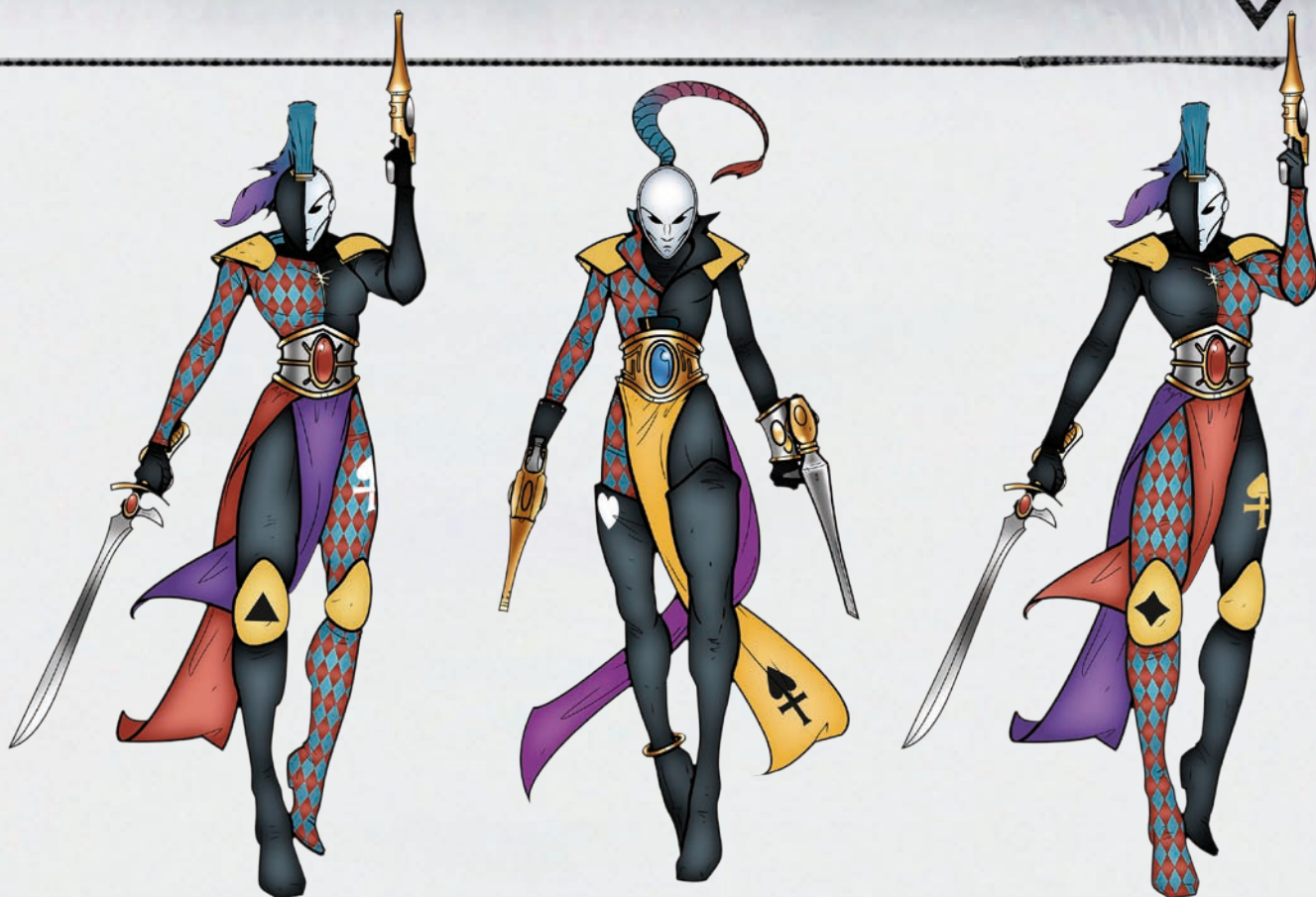
Есть и ещё кое-что, отделяющее арлекинов от их сородичей с искусственных миров и Испедших, – они не носят камни духа. Обычно, когда эльдар умирает, его беззащитную душу поглощает Слаанеш, если она не хранится в одном из таких загадочных камней, которые затем соединяются с мировым духом или встраиваются в бесконечную цепь мира-корабля. Однако арлекинами известна тайна, способная уберечь их от пасти Той-что-жадет, и не похоже, чтобы они намеревались делиться этим секретом...



Старинная эльдарская руна единения отображает статус актёра в театре. В таком простом виде её не используют. Чаще всего она находит отражение в ромбических узорах.



Обычно актёры рисуют руну своей труппы на наколеннике, бедре или наплечнике. Рунами Света, Сумерек и Тьмы выступают трёхгранная призма, сердце и четырёхконечная звезда соответственно.



СВЕТ, СУМЕРКИ И ТЬМА

Остальным расам может показаться, что внешний вид арлекинов не подразумевает наличие каких бы то ни было отличительных знаков или единообразия как такового. Это идёт только на руку воинам Смеющегося бога, поскольку смятение, по их мнению, такой же инструмент войны, как меч или пистолет. Сами они, однако, по символике прекрасно различают, к какой из трёх видов трупп принадлежит тот или иной риллиетани (то есть актёр) – к Светлой, Сумеречной или Тёмной. Помимо этого, одежда каждого бойца раскрашена в цвета его театра масок, а те, кто пользуется особым почетом, даже носят руну своего театра.



В бою маска арлекина проецирует пугающие видения из худших кошмаров жертвы. Внешне, однако, она всегда остаётся такой, какой её создали для персонажа, играемого актёром. Исполнение разных ролей отображается по-разному, будь то разделением на чёрную и белую половины, как в случае с Поющим-на-зарю или Ослеплённой Принцессой, натягиванием ткани с клетчатым или ромбовидным рисунком, как у ухмыляющегося Отпрыска Культов, или посредством мягких оттенков и утончённых штрихов вроде стилизованной капли Скорби Иши.



ГЛАВЫ ТРУПП

Арлекины живут, выступают и бьются в составе труппы – разношёрстной группы, в которой у каждого её члена есть собственная особая роль. Её глава, он же атаир на языке эльдар, воплощает самого Цегораха, тогда как остальные актёры вживаются в образы богов и смертных из разных песен и преданий. Труппы дают представления перед любимыми общинами своего народа, будь то жители искусственных миров, обитатели девственных планет или даже Дети Тёмного города, поскольку не склонны обращать внимание на их враждебные взаимоотношения. Арлекины всегда готовы сражаться на одной стороне со своими сородичами, независимо от их происхождения и предпочтений.

Арлекины, что возглавляют труппы, являются хореографами битв, которые ведут товарищей в опасном танце в условиях постоянно меняющегося хода сражения, делая всё возможное, чтобы представление на сцене театра войны прошло как можно идеальнее. С согласия своих собратьев они становятся ответственны за успехи и неудачи целых трупп, и во многих конфликтах самым одарённым из глав даже доверяют руководство всем театром.

Глав трупп скорее можно сравнить с ведущими актёрами, нежели с формальными командирами, ведь они возвышаются по воле своих братьев и сестёр и играют свои роли до тех пор, пока другим не приходит время занять их место. Они становятся образцами ключевых качеств своей труппы, воплощая в себе всё, что значит быть Светом, Тьмой или Сумерками. Поэтому главы трупп Света бросаются в бой, словно отважные герои древних легенд, играя такие агрессивные и достойные роли, как герцог Тайного Царства или эльданаарский принц. В противоположность им главы трупп Тьмы представляются зловещими и мстительными и всегда стремятся сделать гибель врага ярче и зрелищнее. В свою очередь, режиссёры трупп Сумерек всюду видят переходные периоды; в своём внимании к нюансам и деталям они часто кажутся одержимыми или безумными, но ровно до тех пор, пока в час премьеры не раскроется их истинный гений.



Главы трупп надевают гротескную маску, изображающую зловещий, уродливый лик войны. На языке эльдар она называется *марафаз*, что в переводе означает «лицо смерти». Её вечно меняющиеся черты переходят от выражения космического ужаса к плотоядной ухмылке, демонстрирующей сардоническую радость смертельным положением своих противников. В разгар битвы она показывает, как выглядели умирающие враги, убитые владыцей.



Символ главы труппы чаще представляет собой обычный контур, нежели отдельную руну, как видно по знаку главы труппы Света на изображении выше.



Глава труппы носит символ своей труппы с двумя дугами по краям. На изображении выше представлен знак главы Сумерек.



У данного главы руна его труппы Тьмы изображена на лацкане, хотя на плечах и ногах её размещают ничуть не реже.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ГЛАВ ТРУПП

Боевое одеяние глав трупп часто бывает ещё более экстравагантным, чем у остальных актёров, что в вихре сражения резко выделяет их как предводителей. Тогда как простые арлекины носят короткие элегантные жилеты или обрядовые жакеты, оборачиваемые вокруг талии, главы трупп часто щеголяют в пальто с высокими воротниками и длинными полами, которые эффектно развеваются при каждом ломающем кости ударе ног или грациозном выпад с клинком. Многие руководители носят руну своей труппы на отвороте или подоле, тогда как другие предпочитают отводить эти места под калейдоскопические узоры родного театра, следуя практике актёров рисовать руны на наплечнике, бедре или колене. Нередко символ театра масок носят на поясе, хотя это никоим образом не поддерживает единообразие.



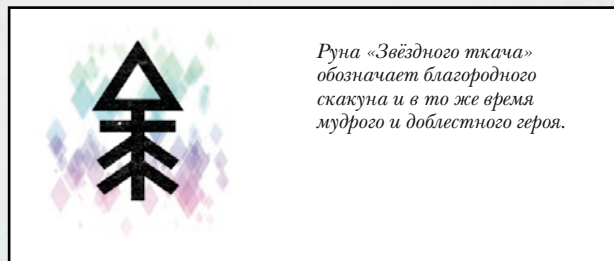
«ЗВЁЗДНЫЕ ТКАЧИ»



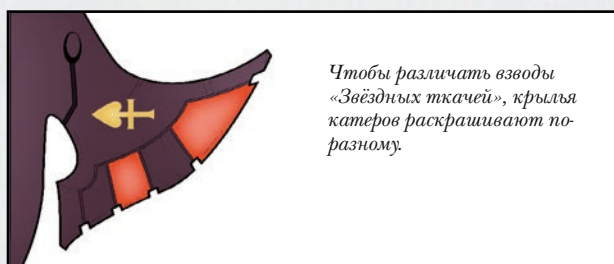
Путешествие по Паутине нельзя назвать безопасным занятием, поэтому арлекины используют скоростные «Звёздные ткачи», чтобы добираться до пункта назначения как можно скорее. Скрываемые голополями, в полёте они кажутся размытым пятном, но, когда останавливаются, их раздробленный силуэт соединяется воедино. Впрочем, к тому моменту для большинства врагов становится уже слишком поздно что-то пытаться сделать. Вырываясь из Паутины на головокружительной скорости, «Звёздный ткач» предстаёт мозаикой света, создаваемой мощными голополями, которые скрывают его очертания. Пронесясь по полю боя, он высаживает трупшу арлекинов куда бы ни потребовалось, а после стремительно исчезает, чтобы зайти вражеской армии с фланга.

Устремляющиеся в битву на головокружительной скорости, эти катера кружат и пикируют, легко уклоняясь от вражеского огня, и под страшный вой антигравитационных двигателей доставляют своих пассажиров в самое пекло. Эти лёгкие транспорты невероятно подвижны, и ввиду слабой брони дополнительную защиту им обеспечивают слои мерцающих голополей и постановщики миражей, способные превратить летящую машину в яркое и размытое пятно. Вдобавок к столь хитроумным средствам повышения живучести «Звёздные ткачи» наделены достойной огневой мощью: они могут нести сюрикенное или электромагнитное вооружение, благодаря чему имеют возможность прикрывать огнём вступивших в схватку арлекинов.

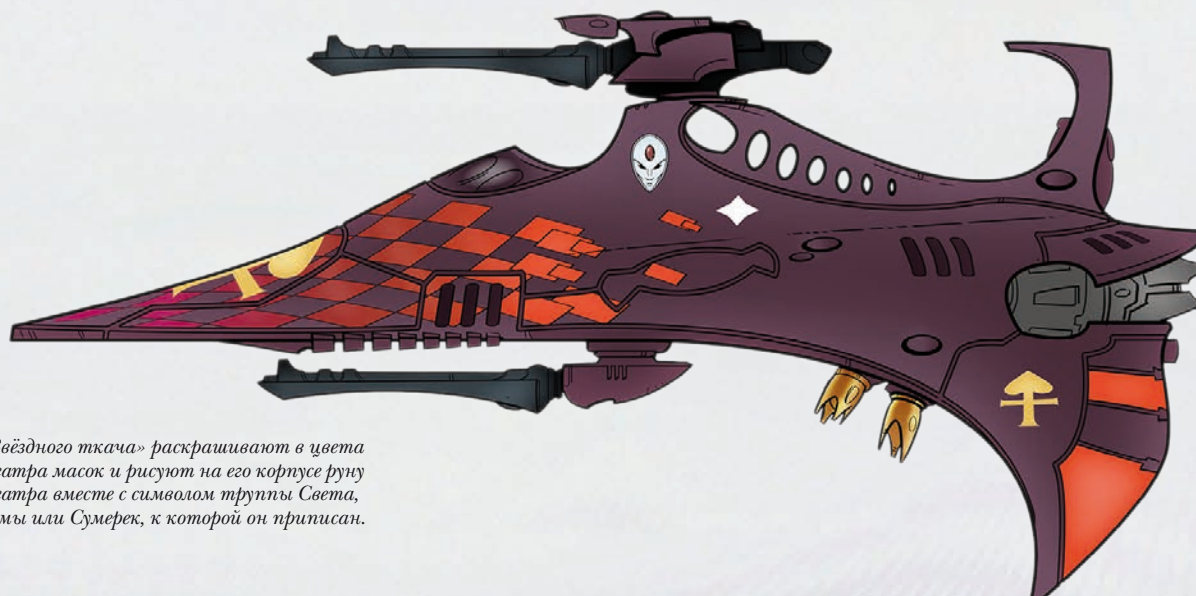
«Звёздные ткачи» названы так в честь первого и величайшего сына Космического Змея. У арлекинов Космический Змей считается важным тотемом, поскольку, как говорят, он существовал одновременно и в материальной, и в психической вселенных, а его странные и капризные детёныши периодически выступали союзниками Цегораха. Самым благородным из змеиного племени был Звёздный Ткач. Он быстро нашёл общий язык со Смеющимся богом, открыто помогал ему и даже вывозил на спине, когда тот спасался от опасности, о чём рассказывается в легенде об усмирении Эльданеша или в истории о бегстве из Могилы Звёзд. В память об этом арлекины летят в битву на своих транспортных «Звёздных ткачах», повторяя деяния Цегораха.



Руна «Звёздного ткача» обозначает благородного скакуна и в то же время мудрого и доблестного героя.



Чтобы различать взводы «Звёздных ткачей», крылья катеров раскрашивают по-разному.



«Звёздного ткача» раскрашивают в цвета театра масок и рисуют на его корпусе руны театра вместе с символом трупши Света, Тьмы или Сумерек, к которой он приписан.

«ПУСТОТНЫЕ ТКАЧИ»



«Пустотный ткач» – это скоростной боевой катер, в разрушительные способности которого сложно поверить с учётом его небольшого размера. Пока большинство арлекинов исполняют свой смертельный танец в личной схватке, «Пустотный ткач» кружит по краю поля битвы, поддерживая соратников тяжёлым огнём. Когда театр масок вступает в бой, «Пустотный ткач» незаметно выскальзывает из глубин Паутины, закутанный в мерцающие голополя и затмеваемый непосредственной угрозой со стороны арлекинов, которые появляются за несколько мгновений до него.

Появлению самого «Пустотного ткача» предшествует вой его тяжёлого вооружения, а после позиции противника охватывает огонь и смятение, когда у него над головой со свистом проносится обтекаемый боевой катер. Стеля из всех орудий, он пикирует прямо в сердце врага, а затем пробивает себе путь к свободе в фонтанах крови и активничных искр.

Для своего лёгкого корпуса «Пустотные ткачи» несут удивительно мощное вооружение, однако, благодаря облегчённой конструкции из психопластика и гравиметрическим узорам, внушительный арсенал не делает их менее подвижными. Напротив, универсальное тяжёлое оружие в сочетании с полихромной раскраской и способностью проводить атаки на сверхзвуковой скорости делает эти машины исключительно опасными. Взвод «Пустотных ткачей» без труда разберёт на запчасти тяжёлый линейный танк и одним залпом сметёт целое отделение солдат, оставив от них только дымящиеся останки. Действуя, как охотники из засад, боевые катера наносят удары раньше, чем противник осознаёт опасность, и улетают прочь, не подставляясь под ответный огонь.

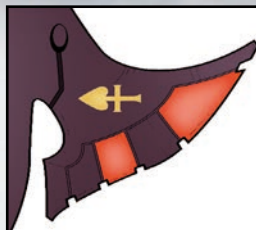
Необычной чертой «Пустотного ткача» является установленная в кормовой части сюриненная пушка, которая может управляться как вручную, так и следовать заложенным схемам стрельбы под руководством матрицы целенаведения. Размещённое подобным образом орудие позволяет прикрывать тыл, в дуговой зоне ведя огонь по всем, кому хватит глупости преследовать катер. Не раз излишне самонадеянные пилоты лэндспидеров или орочы байкеры на горьком опыте узнавали, что и без стрелков эти хвостовые пушки могут нести смерть. Даже само их расположение имеет для арлекинов ритуальное значение, поскольку данная боевая машина получила своё название в честь второго сына из потомства Космического Змея. Мифы гласят, что вечно бывший в тени старшего брата Пустотный Ткач стал мрачным и вспыльчивым. При малейшей провокации он готов был броситься в бой и наслаждением доказывал своё превосходство над другими. При этом он был настолько осторожным, что вырастил себе вторую голову, всегда смотрящую назад, чтобы враги никогда не застали его врасплох. В легендах говорится, что этот змей не позволял Цегораху ездить на своей спине, но после того, как Смеющийся бог выиграл у него в состязании на хитрость, стал его охранником и частым сообщником.

И подобно тому, как змей приглядывал за Цегорахом, экипажи «Пустотных ткачей» помогают своим товарищам. Принимая роль хлыстастого охотника, они становятся холодными и сдержанными, но их оскалы сменяются голодными усмешками, когда арлекины встречают возможность пустить врагам кровь.





Руну «Пустотного ткача» венчают два рога, что напоминает о двух головах мифического змея, в честь которого назвали эту боевую машину.



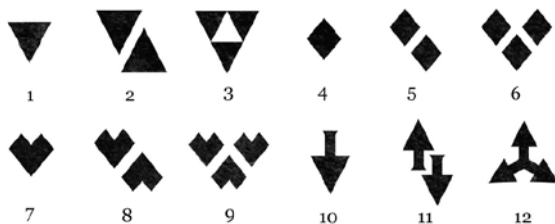
Взвод, к которому принадлежит тот или иной «Пустотный ткач», указывается цветом и порядком панелей стабилизирующих крыльев.



На капоте «Пустотного ткача» отчётливо видна руна театра масок «Полуночная грусть». Тот же символ повторяется и на боковых стабилизаторах.

«Пустотный ткач» выкрашен в цвета своего театра масок и использует его же символику вместе с простой руной, обозначающей номер машины в составе взвода.

Как правило, театры масок прибегают к числовым рунам для обозначения отдельных машин в составе взводов «Небесных ткачей» и «Пустотных ткачей». В эльдарской системе счисления переход от ромбов к стрелам имеет глубокое символическое значение.



«НЕБЕСНЫЕ ТКАЧИ»



Небесные Ткачи – это самые бесстрашные из арлекинов, сорвиголовы, которые мчатся в бой на спине стремительных гравитициклов. Стреляя из всех орудий, Небесные Ткачи прорываются вперёд под грохот освещающих путь пламенных взрывов. Когда они обрушиваются на противника и мчатся сквозь его строй, за ними тянутся световые хвосты из психоделических цветов, а к радостному улюлюканью пилотов, ведущих свои гравитициклы над землёй до опасного низко, прибавляется зловеющий стон звёздных боласов, раскручиваемых их напарниками перед броском. Проносась через вражеские порядки размытым пятном, Небесные Ткачи оставляют за собой только цветы взрывов и крики умирающих.

«Небесными ткачами» вместе с тем называют и сами гравитициклы, которые с оглушительным рёвом двигателей везут служителей Смеющегося бога на войну. В отличие от традиционных одноместных реакциклов, как у стражников с миров-кораблей или комморрских разбойников, «Небесные ткачи» арлекинов рассчитаны на пилота и пассажира, каждый из которых играет специфическую роль. Тогда как Неборождённый Принц направляет быстрый как стрела реактивный мотоцикл и стреляет из основного калибра, Великая Соколица сражается, стоя на корме. Многие используют звёздные боласы – увесистые пламенные заряды на верёвке, которые при броске обвиваются вокруг шей, конечностей и стволов орудий. При детонации эти страшные устройства могут легко разорвать пополам космодесантника или оторвать ногу бронированному шагоходу. Конечно, звёздные боласы являются мощным оружием, однако у них есть и один большой недостаток – одноразовость. Поэтому многие актёры предпочитают разить врагов длинными

клинками зефирных глеф, орудия ими с непревзойдённым мастерством. Один рассекающий воздух взмах – и голова врага слетает с плеч, а туловище разваливается надвое, истекая кровью. Таким образом пока пилот с несравненной грацией управляет своей боевой машиной, его напарник, сидящий у него за спиной, несёт врагам смерть каждым броском звёздного боласа или взмахом зефирной глефы.

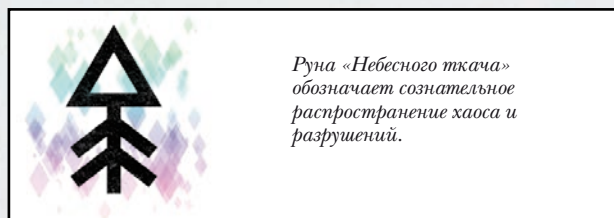
В своей внутренней организации арлекинские театры масок традиционно свидетельствуют почтение древним актёрским коллективам, поклонявшимся Цегораху до Грехопадения. В определённой степени это ведёт к единообразию и, в частности, означает, что каждый театр обычно может похвастаться двумя взводами Небесных Ткачей (поскольку на «Небесном ткаче» сидят двое). Данное правило носит чисто формальный характер и нигде строго не закреплено. В действительности есть множество исключений, но всё равно редкий театр обходится хотя бы без одного взвода Небесных Ткачей в блистательных переложениях историй из мифического цикла, а многие театры так и вовсе располагают несколькими взводами.

Каждый взвод Небесных Ткачей по-своему отличается за счёт сложных узоров, рисуемых на капоте двигателя вместе с руной театра. Членов одного взвода можно узнать по символике на наплечниках, а также по цветовой схеме на хвостовых стабилизаторах гравитицикла. За ярким световым вихрем человек, разумеется, чаще всего не замечает таких деталей, однако эльдар с их обострёнными чувствами видят эти различия совершенно ясно.



Как сказано выше, по традиции театр масок включает две шайки Небесных Ткачей, которые своим аэробатическим мастерством добавляют представлениям арлекинов бесподобный вкус скорости и опасности. Однако отдельные коллективы вроде Парящей Злобы или Ухмыляющейся Луны любят выставять огромные тучи «Небесных ткачей», что является ритуальной формой изображения многоликой природы змея, в честь которого названы эти машины. Во время таких конфликтов, как Горлианское избиение или Падение Занавеса Клинков, подобная тактика показала себя крайне эффективной: она позволяла стаям лёгких гравилётов обходить противников с фланга и забивать насмерть в танце змеиного племени.

В эльдарской мифологии Небесный Ткач называется самым юным и капризным из отпрысков Космического Змея. Описываемый, как совокупная сущность из сотен крошечных летающих змеев, Небесный Ткач неизменно говорил загадками и всегда оставался суетливым и растерянным из-за своих бесчисленных желаний. Говорят, что в качестве подарка Смеющемуся богу, Небесный Ткач однажды рассеялся по небесам и во всех своих обличиях рассказывая в чём-то отличную историю о похождениях Цегораха. Тем самым он сеял смятение среди врагов Смеющегося бога и убивал многих своим болезненным укусом, когда они поворачивались к нему спиной.



Руна «Небесного ткача» обозначает сознательное распространение хаоса и разрушений.

Символ театра Полночной Грусти на корпусе гравцикла отлично виден сверху.



Широкий и гладкий корпус гравцикла «Небесный ткач» предоставляет арлекинам много места для нанесения индивидуального узора в отличительных цветах своего театра.



В капот двигателя «Небесного ткача» вставлена декоративная маска, отражающая мужское и женское начало, смерть, а также самого Цегораха, но в действительности она прячет внутри сложную систему голографического целенаведения. Когда пилоты гравциклов делают заход на атаку, эти маски приподнимаются и высвечивают на своём экране дополнительную информацию о целях.

Взводы «Небесных ткачей» различают по разноцветным узорам на крыльях.



ТЕНЕВИДЦЫ



Все тенеvidцы, или эсдаинн у эльдар, – могущественные псайкеры, играющие роль судьбы и фортуны в великих танцах арлекинов. Используя свои вещие силы, они сеют страх и смтение в рядах противника и расширяют психические проекции при помощи меняющих сознание галлюциногенов. Будучи духовными наставниками арлекинов, тенеvidцы окутаны тайнами и мистикой. И хотя формально они не состоят в труппах, они выступают вместе с ними, как члены театрального коллектива, и за счёт своих умений делают представление эффектнее. На поле битвы, однако, тенеvidец обращает всю мощь на противника, вторгаясь в его разум и душу, чтобы посеять страх и смтение.

В постановках арлекинов тенеvidцы играют Судьбу. Выступая от её лица рассказчиками, они ведут монологи, поют песни или слагают стихи, пока остальные актёры кружат и пляшут возле них. Вкупе с галлюциногенными гранатами, которые выстреливают из специальной установки на спине под названием *крейданн*, хитрые навыки этих могучих псайкеров позволяют устраивать невероятные магические представления. Разноцветные взрывы, сияющие вихри ослепительной дымки и ненастоящий, но обжигающий огонь – эти и многие другие фокусы тенеvidцы исполняют с большим мастерством.

Главным оружием этих провидцев являются манипуляции с разумом. Используя против жертв их же собственные чувства, они лишают зрения, сводят храбрецов с ума и наносят психосоматические травмы, приводящие к летальному исходу. Вместе с тем они защищают своих товарищей от всяческого вреда, закутывая их в покровы иллюзий, которые спадают только в момент атаки. Будучи зловещими мастерами обмана и лжи, тенеvidцы используют свои поразительные психические способности как полезный инструмент в непрекращающейся войне против служителей Хаоса. Вдобавок, они умеют расплести клубки будущего,

но совсем иначе, нежели ясновидцы. Их мало заботит прямая манипуляция событиями и больше интересует, роли каких мифических персонажей неосознанно отыгрывают остальные участники представлений.

Для большего эффекта своих иллюзий на поле брани тенеvidец надевает заплечный гранатомёт «Крейданн», выпускающий галлюциногенные патроны. Его маска остаётся всё такой же волнующе непроницаемой и бесстрашной, пока ничего не подозревающая жертва не взглянет на неё и не увидит в ней искажённое отражение себя в будущем. Вкупе с наркотическим газом это неприятное зрелище делает большинство врагов беспомощными перед смертельным ударом тенеvidца.

Скрывая свои личности за сценическими псевдонимами, тенеvidцы предстают посланцами перед родней с миров-кораблей или из Комморры и не дают прочесть свои мысли и намерения, прячась за безликими масками. Тенеvidцы закутываются в длинные одеяния, похожие на те, что в старину носили эльдарские провидцы, а голову скрывают под широким капюшоном, на кисточках которого болтаются амулеты, изображающие солнце и луну. С пояса свисают разные диковинные предметы, в том числе две арлекинские маски и непонятные мешочки. В руке каждый держит затуманивающий посох – символ власти и грозное оружие.

Что касается арлекинов, тут как всегда мало фактов и много домыслов, и потому слухи вокруг масок на поясе тенеvidца не исключение. Некоторые утверждают, будто это маски убитых членов труппы, хранимые тенеvidцем, пока не появляются новые актёры. Впрочем, вероятно дело не в только в этом. Тенеvidец умеет предсказывать судьбу своих соратников, и поэтому, когда эльдар становится арлекином, часто именно провидец передаёт новому актёру его маску, предварительно заглянув в его будущее, чтобы увидеть роль, которую тому суждено сыграть.

Хрытар видел труппу арлекинов всего однажды – несколько десятилетий назад ещё будучи ребёнком. И потому сейчас, когда его выбрали лаваиром, чтобы от лица искусственного мира Сайм-Ханн поприветствовать театр масок «Танец без конца», он с трудом переборол напряжение, увидев, как варповые врата открываются, и из переливающихся ярких цветов выступают два десятка фигур. Поговаривали, арлекины якобы умеют чувствовать страх, и потому, как представителю своего мира-корабля, Хрытару во что бы то ни стало нельзя было показывать хоть каплю его.

Внешний вид новоприбывших полностью соответствовал тому, что о них рассказывали. Три группы актёров катили перед собой по большому, похожему на гроб в кричащих красках, сундуку, который парил над палубой на суспензорах. Три черепокожих маргофаха скальзили впереди с громадными сюржикенными жёнами за спиной, на автомате занимая оборону в помещении. Четыре эсдаинна шли вместе, повернув друг к другу безликие маски, что указывало на оживлённый разговор, видимо, начатый ещё по ту сторону варпового портала. Атаиры, воплощающие на сцене Сменяющегося бога и возглавляющие в битве каждую труппу,

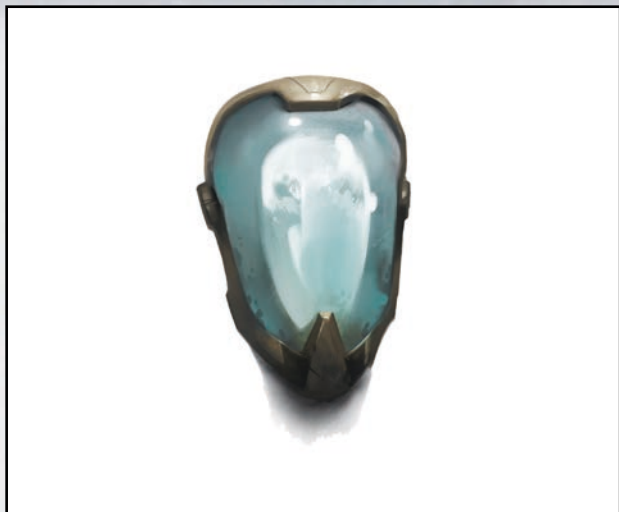
появились последними. Застывшие ухмылки на их масках словно комментировали произошедшее ранее.

– Лаваир, – сказал один из них. Это было утверждение, а не вопрос. Хрытар, насколько мог, постарался выглядеть расслабленным, как того требовал этикет.

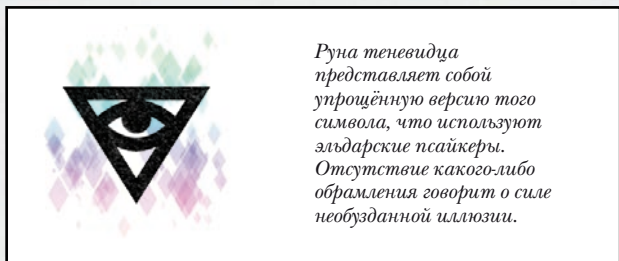
– Меня зовут Хрытар Узор-Сна. Сайм-Ханн искренне рад вас видеть.

– Узор-Сна, – голос звучал глубоко, даже несмотря на приглушающую его маску. – Удачное имя.

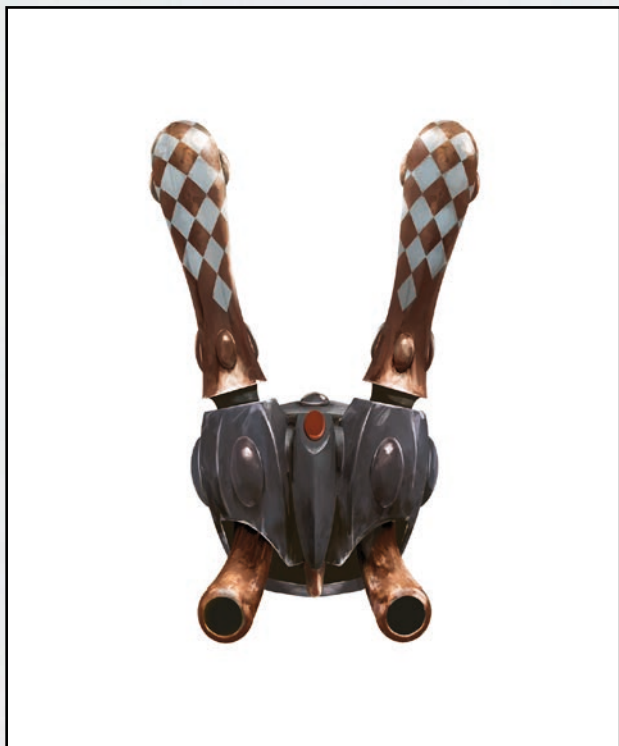
Неуверенный в том, был ли это комплимент или издёвка, Хрытар добродушно кивнул в знак вежливости. Слегка поклонившись главе труппы, он развернулся и повёл арлекинов в подготовленные для них покои. Гости передвигались плавно, как вода, и рядом с ними он ощущал себя неуклюжим орком. Ему страшно хотелось спросить, будут ли артисты выступать и, если да, то когда, но он понимал, что они сами должны оповестить об этом, и никому нельзя задавать им такие вопросы.



Тогда как большинство надеваемых арлекинами масок принимают любой вид, какой они только захотят, маска теневида показывает смотрящим в её глубины только их собственные искажённые отражения.



Руна теневида представляет собой упрощённую версию того символа, что используют эльдарские псайкеры. Отсутствие какого-либо обрамления говорит о силе необузданной иллюзии.



Гранатомёт «Крейданн» выпускает контейнеры с галлюциногенным газом, руководствуясь заложенными схемами стрельбы.

Чаще всего наряд теневида отражает цвета и символику своего театра масок и режиссёрской труппы, вместе с которой он сражается.



Традиционно каждый теневида несёт с собой затуманивающий посох — оружие, проводящее ментальную силу, чтобы сминать пластины брони и дробить кости. Одного его лёгкого прикосновения достаточно, чтобы у живого существа спутались все чувства, разум наполнился противоречивыми иллюзиями, а зрение размылось.



ШУТЫ СМЕРТИ

Шуты Смерти – это воплощения погибели, череполикие воины-танцоры, получающие истинное удовольствие, когда обрывают чужие жизни до ужаса странными способами. Для них акт умерщвления – это одновременно и произведение изобразительного искусства, и трагикомичная зарисовка, и обязательный долг.

Как подобает его роли в арлекинском театре масок, Шут Смерти, на языке эльдар называемый маргорахом, одет в мрачный чёрный голокостюм, а его доспех, если верить мифам, собран из костей предшественников. Увешанный бубенцами, рогами, когтями и прочими разными безделушками, он играет в великих танцах саму Смерть, выполняя рискованные трюки и «пожиная» других актёров, когда их персонажи умирают.

На поле боя Шут Смерти проводит среди врагов жатву с помощью сюрикенной пушки – тяжёлого оружия, с которым он обращается с точностью хирургического инструмента. Оружие таких огромных размеров обычно устанавливают на передвижную платформу или боевую машину, но Шут Смерти орудует им без особых усилий благодаря закреплённому на спине манипулятору, который поддерживает пушку, когда арлекин с невероятной грацией прыгает на большие расстояния за счёт сальто-пояса. Появление Шута Смерти на поле боя знаменует яростный визг его пушки, разрывающей вражескую пехоту на окровавленные куски ошпаренной плоти. Столь эффектный выход на сцену вполне уместен, поскольку зловещие Шуты играют роль Смерти в

Сначала представления наступила полная тишина. В первой постановке участвовала всего одна труппа. Она рассказала одну из многих легенд о Великом Арлекине, единственном повелителе арлекинов. С одного края стоял теневидец, выполнявший обязанности рассказчика, и, пока он плёл историю с помощью прожекторов, звуковой аппаратуры, пси-импульсов и запрограммированных галлюцинаций, создаваемых крейданном у него за спиной, его дяди становился то красным, то зелёным, то жёлтым. Костюм главы труппы, который исполнял партию Смеющегося бога, постоянно менял ромбовидный узор Цегораха.

Затем явилась смерть, своим нарядом показывающая процесс трупного разложения: от плоти к голому скелету, от костей к пыли и пугающей пустоте, а потом всё по новой. Танцевавшие вокруг неё актёры стали падать один за другим от её холодного прикосновения, в то время как Смеющийся бог плясал вне её досягаемости.

Неожиданно представление остановилось. Руководитель театра масок «Танец без конца» подошёл к переднему краю сцены, взгляделся в ряды зрителей, а после учтиво кивнул так, как это делают перед старшим.

Публика ошеломлённо замерла. Кто-то поднялся.

Те немногие, кто смогли узнать вставшего, знали его лишь как незаметного техника, обслуживающего бесконечную цепь. Он жил в Сайм-Ханне более столетия, скромно присматривая за психопетью, которая отвечала за стабильную работу пси-матрицы корабля. И сейчас верховный глава театра указывал именно на него. Эльдар коротко кивнул в ответ, словно подчинённому, и прошёл к сцене.

– Сайм-Ханну соболезновит удача, – неприятно громко прозвучали слова верховного руководителя после затяжной тишины. – Мы исполним Танец.

представлениях арлекинов. К тому же все без исключения Шуты наделены чёрным чувством юмора, заставляющим их искать новые и изобретательные способы запугивать, пытаться и в конечном счёте убивать своих жертв. Порой бывает, что прямо в разгар сражения они начинают тихо посмеиваться и напевать себе под нос, при этом не забывая отвешивать низкие поклоны или насмешливо похлопывать тем врагам, чья страшная гибель особенно им понравилась.

Им мало просто прикончить противника. Чтобы сделать войну интереснее, им приходится привносить какое-то разнообразие в обыденное уничтожение. В особенности им нравятся ироничные шутки, как например: прервать вдохновляющую речь офицера выстрелом в голову; напугать сапёров так, что они побегут на собственное же минное поле; ранить бойца с тяжёлым оружием, чтобы он промахнулся и случайно разрушил объект, который его поставили охранять. Воистину, если говорить о написании трагикомичной пьесы о войне, в Галактике мало найдётся личностей, одарённых таким богатым и извращённым воображением, как Шуты Смерти.

Эти странные воины, по слухам, нацепляющие на свои доспехи кости предшественников, свободно переходят из одного театра масок в другой. Остальные арлекины смотрят на них с осторожным любопытством и изумлением, поскольку Шуты Смерти психически нездоровы и непредсказуемы в той же мере, что и гениальны. Однако их приверженность Смеющемуся богу не подлежит сомнению, что из раза в раз подтверждается, когда они спасают жизни своих соратников, в самом пекле боя прикрывая их огнём.

Череполикие маски и мрачный костюм Шута Смерти демонстрируют характерные для его театра цвета, а иногда и руну любимой труппы наравне с его родным символом.



С давних пор руна Шута Смерти прочно ассоциируется с невезением и скоротечной кончиной.



Любимая Шутами Смерти пушка-визгун бесконечно злее обыкновенной сюрикенной пушки, поскольку стреляет дисками, — они же марсгрех на языке эльдар — которые пропитаны смертельными генетическими токсинами, превращающими несчастную жертву в ходячую бомбу. Кровь закипает, органы лопаются, а плоть варится изнутри, прежде чем происходит страшный взрыв, раскидывающий противника на ошметки.



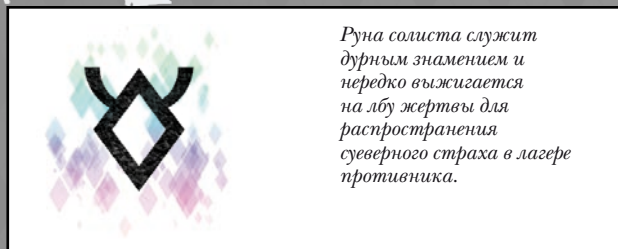
СОЛИСТЫ

На языке эльдар называемые аробенниан, солисты – невероятно одарённые воины, способные двигаться быстрее, чем можно уследить невооружённым взглядом. Акробатическое мастерство этих актёров столь велико, что их не может сразить ни один клинок, ни одна пуля или взрыв – ничто не оставляет следа на их плоти. В битве они предстают воплощением погибели, молниеносными ударами рук и ног убивая врагов прежде, чем те поймут, что битва началась. Говорят, каждый солист столь же опасен, как целая армия простых бойцов.

Вместе с тем они являются самыми странными из арлекинов – скрываются среди жителей Комморры или искусственных миров и странствуют в чужом обличе. Лишь иногда эти жуткие эльдар показывают чудовище, таящееся под внешне безобидной маской, и присоединяются к представлению или схватке, а затем исчезают вновь. В такие времена они говорят и слушают лишь обрядовые слова, вызывая суеверный ужас у большинства сородичей. Это связано с тем, что среди всех арлекинов лишь солисты играют роль Слаанеш, внушая одновременно неподдельный страх и уважение. Это также делает их самыми опасными из всех последователей Цегораха, поскольку они идут по Пути проклятия, а их душа обречена быть пожранной Той-что-жаждет. Знание о гибели души означает, что солисты заставляют врагов воистину дорого платить за свою смерть. Как только они избирают для себя путь, никто не в силах их остановить.

Как можно понять из названия, солисты ведут отшельнический образ жизни. Они в одиночку бороздят Галактику и присоединяются к театрам масок только на одно сражение или представление, если возникает такое желание. Говорят, несмотря на ожидающую их мрачную судьбу, солисты отмечены прикосновением Смеющегося бога и, как следствие, наделены его пониманием Прехопадения и даже природы вселенной. Многие эльдар верят, что заговорить с солистом значит навлечь на себя страшную участь, и если кто-то случайно обратится к одиночке или прикоснётся к нему, то несчастному лучше покончить с собой здесь и сейчас, не дожидаясь рока.

Как и все остальные приверженцы Смеющегося бога, солист тоже носит голокостюм во время представлений и на поле битвы. Но если другие актёры наряжаются в цветастые непонятные домино, то солист одет в строгое пальто с капюшоном, из-под которого возникает маска с демоническим лицом только в последнее мгновение перед ударом.



Руна солиста служит дурным знаменем и нередко выжигается на лбу жертвы для распространения суеверного страха в лагере противника.



«Ласка арлекина» окружает руку владельца фазовым полем, позволяя сквозь броню достигать до сердца врага с той же лёгкостью, с какой можно пошевелить пальцами в воздухе.



Маска солиста выглядит грозной и тревожащей за счёт гиперболизированных андрогинных черт Слаанеш во всём их демоническом великолепии.

ИНСТРУМЕНТЫ СМЕРТЕЛЬНОГО РЕМЕСЛА

Вооружение арлекинов, основанное на древних технологиях эльдар, неизменно приводит к впечатляюще страшным и зрелищным последствиям. Обжигающие лучи полихроматического света, завывающие бури сюрикенных лезвий и клубы мерцающего галлюциногенного газа возводят взрывной выход актёров на сцену театра войны.



Для создания испепеляющего луча в призматической пушке используется мультилазерная установка, расположенная вокруг осколка психокристалла. Посредством настройки апертуры можно фокусировать или рассеивать разрушительную мощь оружия.



Сюрикенная пушка с поразительной скоростью выстреливает мономолекулярные диски, которые едва ли можно разглядеть невооружённым глазом, но каждый из них достаточно твёрдый, чтобы с лёгкостью пройти плоть и металл насквозь. Арлекины используют это оружие возмездия для поддержки своих атак, выпуская вопящие потоки огня, которые в клочья разрывают врагов, в то время как актёры мчатся дальше.



Своим силовым мечам арлекины всегда дают названия в честь какого-нибудь легендарного оружия из эльдарской мифологии. Многие вспоминают о клинках, которые выковал Ваул, чтобы умформотворить Кхаина и вызвать его пленников – Курноуса и Ишу. У других большой популярностью пользуются имена различных клинков, которые принадлежали даму Эльданеша, Кхаину или те, что лично были украдены Сменяющимся богом.



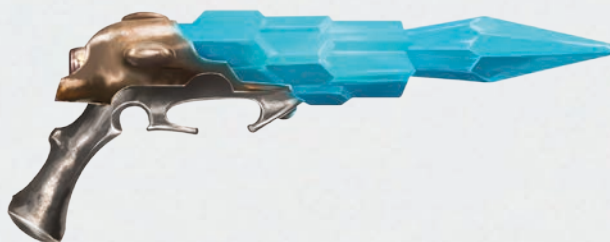
Возможно, знаковым оружием театров масок можно назвать брату-ангау, «поцелуй погибели» в переводе с эльдарского языка, – до жути опасный инжектор моноволокна «Поцелуй арлекина», представляющий собой заострённую на одном конце трубку, которая крепится к предплечью. Когда это оружие пробивает броню или плоть, из него тут же разворачивается высокопрочная моноволоконная проволока, в одно мгновение превращающая внутренности жертвы в кровавое желе.



Закрепляемое на запястье «объятие арлекина» действует по той же технологии, что и смертопряды Варповых Пауков. Владелец этого оружия активирует его за секунду до того, как вступит в рукопашную, создавая облако моноволоконной проволоки, которое быстро сжимается вокруг несчастной жертвы и разрезает её на кровавые куски в считанные мгновения.



Термоядерные пистолеты вызывают у цели гипervибрацию молекул и приводят к выработке такого объёма тепла, что она загорается, а затем тает и испаряется. Несмотря на малый радиус действия, это оружие широко используется в театрах масок ввиду своего невероятного разрушительного потенциала.



Изящное психокристаллическое оружие под названием нейроразрушитель стреляет лучами, которые выжигают нервную ткань за одно мучительное мгновение, от чего не защищают даже доспехи, поскольку заряд без труда проходит и сквозь них. На самом деле попадание из нейроразрушителя вообще не оставляет никаких следов – противник просто падает и начинает биться в страшных конвульсиях.



Сальто-пояс, он же гейргилат на языке эльдар, представляет собой настоящее чудо эльдарской технологии – портативный антигравитационный генератор, который запускается по ментальной команде владельца. Эти пояса до того лёгкие, что ничуть не затрудняют движений, а, наоборот, повышают естественную ловкость арлекина настолько, что он может перепрыгивать высокие препятствия, нисколько их не задевая, а также бегать и скакать по валунам и обломкам со сверхъестественной плавностью.



Большой популярностью у арлекинов пользуются лёгкие и компактные сюрикенные пистолеты, утончённый и элегантный вид которых неоднократно вводил врагов в заблуждение, что выяснялось лишь тогда, когда острые как бритва диски впились в их плоть. Именно удачное сочетание огневой мощи с прочностью и малым весом конструкции делает сюрикенный пистолет особенно привлекательным для большинства арлекинов, так как он идеально подходит их акробатическому стилю боя.



Потрескивающие разряды электромагнитной энергии, вылетающие из проецирующего трезубца ЭМИ-пушки, выводят из строя даже самые продвинутые электрические системы, обесточивая вражеские танки и летательные аппараты и оставляя их на милость злых арлекинов.

Весть о случившемся облетела искусственный мир со скоростью мысли. Все побросали свои дела и поспешили в сайм-ханнский зал-талаклу. Не только обитающие в бесконечной цепи предки собрались посмотреть через внутренние сенсоры корабля, но даже провидцы прервали свои размышления о тайнах и пришли на представление, ведь каждый эльдар должен был хотя бы раз в жизни увидеть Танец, величайшую постановку арлекинов, ибо она повествует о Грехопадении Старой расы, и каждый из эльдар обязан усвоить содержащиеся в ней важные уроки, чтобы этот кошмар никогда не повторился. Танец исполнялся крайне редко, поскольку ключевую роль исполнить дано не каждому. Партию Слаанеш могут сыграть только загадочные солисты, благословлённые самим Смеющимся богом и перемещающиеся совершенно незаметно, если они сами так хотят или того требует их план.

Девять актёров двигались по сцене, и их голокостюмы формировали постоянно меняющееся пёстрое плетение, пока они танцевали партию Старой расы. Внешний круг образовывали четверо теневицев, чей уникальный талант усиливал эмоции зрителей, пока те переживали моральное разложение своих предков: чувствовали их радость, гордость, мелочную вражду и пылкую страсть. Трое руководителей трупп исполняли партию Поверженных богов, прыгая, катаясь колесом и кувыркаясь вокруг танцоров, изображавших Старую расу, чей танец становился более энергичным. Это говорило об одержимости и становлении их забав более опасными. Танцоры сошлись в одном месте, как будто захваченные воронкой водоворота, но затем словно врезались

в невидимую преграду и отлетели назад, когда в центр сцены из ниоткуда выкатился солист.

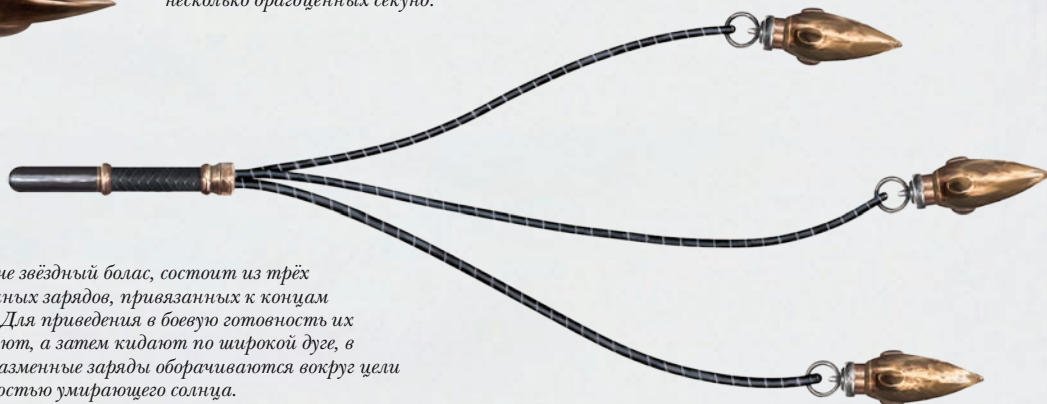
Среди зрителей раздались невольные вздохи от шока, вызванного явлением аллегорического воплощения величайшего врага эльдар – богини Хаоса Слаанеш. Костюм нового участника действия проецировал извивающуюся массу тел, предающуюся плотским утехам.

Семь фигур появились за Слаанеш и одна за другой смешались со Старой расой. Первыми вышли на сцену четверо гибких мимов и стали заражать других танцоров своими чувственными и волнующими движениями, как изображаемые ими демоны распространяли порчу Слаанеш среди эльдар давным-давно. Поочерёдно на костюмах танцоров Старой расы также начали проявляться корчащиеся силуэты. А затем над сценой взмыли в воздух три тёмные фигуры Штатов Смерти в образе скелетов, которые повергли падших богов и возложили их безвольные тела к ногам Слаанеш. Когда пал последний бог, разум зрителей сотряс псионический вопль теневицев. Он перекачивался и менялся, как узоры на одеяниях артистов, постепенно превращаясь в страшный и бессвязный хохот, в котором сквозили безумие, развращённость и порочность.

Но на фоне этого дикого гогота послышался иной голос, ироничный. Смех, но куда чище. Смех, заменяющий слёзы...



Устанавливаемые на технику арлекинов постановщики миражей представляют собой однозарядные пусковые установки для голографических гранат, которые при взрыве создают ослепительную разноцветную вспышку, скрывающую боевую машину из поля зрения на несколько драгоценных секунд.



Тредадил, или иначе звёздный болас, состоит из трёх увесистых плазменных зарядов, привязанных к концам плетёных шнуров. Для приведения в боевую готовность их с силой раскручивают, а затем кидают по широкой дуге, в результате чего плазменные заряды оборачиваются вокруг цели и взрываются с яростью умирающего солнца.



С другой стороны сцены возник верховный глава театра. На его костюме в вечном танце кружились постоянно меняющиеся пёстрые ромбы Смеющегося Бога, пока он спокойно шагал по сцене и смеялся над колоссальной глупостью поверженных богов. Он посмотрел на торжествующую Слаанеш на вершине горы из конвульсивно бьющихся танцоров и засмеялся. Посмотрел на демонов-мимов и Шутов Смерти и вновь засмеялся, когда они бросились на него.

На мгновение он исчез под грудой тел приспешников Слаанеш, но после с криком взлетел над их головами и перевернулся в воздухе, чтобы полететь вниз лицом к ним. Мимы вновь бросились на великого арлекина, но от его касания два существа рухнули, а неудачные попытки ещё пяти демонов схватить арлекина окончились провалом, когда он перелетел через всю сцену.

Заливаясь радостным смехом, он прыгал и скакал, уклоняясь от своих преследователей и изредка давая отпор. Он разметал Шутов Смерти, а после поднял одного из них и швырнул в Слаанеш, отчего она слегка покачнулась. С диким криком Великий Арлекин помчался вперёд, выхватил одного танцора из-под ног у Слаанеш и побежал обратно. От его касания одеяние актёра взорвалось красками, и корчащиеся фигуры уступили место ромбовидному рисунку. И актёр засмеялся, пустившись в пляс вместе с Великим Арлекином. Вдвоём они обратили оставшихся демонов в бегство, и, как только погиб последний, Слаанеш присоединилась к битве. Сцена очистилась, и остался только Великий Арлекин. Солист сделал шаг навстречу, и битва между Смеющимся богом и Слаанеш продолжилась.

Их противостояние казалось будет длиться вечно. Пока они прыгали, кружились и кувыркались в воздухе, остальные танцоры покидали сцену. Постепенно на заднем плане мимы-демоны и арлекины-актёры начинали собственный танец, в точности повторяя движения своих патронов.

Тут представление резко оборвалось, и конфликт так и не разрешился. Это действительно был Танец Без Конца. В зале стояла тишина, аплодисментов не звучало. Танцоры покинули сцену. Зрители потрясённо сидели на своих местах.







ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ МИСТЕРИЙ

Со времён Грехопадения арлекины преследовали скрытые цели своего бога-обманщика. Хотя их собственные записи и скрыты в глубинах Чёрной Библиотеки, деяния служителей Цегораха можно проследить по истории их сородичей. Появления театров масок становятся частью легенд и происходят всё чаще с приближением конца 41-го тысячелетия.

М31 — ГРЕХОПАДЕНИЕ

Вызванный рождением Слаанеш катаклизм уничтожает цивилизацию древних эльдар.

641.М33 — НАЧАЛО ВОЙНЫ

После веков изоляции последователи Цегораха начинают зрелищное возвращение. Театр масок Полночной Грусти вырывается из Паутины на Ллайн-Нуад и обрушивается на орду слаанешистских демонов. Их прибытие спасает потрепанное в бою воинство Ультве, и объединившиеся эльдар изгоняют своих демонических врагов обратно в варп. Это лишь первое из череды великих представлений, которыми арлекины со всей подобающей торжественностью объявляют о своём выходе на сцену театра войны.

666.М33 — ПЕРВАЯ СОЛИСТКА

Танец Без Конца проводит своё первое представление о Грехопадении. Зрители приходят в ужас — не в последнюю очередь от дерзко шагающей по сцене первой в Галактике солистки.

М31 — ЗОВ ЦЕГОРАХА

После Грехопадения выжившие служители Смеющегося бога исчезают в Паутине, ничем это не объясняя.

454.M40 — СПАСЕНИЕ РИДДОЛА

Возглавляемая лордом Фульгулусом банда прислужников Хаоса атакует Риддол, планету Исшедших. Но попытка осквернить это место приносит ему лишь гибель. Театр Парящей Злобы вместе с ведьмовским культом Распри обрушивается на прислужников Нургла на пике совершения ритуала и истребляет их всех до единого.

215.M41 — ПОСЛЕДНИЙ СМЕХ

Скрытый Путь неожиданно предлагает помощь в защите имперской флотской базы на Роте от пиратов. Однако после начала битвы арлекины нападают на своих недавних союзников, а в конце внешне ничем не спровоцированного нападения просто выбрасывают выживших защитников в космос, открыв шлюзы.

984.M35 — ПОСЛЕ СМУТЫ

Асдубаэль Вект захватывает власть в Комморре. В те времена немногие знают о его связях с театром масок Скрытого Пути, как и об ужасной сделке, которую он заключает с ними после восхождения на трон.

778.M40 — ПАДЕНИЕ ПАРДАССОСА

Грезащая Тень проникает в хроностатическую крепость-гробницу немесора Торлака на Пардассосе. Повредив временные матрицы могильного комплекса, арлекины вызывают каскад сингулярности, истребивший большинство некронов прежде пробуждения. Разъярённый Торлак во главе своей лич-стражи пытается выследить незваных гостей, но попадает в ловушку Шутов Смерти, которые безжалостно расстреливают его.

113.M41 — ПЛЯСКА ДЕМОНОВ

Солист сражается с Собирателем Черепов перед вратами душ, подражая ненависти между Кхорном и Слаанеш. В разгар схватки солист внезапно бросает оружие и погибает. Психическое эхо его самопожертвования отдаётся через варп и изгоняет орду демонов Слаанеш, готовых прорваться через врата.

358.M40 — ВОЙНА ЗЕРКАЛ

Беспумный покров сражается с Waaagh! Кишкодёра в мире Шенга. Колоссально уступающие числом арлекины используют многочисленные врата Путевой Паутины, нарезая вокруг зеленокожих круги. Шестимесячное противостояние переживает лишь горстка акробатов, но им удаётся посеять такую неразбериху, что Waaagh! разрывает сам себя на части.

056.M41 — УБИЙЦЫ ВЕЛИКАНОВ

Рыцари дома Террин провозглашают, что девственный мир Велос принадлежит Империи. В ответ Застывшие Звёзды посылают стаи «Пустотных ткачей» для проведения сэдата, известного как Плач Великанов. Хотя потери и высоки, захватчики повержены.

988.M40 — ОТБРАКОВКА

Имперские посланники пытаются нагнать археотех на умирающей планете Карадокс. Неожиданно напавший театр масок Полуночной Грусти проводит блистательную кампанию, совершая молниеносные атаки. Наконец напуганные люди бегут, бросив свою порченую добычу и так и не узнав, какие ужасы они могли бы выпустить на свободу.

784.M41 — МЭДРАКС — ВЫХОД НА БИС

Театр Грезящей Тени начинает десятилетнюю кампанию против миров-гробниц Мэдракса, сражаясь, чтобы остановить пробуждение некронов после неудачи воинства Ультве.

992.M41 — ИСПОЛНЕННОЕ ОБЕЩАНИЕ

Сражающиеся с тиранидами на планете Дешил Ультрадесантники из ударной группы «Аполлон» обнаруживают, что их чувства затуманены видениями. Уже теряя сознание, космодесантники видят, как рой отгоняют призраки. Пробудившись, они с ужасом понимают, что привязаны к хирургическим столам гемункулов. Астартес не видят ни следа своих пленителей, однако тёмные эльдар с довольной усмешкой говорят о долге, оплаченном кровью.

990.M41 — ЗАГАДОЧНЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ

Сражаясь с невероятной скоростью и мастерством, Великий арлекин побеждает в Танце ослепляющего клинка. Ходят слухи, что этот скрытный эльдар, исчезнувший вскоре после победы, был не кем иным, как самим Цегораксом.

948.M41 — ЦЕНА ЛЮБОПЫТСТВА

Тау обнаруживают опустевший корпус искусственного мира Ше'эншар, однако спустя считанные дни после своего прибытия незваных гостей прогоняют арлекины из театра Застывших Звёзд, вышедшие из Паутинного портала мёртвого корабля.

995.M41 — ВОЙНА ЦЕГОРАХА

По всей Галактике арлекины отправляются на войну в беспрецедентном множестве.

993.M41 — ГНЕВ ФАОЛЧУ

Несколько театров масок собираются вместе на великий маскарад, чтобы повергнуть Эхошпиль в храмовом мире Бэдрос, чем обрекают себя на вечную вражду с Космическими Волками, чья честь запятнана кровавой катастрофой.

987.M41 — ОПАСНЫЙ ДОЛГ

Ведомые конклавом тенеvidцев, арлекины Полночной Грусти помогают инквизитору Софии Вилимас победить Альфа-легион в Тихой Гавани. Это позволяет предотвратить жуткое демоническое вторжение, но после битвы провидцы сообщают Софии, что теперь она у них в долгу, и скоро они его потребуют.

992.M41 — СУМЕРКИ СГУЩАЮТСЯ

В самой отчаянной битве на выживание за всю историю мира-корабля Иянден принц Ириэль берёт проклятое копье Сумерек. Принять свое предназначение его побуждает загадочная тенеvidица Скрытого Пути, которая вскоре исчезает, обезопасив судьбу искусственного мира и до конца исполнив свою роль Ходящей-по-покрову.

899.M41 — ПЕРВОЕ ЗНАМЕНИЕ

Когда Ариман, колдун из Тысячи Сыновей, узнаёт одну из нескольких истин, которые приведут к его атаке на Чёрную Библиотеку, на кристаллическом томе Цегораха, мерцающая, исчезает первый из замков.

994.M41 — СЕМЬ СКОРБЕЙ

991.M41 — ЧЁРНАЯ ПРЕЛЮДИЯ

999.M41 — ЗАНАВЕС ПОДНИМАЕТСЯ

Галактика горит, и пламя войны освещает кровавую сцену. Завеса истончается и вскоре будет сорвана. Следуя воле Смеющегося бога, арлекины занимают места, чтобы провести своё последнее и величайшее представление или умереть.

999.M41 — СМЕРТЬ ДЮРИЭЛЯ

Девственный мир Дюриэль, давным-давно завоёванный Имперумом, охвачен вторжением осколков флотов-ульев Кракена и Левиафана. Чтобы не дать роям объединить свои силы, группа арлекинов заключает союз между мирами-кораблями Биель-Таном и Ияндемом, а также с тёмными эльдар Комморры. Последовавшая война достигает воистину апокалиптического размаха.

998.M41 — ОТКАЗ СОИСКАТЕЛЮ

Вместе с воинами миров-кораблей Ультве и Лугганат коалиция театров масок противостоит Ариману, пытающемуся пройти в Чёрную Библиотеку.

997.M41 — КРОВАВЫЕ ОСКОЛКИ

Среди кристаллических пустынь Джай'Халлэра театр Скрытого Пути даёт битву огромной банде кхорнистов. Используя иллюзии и коварство, превзойдённые числом арлекины заводят своих ослеплённых гневом врагов в Расколтую расселину, а затем уничтожают среди острых как бритва кристаллов.

996.M41 — ТЁМНАЯ ЖАТВА

В нескольких кровавых битвах арлекины Полночной Грусти заточают шестьдесят шесть герольдов Слаанеш в рунических камнях. Цель этой зловещей жатвы остаётся загадкой...



Воины Смею щегося бога

Арлекины не делают различий между искусством и войной. Психоделический стиль в одежде у них сочетается с меткостью опытного дуэлянта и навыками мастера боевых искусств. Как результат, каждый рассекающий плоть сюрикен или вонзающийся в тело клинок сродни очередному стежку в гобелене резни, который они ткут. Акробатические трюки и насмешливые поклоны у них перемежаются кровавыми и изобретательными убийствами, ибо воины-танцоры Смеющегося бога суть смертоносная грация во плоти. Плюс ко всему члены театральных трупп всегда наслаждаются тёмным величием битвы. Некоторые, однако, утверждают, что под напускной весёлостью и сумасбродством таится истинная причина такого поведения – древняя борьба с богами Хаоса, и что благодаря арлекинам мечты и надежды умирающей расы эльдар ещё могут сбыться.

Каждый театр масок можно узнать по уникальным цветовым схемам, имеющим ритуальное значение и отсылающим к древним мифам. Помимо этого, используются различные руны, обозначающие название театра, какой-то роли, а порой и конкретных персонажей в продуманном сдате арлекинов. В данном разделе приведены примеры ярких раскрасок и символики последователей Цегораха.





УВОДЯЩИЕ В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Члены театра Запутанного Пути входят в число самых зловещих арлекинов, поскольку они заманивают и друзей, и врагов в Паутину, после чего тех больше никогда не видят. Кроме того, среди прочих эльдар актёры Запутанного Пути ещё известны тем, что очень много путешествуют, и их иногда видят сражающимися на одной стороне с людьми, тау и даже орками, хотя, из каких побуждений они идут на это, остаётся загадкой, так как любой, кто осмелится спросить об их мотивах, вскоре неизменно пропадает без следа.

Арлекины Запутанного Пути имеют странное сходство с воинами мира-корабля Теленнар, где часто можно увидеть их постановки. Что любопытно, за всю историю ни один обитатель этого искусственного мира не исчез во время представлений, однако до сих пор неясно, с чем это связано: с тем, что жители прокляты, благословлены или просто не представляют интереса для служителей Смеющегося бога.



Во время зачистки душ в Ридес-Альфа арлекины из театра Запутанного Пути упрасивали теленнарцев присоединиться к ним в истреблении имперского населения, на что жестокосердные жители искусственного мира охотно согласились



СПЛЕТАЕМЫЙ ПУТЬ

За свои злодеяния театр Запутанного Пути имеет дурную репутацию даже среди остальных арлекинов, которые считают его устрашающим. В последнее время артисты этого театра часто сталкивались на поле боя с войсками Тысячи Сыновей – главного врага, несущего опасность Чёрной Библиотеке. В частности, несколько раз с космодесантниками-автоматонами сражалась труппа Сплетаемого Пути, не давшая им проникнуть в Паутину. В тех битвах её актёры перехитрили легионеров-предателей, уходя от них на «Звёздном ткаче» и заводя под обстрел Искристых Змей – взвода Небесных Ткачей, получающих особое удовольствие от исполнения танца смерти для слуг Тёмных богов. И хотя до сих пор театру Запутанного Пути сопутствовал успех, клубки судьбы показывают, что его противник скоро вернётся, но уже с гораздо большими силами, поэтому актёрам, несомненно, потребуется помощь союзников, если они хотят снова одержать победу.



Искристые Змеи выступают в роли высокомобильных палачей, вооружённых электромагнитными пушками, чтобы расправляться с вражеской техникой, и зефирными глефами, которыми они на полном ходу легко отрубают головы.







Палящая Злоба предпочитает стремительный стиль ведения войны и потому в большом количестве использует «Небесные/Звездные/Пустотные ткачи». Ромбовидный знак обозначает единение с мифологическими животными, которых они отыгрывают в своих представлениях.





Парящая Злоба устраивает спектакль смерти для третьей роты Кровавых Ангелов



Труппа Сумерек из театра Парящей Злобы, сопровождаемая загадочным солистом, готовится дать своим врагам кровавое представление



Нет такого врага, который был бы страшен солисту, ибо душа его и так уже завещана самому жуткому для эльдарской расы созданию – Той-что-жаждет.





Ш'КИРА, ТЕНЕВИДИЦА РАСКОЛОТОГО МИРАЖА

Актёры театра масок под названием «Расколотый мираж» отличаются крайне мрачным взглядом на жизнь, Галактику и вообще всё на свете. Как результат, они предпочитают сражаться вместе с тёмноэльдарскими культами ведьм, нежели чем с дисциплинированными сородичами с миров-кораблей.

Считается, что тягу к налётам в реальное пространство привила теневилица по имени Ш'кира, которая, прежде чем открыла у себя псионический потенциал, в прошлом была ведьмой-гладиаторшей на аренах Комморры. Будучи не в состоянии как-либо использовать свои новообретённые силы в пределах Тёмного города, она примкнула к арлекинам Расколотого Миража, чтобы улучшить свои навыки и обрести знания. Спустя столетия учёбы и тренировок она занимает в театре позицию теневилицы и исподволь склоняет ход мыслей остальных на свой манер.

В ходе битвы на Гнозисе-Прайм именно Ш'кира помогла заключить соглашение с автархом Клинком Ветра. Так, её театр бился рядом с членами ведьминского культа Пронзателей и войсками искусственного мира. Поговаривают, смерть имперского рыцаря Геролуса из дома Гриффитов якобы её рук дело: своими ментальными трюками она расколола его разум, словно хрупкое стекло.



1. Крейданн Ш'киры начинён смертельными галлюциногенами её собственного производства. Изготовленные из психокристаллических осколков, найденных в глубинах космоса, они вызывают у жертв чувства страха и паранойи.
2. Этот нейфразрушитель, подаренный самой леди Малис, бесчисленное множество раз подтверждал в бою свою эффективность.



Арлекины из театров Парящей Злобы и Зимнего Солнца выступают единым фронтом против некронских полчищ, пробудившихся от долгого



Соллист и Шут Смерти по имени Кайфдрайт мчатся навстречу врагам театра Зимнего Солнца

РАЗДРОБЛЕННЫЙ СОН

Раздробленный Сон – это Сумеречная группа из театра масок «Полуночная грусть». Как и остальные члены этого театра, они проводят очень много времени в городе Комморре, хотя и редко принимают участие в гладиаторских боях на арене. Вместо этого они прячутся поблизости от врат Кхаина в глубинах затенённого города, пристально следя за появлением любых признаков демонического вторжения.

В свободное от охраны врат Кхаина время они ведут активные поиски демонопоклонников Кхорна, ибо питают глубокую ненависть к демонам, особенно к тем, что принадлежат Кровавому богу. Эти арлекины верят, что, убивая предвестников разрушения, они могут предотвращать потусторонние нашествия. К сожалению, чтобы призвать демонов Кхорна в материальный мир, часто бывает достаточно просто убить его последователей, но арлекины с иронией принимают эту досадную закономерность.



Группу Раздробленного Сна возглавляет Аод, Дух Паутины. Он провёл немало успешных налётов на боевую группировку Кхорна, известную как Ярость, и тем самым предотвратил несколько секторных войн, прежде чем они успели даже начаться.



Загадочный Кайлин Мглаплёт – теневидец Полуночной Грусти, посланный пригласывать за группой.



Считается, что именно солист Эйдеанн отвечает за неуспешное бдение труппы возле врат Кхаина, однако, поскольку он никогда ни с кем не говорит, никто не знает его намерений наверняка.

КОГДА ПРОБИВАЕТ ПОЛНОЧЬ

Где бы театр Полночной Грусти ни нанёс свой удар, после него остаются одни руины. Его танец смерти, питаемый бессмертной ненавистью Цегораха к Хаосу, отражает древнюю вражду между эльдар и демоническими силами, жаждущими полакомиться их душами, поэтому арлекины играют партии великих героев, мучеников и фанатиков, добровольно жертвуя собой ради победы.

За века последователи Тёмных богов научились бояться театра масок «Полночная грусть», чья ненависть к Хаосу не знает границ. Неожиданно вырываясь из запутанных каналов Паутины возле Ока Ужаса, арлекины ударяют стремительно и жёстко, и нет для них такой цены, которую бы они не согласились заплатить кровью, чтобы избавиться от Губительных Сил и их приспешников. При виде сине-алых костюмов Полночной Грусти многие эльдарские автархи и тёмноэльдарские архонты привыкли ожидать неладное, поскольку знают, что, если появляются эти арлекины, значит где-то рядом армии Тёмных богов.

Во время войн Горькой Крови данный театр масок создал альянс, который вычистил Выгребную Яму от её заразных обитателей. Играя роль Триликого Незнакомца, теневидец Полночной Грусти посетил по очереди Вреска Малидраха, архонта Освежёванного Черепа, и Кай Анастрену, автарха име-локских воинств Ветра. Лорду Вреску теневидец предстал под маской Обещания Незнакомца и поведал архонту о том, как боевые группировки планеты-крепости ренегатов проведут зачистку его охотничьих угодий и тем самым пошатнут его власть. Анастрене он явил лицо Нужды Незнакомца и в глубинах ямы показал ей груды украденных камней душ, внутри которых мелькали призрачные лица, умоляющие о спасении. Так теневидец заставил своих союзников действовать, и когда эльдар обрушились на мерзкий мир космодесантников-предателей, одними двигала алчность, а другими сострадание и месть. Тем не менее цель у всех была одна.

Участие в войнах Горькой Крови вышло значительно дороже, чем рассчитывали Вреск или Анастрена, но видения, показанные им теневицем, вынуждали их продолжать. «Рейдеры» тёмных эльдар и гравитанки «Соколица» проносились над покрытыми слизью равнинами, в то время как мелькающие группы театра масок мчались и плясали далеко впереди сородичей с мира-корабля и из Комморры. Пробиваясь через дебри из ржавой колючей проволоки, эльдар оттесняли плотные ряды прогнивших культистов Нургла и толпы слюнявых чумоносцев, сочащихся гноем.

Когда эльдар наконец добрались до ворот крепости хаосопоклонников, в живых оставалась лишь жалкая горстка воинов, в числе которых первыми жаждали объявить о победе Анастрена и Вреск. И снова арлекины поманили их дальше. Внутри они узрели разлагающееся чудище, сидевшее над ямой на паутине из гниющей плоти, словно громадный больной паук. Все как один, союзники бросились в атаку. По наставлению теневицца арлекины остались позади и принялись отбиваться от прислужников демона, тогда как автарх и архонт устремились прямо к зверю, чтобы убить его. Ослабевший и растерянный демон не замечал, как арлекины прыгают вокруг его паутины и обрубают её нити, пока под отвратительные звуки рвущегося мяса она наконец не разошлась и не забрала в гниющую тьму внизу демонов и десятки эльдар. С ног до головы измазанные нечистотами и кровью выжившие эльдар выкарабкались из ямы как раз вовремя, чтобы увидеть, как теневидец отвешивает им низкий поклон, прежде чем испариться из виду.



На одежде многих арлекинов Полночной Грусти можно увидеть руны их театра. Чаще всего её рисуют на мантии или плаще, но с тем же успехом её можно встретить и на любой другой части костюма. Остальные руны обычно бывают более замысловатыми и загадочными, ввиду чего врагам труднее разгадать их смысл.



Высоко стоя на гравцикле «Небесный ткач», арлекин напоминает наездника, балансирующего на спине дикого животного и готовящегося вот-вот эффектно спрыгнуть.

Каждая зефирная глефа идеальна сбалансирована под своего владельца и окружена полем молекулярного диссонанса, что делает её смертельным оружием в боях на высокой скорости.



Шахматный узор Полночной Грусти играет злые шутки со зрением, размывая очертания «Небесного ткача».

В отличие от разноцветного капота сюржикенную пушку обычно красят в чёрный, благодаря чему её трудно различить в тени под кортусом, пока она не откроет огонь.

Благодаря переходу от тёмных цветов к светлым шахматный узор на кортусае «Пустотного ткача» создаёт эффект пламени на ветру или восходящего солнца.

С турельной платформы наводчику «Пустотного ткача» открывается хороший обзор, что позволяет быстро наводить оружие на врагов.



Взвод, к которому принадлежит тот или иной «Пустотный ткач», можно определить по сочетанию цветов и оттенков на стабилизаторах, однако только арлекинам известно их значение.

СОЛИРУЮЩИЙ В ПОЛНОЧЬ

У воинов Смеющегося бога Путь солиста вызывает страх и трепет. Когда арлекины ставят историю Грехопадения, именно солист играет Ту-что-жаждет. Страшная ирония заключается в том, что его душа лишена покровительства Цегораха и после смерти будет поглощена тем самым божеством, роль которого он исполняет. Солисту отведена особая, если не сказать трагичная, роль в грандиозном замысле Смеющегося бога, и само его присутствие считается дурным знаком. Тем не менее во всей Галактике не сыскать никого на него похожего, чьи бы смертельные движения преломляли свет и искривляли пространство и время, а гибкое тело ускользало от ударов противника прямо как вода.

На протяжении тысячелетий многие солисты бились в составе театра Полночной Грусти, хотя трудно сказать, были ли это разные воины или просто иные личины одного и того же существа. Загадочная природа их такова, что даже сородичи-арлекины мало чего знают о них. Солисты – одинокие странники, в сверхъестественной грации сравнимые с призраками или фантомами. Порой члены труппы узнают о появлении солиста лишь тогда, когда он выскакивает из их же рядов и занимает отведённое ему место в представлении настолько безошибочно, словно он всегда находился там. На поле боя, точно как и на сцене, он появляется из ниоткуда, вставая там, где ранее противник испарился алым дождём или распался, словно мозаика.

Известно, что солисты часто присоединяются к Полночной Грусти, поскольку её актёры бродят по кривым погибающим каналам Паутины у самого Ока Ужаса. Это отвратительное пятно Хаоса завлекает под свой губительный свет некоторых солистов, ищущих дьявольских врагов, которых можно сделать жертвами тёмных козней и жутких представлений. Подобных воинов в театре называют полночными солистами, ибо они ходят у самого края конца всего сущего. Как и сам театр масок, эти бойцы-одиночки решили сыграть заметную роль в уничтожении разнообразных армий Тёмных богов.

Как правило, театр Полночной Грусти появляется в запятнанном Хаосом мире, вырываясь из Паутины живой вспышкой сверкающих клинков одновременно с тем, как полночный солист проникает в реальное пространство из теней. В своём традиционном амблуге Той-что-жаждет он приходит принять участие в одном из бесчисленных сдатов, рассказывающих об ужасах, ниспосланных Слаанеш на расу эльдар, будь то истории о восхождении Князя Тьмы, о последних отголосках Игг или поэзия Грехопадения. Актёры театра немедленно реагируют на зловещее появление солиста и инстинктивно берут себе роли в тёмной постановке, что будет разыграно на поле битвы. Не сбавляя темпа, танец продолжается, однако теперь под аккомпанемент из истошных воплей и с полоской света, перемещающейся слишком быстро, чтобы за ней уследить. Затем столь же внезапно, как и прибыл, полночный солист исчезает, оставляя за собой только стоны умирающих и до неузнаваемости изуродованные останки врагов.

С отвратительным звуком рвущейся плоти лорд Крэгакс в брызгах крови выдернул противнику позвоночник. Змеиным языком он слизал с губ капли и ощутил во рту приятный вкус меди. Затем Чёрный Легионер отшвырнул изуродованное нечто, когда-то бывшее человеком, и осмотрел руины улья Видрос. Всюду земля была устлана обезображенными трупами имперских солдат и пылающими обломками их жалких укреплений. Магистр войны останется доволен.

Краем глаза Крэгакс заметил, как что-то мелькнуло, и развернулся так быстро, что это казалось невозможным, учитывая его габариты. Уловив проблеск алого и синего цветов, космический десантник Хаоса выпустил по теням очередь из комбиболтера. Ничего. Пролаяв приказ своей свите, лорд стал высматривать добычу, глядя в темноту. Крупные воины сомкнули ряды вокруг своего повелителя и наставили тяжёлые орудия в направлении догорающих развалин. Один за другим Чёрные Легионеры принялись стрелять по едва различимой фигуре, но даже сверхчеловеческих рефлексов не хватало, чтобы попасть по ней.

Вдруг из развалившегося жилого здания подобно призматической молнии вырвалась разноцветная вспышка света. Свиным рыком Крэгакс дал команду открыть огонь, и дюжина болтеров взревела, как один. Лорд Хаоса в гнев наблюдал, как его противник, словно уносимый ветром дым, невредимым уходит от громоподобного залпа.

В считанные секунды преодолев расстояние от руин до космодесантников, фигура с невероятной грацией приземлилась рядом с Воргексом, одним из избранных Крэгакса. Несмотря на то, что Воргекс был закалённым в боях ветераном Долгой войны, омывшим свои когтистые лапы в океанах крови, перед этим загадочным противником он оказался всё равно что зелёным новичком. Только Воргекс поднял болтер, незнакомец тут же отбил его в сторону настолько, чтобы ему хватило выскользнуть из пределов досягаемости массивного космодесантника Хаоса и ткнуть его тонким пальцем в шею. На долю секунды лорд увидел, как что-то крошечное и блестящее выстрелило из запястья таинственного создания и проникло в плоть избранного. Через миг кровь забила изо всех щелей силового доспеха, и Воргекс рухнул.

Вызывающе ревя, Крэгакс ринулся навстречу фигуре, но уже спустя миг со всех сторон его окружила нечёткая стена света и шума. Когда слух атаковали треск и бульканье, он ощутил на лице брызги тёплой крови. Сморгнув надоевшую тьму, Крэгакс снова закричал, чтобы его тфусливый враг встал и показался. После лорд Хаоса услышал новый звук. Аплодирование.

Крэгакс поднял взгляд и увидел солиста, стоящего рядом с нескладными останками избранных. От каждого из них осталась только омытый собственной кровью комплект силового брони. Демонстрируя возмутительное высокомерие, солист хлопал медленно и громко, выводя ренегата из себя. Издав горланый рык, Крэгакс хотел было навести свой комбиболтер и покончить с наглецом, но вдруг его рука отделилась от тела, а на груди растянулась багровая паутина. Последнее, что он увидел, прежде чем в буквальном смысле развалиться на части, – как солист раскланивается перед невидимой публикой.



Демоническая маска

Поскольку солист играет роль Той-что-Жаждет, жестокая натура тёмной богини отражена в его рогатой демонической маске.

«Поцелуй арлекина»

«Поцелуй арлекина» с лёгкостью может пробить броню, плоть и кость и мгновенно превратить органы несчастной жертвы в горячую кровавую жижу.

Сальто-пояс

Сальто-пояс улучшает и без того невиданные грацию и ловкость солиста. Это устройство помогает ему вытворять невероятные акробатические трюки, нарушающие законы гравитации и позволяющие без труда уйти от врагов.

Шутовской костюм Полночной Скорби

Солисты, как правило, до определённой степени используют символику театра масок, с которым они сражаются, однако ввиду того, что им привычнее скитаться в одиночку и не задерживаться на месте, они редко целиком облачаются в одеяние актёров труппы.

Универсальный голоплащ

Облик солиста непостоянен, поскольку он в мгновение ока может изменить окраску, форму и черты.

Сломленный дух

Арлекины не носят камни для духов, поскольку их душа связана с Цегорахом и сливается с ним после смерти. Как и все арлекины, солисты тоже когда-то были нормальными эльдар, но, приняв решение ступить на Путь проклятия, они раскалывают свои камни духа, так как знают, что их душа отойдёт к Слаанеш, когда они умрут. Некоторые солисты продолжают носить камень духа, как постоянное напоминание о своей неизбежной участи.



ВЕСТНИКИ ТРИЛИКОГО НЕЗНАКОМЦА

В отличие от регулярной армии, где у каждого есть штатная должность, обязанности арлекинов в театре масок зависят от распределения ролей в пьесе или представлении по мотивам мифологии эльдар. В пример можно привести труппы Полночной Грусти, придумывающие общие стратегии и планы наступлений на основе мириады легенд о Смеющемся боге. Так теневидец примеряет на себя образ Триликого Незнакомца, показывая лживую натуру Цегораха и многообразие его личин. На сцене он демонстрирует разные архетипы: от смиренного просителя до неизвестного убийцы, что находит отражение в показываемых им на поле боя фокусах, направленных на то, чтобы запутать противника.

Тогда как теневидец воплощает тёмную и вероломную сущность Триликого Незнакомца, Шуты Смерти наделены его извращённым чувством юмора. Присоединяясь к проворным труппам арлекинов, эти мрачные фигуры обеспечивают театр масок внушительной огневой мощью. Если теневидец бьёт в самое сердце противника, то Шут Смерти обрушивает на жертву настоящий смерч из сюржиков или стреляет одиночными биотоксическими снарядами, которые разрывают на части конкретного противника и осыпают его товарищей дождём из мяса и костей. Нередко можно увидеть, как один Шут Смерти сопровождает теневида в самую гущу врагов, чтобы поддержать его атаку, в то время как другой стремительно перемещается по краю поля битвы и с ужасающей точностью поражает разные цели. Это демонстрирует дихотомию безграничного остроумия Смеющегося бога – противопоставление розыгрыша разоблачённого и нераскрытого.



Обособленно от остального войска арлекинов неизменно держится загадочный солист, по своим боевым навыкам нисколько не уступающий величайшим воинам других рас. В сказе о Триликом Незнакомце он играет удушающую тень Той-что-жаждет и на войне выбирает себе оппонентов, основываясь на положении дел в битве. Порой, когда теневидец оказывается в опасности, солист приходит ему на помощь. В ответ, однако, он редко получает благодарность, поскольку теневидец боится даже признать своего спасителя. Это вызвано тем, что несмотря на поразительное мастерство солиста остальные арлекины считают его появлением дурным предвестием.



ЗВЁЗДЫ СРЕДИ АКТЕРОВ

Как и остальные их сородичи, главы труппы Полночной Грусти отправляются на войну с лицами, спрятанными под ухмыляющимися масками. Они ведут своих братьев и сестёр в бой, перепрыгивая через препятствия и на ходу орудуя силовыми клинками и сюржикенными пистолетами.

Актёры, следующие за главой труппы, подражают его наряду и символике. В театре масок Полночной Грусти яркие синий, красный и жёлтый цвета резко выделяются на фоне чёрных плащей и костюмов, что создаёт блестящую мешанину красок на чёрной ткани и отражает безжалостные намерения театра.

В рамках проведения сэдата власть руководителя труппы опирается на традицию, и даже тенеvidцы и Шуты Смерти негласно признают его верховенство, поскольку каждый из этих специализированных бойцов играет собственную отличительную партию в битве.





ДУХ ИНРИАМА

В ансамбле Триликого Незнакомца данный Шут Смерти аккомпанирует тенеvidду и сопровождающим его в пекло сражения актёрам, на ходу снимая врагов издали с помощью своей пушки «Визгун».

Одетый во всё чёрное Шут являет собой пример злого юмора Смеющегося бога. Отдельные элементы вроде наколенника, выкрашенного в жизнерадостный жёлтый, демонстрируют причастность Шута Смерти к театру масок и лишь подчёркивает ту огромную пропасть, что отделяет его от ярко наряженных товарищей из труппы Сыновей Тени и Скорби.

Броня Шута Смерти увешана костями предшественника, что в полной мере соответствует его духу. Полированный череп заменяет ему маску, рёберный каркас закрывает нагрудник, а позолоченные костяшки пальцев отвратительно болтаются на кончиках его накидки.





ТЕНЬ КИЛДАРНА

Пока тенеvideц мчится в рукопашную схватку, второй Шут Смерти из ансамбля прикрывает его огнём, снимая приоритетных противников до того, как они станут угрозой для арлекинов.

Одетый в несколько иной наряд по сравнению с другим Шутом Смерти, этот член Тёмной Братии Витиеватого Пути в дополнение к своему черно-белому костюму носит плащ-накидку цвета свежeproлитой крови.

Потускневший клинок длинноствольный пушки «Визгун», которую Шут Смерти держит в руках на манер большой косы, излучает угрозу, пока угрюмый воин быстро и эффектно расправляется со своими целями, прежде чем те даже успеют понять, что оказались в поле его зрения.





КОМПАНЬОНЫ СМЕРТИ

И хотя члены театра масок Полночной Грусти носят одежду в ярких цветах, как и остальные их сородичи, они любят оттенять её тёмными и зловещими тонами. Чёрные плащи и костюмы в сочетании с кроваво-красными и жёлтыми лентами вызывают тревожащее, неприятное чувство. Создающие контраст нейтральные белые маски только дополняют образ, поскольку их чистое неземное сияние в эльдарской культуре ассоциируется с почившими. В сумраке битвы эти маски напоминают море призрачных лиц и зачастую оказываются последним, что видят враги.



ПОЛУНОЧНЫЙ СОЛИСТ

Солисты не присоединяются к театру масок, как остальные арлекины, поскольку идут по собственному непостижимому для других пути. Тем не менее несмотря на сохраняемую ими от остальных дистанцию, они чтят древние традиции и обычаи Смеющего бога.

Разговаривать с солистом вне «Танца» равносильно смерти, ибо он идёт Путём проклятия, а значит, его душа завещана богу Слаанеш. Как следствие, остальные арлекины смотрят на него со смесью страха и уважения, так как лишь храбрейшие, сильнейшие и чистейшие душой способны исполнить партию неমেзиды эльдарской расы и не сойти с ума.

Как правило, эти таинственные фигуры используют цвета театра, с которым они решили сражаться на одной стороне, хотя пальто с капюшоном отличает их от других актёров. Благодаря голокостюмам, или иначе *dateidi*, их очертания расплываются и мерцают, и в движении за солистами тянется запугивающий врагов след из призматического света.

Кое-что, однако, даже им сокрыть не под силу. Из-под капюшона холодно взирает жуткая рогатая маска Слаанеш, которую ни с чем не спутать.





«ДЫХАНИЕ ЗМЕЯ»

Мрачные и бесшумные, как сама смерть, «Пустотные ткачи» театра Полночной Грусти проносятся по небу, сверкая под холодным светом чуждых звёзд. Под управлением опытного пилота «Пустотный ткач» превращается в проворный и опасный боевой катер, нарезающий смертельные круги вокруг жертвы. Пока сидящий за штурвалом арлекин уводит машину от вражеского огня, наводчик выпускает яркие лучи смерти или электромагнитные разряды, убивающие машины. Гонимая на головокружительной скорости, «Пустотный ткач» действует точно так же, как и арлекины, вступающие в схватку на земле, поэтому его силуэт тоже искривляется и мигает. Размеченные шахматными квадратами нос и крылья катера только усиливают эффект размытия, в результате чего противнику становится трудно определить, где скиммер начинается, а где кончается. Кроме того, закреплённые на корпусе маски создают впечатление, будто пилот смотрит направо и налево, когда проносится мимо.

КЛИНКИ СУДЬБЫ

Шахматные узоры на носах и разноцветные панели хвостовых стабилизаторов говорят о принадлежности этих гравидилов к театру Полночной Грусти и, соответственно, безрассудном преследовании сил Хаоса.

От остальных разновидностей реактивных мотоциклов «Небесные ткачи» резко отличаются наличием места для второго пассажира сзади, который ведёт бой наравне с пилотом. Только самые грациозные и лёгкие арлекины осмеливаются сражаться в таком стиле, смеясь опасности в лицо. Крепко держась за ручку, эти ловкие воины поднимаются из седла и отрубают конечности и головы проворными взмахами зефирных глеф, пока реактив мчится на огромной скорости.

«Небесные ткачи» составляют неотъемлемую часть большинства арлекинских армий, и театр Полночной Грусти не исключение. Эти шустрые гравидилеты с воём спускаются с небес, принося смерть и разрушение. Как и другие эльдарские гравидиловы, «Небесные ткачи» умело сочетают потрясающую скорость и внушающую огневую мощь.





Установленная под корпусом сюррикенная пушка позволяет пилоту скашивать вражескую пехоту прямо на ходу, но её можно заменить электромагнитной пушкой, хорошо узнаваемой по лопаточной насадке дула. Наличие ЭМИ-орудия делает «Небесного ткача» серьёзной угрозой даже для тяжёлой бронетехники, в том числе для бесчисленных разновидностей «Осквернителей», «Стальных извергов» и других демонических машин, уничтоженных этими небесными убийцами в огромном количестве за прошедшие века.

Возле решётки на днище гравитационного цикла располагается постановщик миражей. Если наезднику требуется спешно уйти от врагов, он выпускает из этого гранатомёта гололитические снаряды, которые при детонации закрывают скиммер искрами света, в результате чего он становится похож на ослепительную фрактальную комету, мчащуюся по небосклону.

СОН О СМЕРТИ

Среди руин мёртвых цивилизаций театр масок «Грезящая тень» разыскивает следы некронов – величайшего врага из доисторической эпохи эльдарского народа. Когда древние династии начали просыпаться, именно Грезящая Тень примерила на себя роль искоренителя этой галактической угрозы, дабы уничтожить бессмертные легионы и миры-гробницы раньше, чем они пробудятся и примутся за восстановление империи старины.

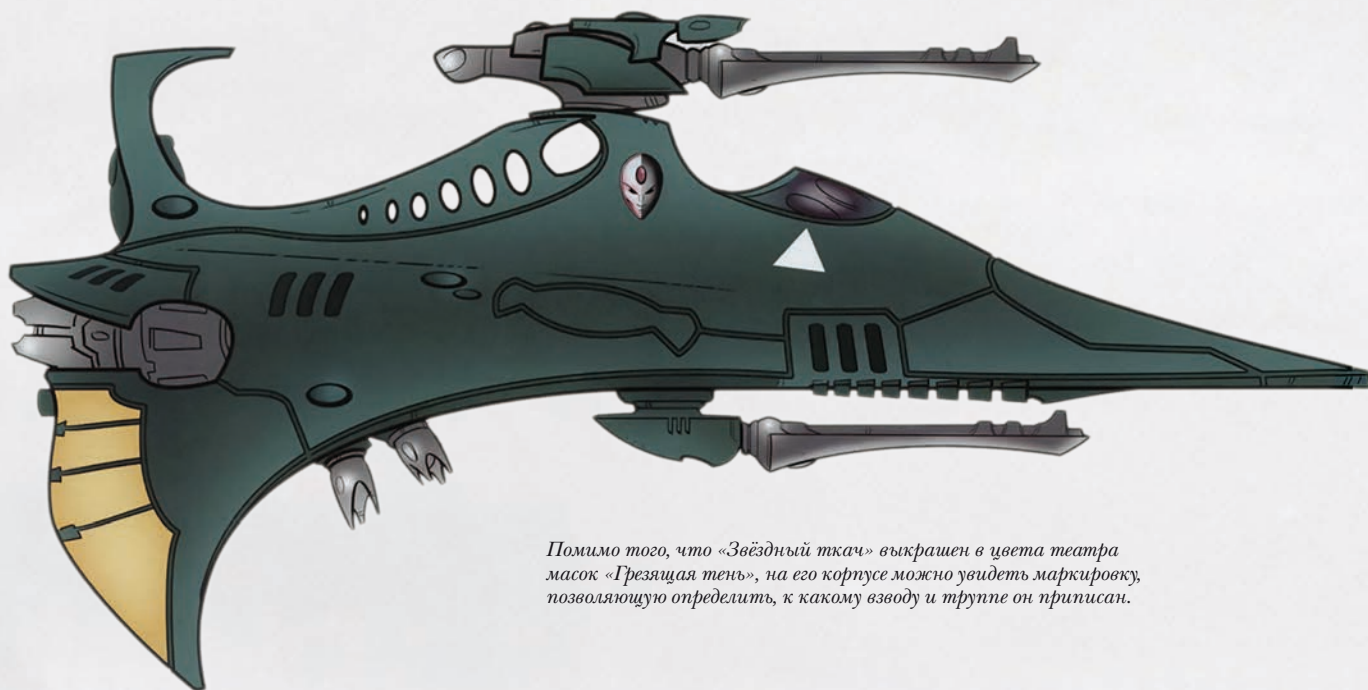
Члены театра Грезящей Тени выступают самопровозглашёнными защитниками от пробуждающихся некронов. Они выглядят нездоровыми и питают непонятную обиду на остальные театры масок, даже на те, которые, возможно, относятся к ним с большим уважением. Все, кто пересекается с актёрами Грезящей Тени, кожей чувствуют холод, исходящий от завесы злых намерений, порождаемой их мрачной решимостью и зловещей грацией. Эта тёмная аура, однако, в большей степени проистекает из самозабвенной целеустремлённости, с какой они противостоят возрождению некронских династий ценой отречения от великой войны арлекинов против Слаанеш. Мало кто из эльдар осознает всю масштабность угрозы, какую представляет их древнейший враг, да и большинство приверженцев Цегораха расценивают борьбу с прочими расами как вторичную по отношению к битве с Хаосом. Поэтому члены этого театра в одиночестве танцуют по пряжам судьбы, сплетая собственные пути на основе пророчеств в ходе войны с просыпающейся империей некронов.

Направляемые загадочными предсказаниями теневидцев и тайными знаниями из Чёрной Библиотеки, труппы Грезящей Тени идут на что угодно, лишь бы раздобыть сведения о местонахождении дремлющих миров-гробниц. Если стазисные склепы оказываются выключены или повреждены, театр масок проводит молниеносную операцию, чтобы удостовериться, что их обитатели никогда не воскреснут. Однако в том случае, если некроны уже зашевелились в своих некрополях, арлекины прибегают к более хитрым методам:

запечатывают подземные входы, вызывают природные катаклизмы и даже целиком вырывают планету из реальности, прибегая для этого к тайным средствам. Порой случается, что похоронная песнь Грезящей Тени звучит для неосведомлённых и неосмотрительных. Глупые имперские губернаторы, флоты эксплораторов и неистовствующие орды орков вдруг обнаруживают, что на них напал театр масок просто потому, что они неосознанно ступили на поверхность планеты-гробницы. Невежество не является для арлекинов оправданием, и, если ради умиротворения потревоженных мёртвых требуется пролить кровь живых, то так тому и быть.

После их диких внезапных атак удалённые крепости, пограничные колонии и исследовательские станции хранят зловещую тишину, и те, кто приходят туда, не находят там ни единого следа своих сородичей и никаких доказательств того, кто мог бы их убить. Таковы методы работы Грезящей Тени, ибо своим тёмным искусством они дают начало легендам и проклятиям, которые отпугивают любопытных от древних миров и гарантируют, что никто не побеспокоит спящих.

Театр масок часто выступает в альянсе с миром-кораблём Алайток по той причине, что и те, и другие находятся на передовой в войне против некронов. Алайтоксские воинства следуют за Грезящей Тенью по разбитым рангоутам Паутины, по которым арлекины ведут их к добыче, словно проводники по густому лесу, и благодаря этому устраивают успешные засады своему древнему противнику.



Помимо того, что «Звёздный ткач» выкрашен в цвета театра масок «Грезящая тень», на его корпусе можно увидеть маркировку, позволяющую определить, к какому звезду и труппе он приписан.



Звёздный болас – это обманчиво слабое, но в действительности смертельное оружие. Наездник с большой точностью может кидать его прямо из седла «Небесного ткача».

«Небесные ткачи» – продвинутые боевые машины, которые становятся ещё более смертельными за счёт навыков пилотов-арлекинов.

Обычно «Небесные ткачи» оснащаются мощными сюрикенными пушками и постановщиками миражей, которые наделяют впечатляющей огневой мощью и хорошей защитой.

Теневидцы Грезящей Тени раскрашивают одежду в цвета своего театра масок, но их лица всё так же остаются скрыты за гладкими зеркальными масками, в которых отражаются худшие кошмары врагов.



Затуманивающие посохи и нейфотрунители являются неотъемлемым атрибутом теневидцев, поскольку воздействуют на разум противника и превращают его в дряхлую развалину со стёртой душой.



Этот актёр Грезящей Тени носит руны своей труппы Тьмы на правом наколеннике.

УБИЙСТВЕННАЯ ШУТКА

Тот безжалостный весельчак, которым, по сути, является Шут Смерти, появился в результате очередной безумной выходки Смеющегося бога, желавшего разыграть своих врагов. Если в представлениях арлекинов Шут играет Смерть, то на поле боя он воплощает жестокую иронию судьбы, невезение и нелепую кончину. Руководствуясь своим нездоровым чувством юмора, он убивает с самодовольной ухмылкой на лице, когда противник оказывается в перекрестье прицела его визжащей пушки. Остальные арлекины привыкли держаться от него подальше – из уважения к его кровавому, но прекрасному ремеслу, и по причине того, что в театре масок немногие столь же непредсказуемы и впечатляюще опасны, как этот мрачный комедиант.

Шуты Смерти из театра Презящей Тени находят бесконечный источник вдохновения в войне против некронов. И от них не ускользнула ирония ситуации, когда побеждённый враг эльдар вернулся, чтобы покорить Галактику. Изучив секреты из Книги Скорбной Ночи, они изобрели разные хитрые способы выведения из строя, разбора и уничтожения инопланетных механоидов и, как следствие, знают слабости некронов чуть ли не лучших их самих. Удовольствие, которое получают эти смертоносные воины, сражаясь со своими заклятыми врагами, уравновешивается только их стремлением находить всё более артистичные и эффективные методы противостояния древней угрозе.

Одним из наиболее часто пересказываемых Грезящей Тенью эльдарских мифов является история о господстве над временем, в которой Шут Смерти играет роль убийственной шутки. В этом представлении рассказывается о допотопной и высокомерной расе, которая думала, что обманет неотвратимое приближение энтропии, заключив страшную сделку в обмен на бессмертие. Убийственная шутка выражает горькую трагедию этого соглашения, так как платой за вечную жизнь оказалась смерть. Именно поэтому, когда театр Презящей Тени нападает на мир-гробницу, его боевым планом часто выступает сдэт «Господство над временем».

Вероятно, самыми жестокими выходками и розыгрышами можно назвать те, что Шуты Смерти проделывают с теми, кто по случайности может пробудить некронов от их сна длинной в эры. Не ожидающие нападения гарнизоны, будь то со смелыми солдатами Импернума, помешанными на сражениях орками или даже с извращёнными служителями Хаоса, вдруг обнаруживают, что арлекины атаковали их из Паутины. Не проявляя пощады к своим жертвам, Шут Смерти нескончаемо радуется их смятению, пока театр масок разрывает врагов на части, не давая никаких объяснений по поводу столь внезапной бойни.

Целенаправленно перемещаясь по полю боя, Шут Смерти высматривает вражеского командира, чтобы «предложить ему сделку со временем». Всегда оставаясь вне досягаемости противника, он намеренно оттягивает кончину своей жертвы. Меткими выстрелами из сюрженной пушки он наносит одно болезненное ранение за другим и тем самым приближает заключение аллегорического договора. Когда жизнь его врага висит уже на волоске от смерти, соглашение заключается. С театральным жестом Шут делает добивающий выстрел в голову и забирает её как трофей. После этого все как один члены театра масок удваивают ярость своего натиска, и, прямо как в старинной легенде, господство над временем наступает после смерти.

Тяжёлый болтер без устали выплёвывал снаряды, пока гвардеец Джарго поводил сверкающим дулом из стороны в сторону, поливая огнём приближающихся некронов. Там, куда попадали масс-реактивные пули, металлические солдаты дёргались и шатались, однако всё равно продолжали наступать. Когда боеприпасы закончились, и громоздкий стрёкот оружия сменился тфрелью щелчков, Джарго оглянулся на заряжающего Ургота и увидел только дымящийся труп. С угрюмым выражением он схватил свой лазган и приготовился открыть огонь, как вдруг из толпы пришельцев вышла высокая фигура с огромной боевой косой, излучающей свет. Тогда Джарго понял, что ему пришёл конец.

Над головой проплыла чья-то тень, и боец посмотрел вверх, где увидел дюжину разноцветных точек, летящих по воздуху, словно осенние листья на ветру. И пока он наблюдал, как одна из них отделяется от остальных, его хватка на рукоятке винтовки ослабевала. Его затуманенное сознание зафиксировало череполомного воина в пальто с высоким воротником. Громадный повелитель некронов зашагал навстречу новоприбывшему, раскручивая своё энергетическое оружие по широкой дуге.

С нечеловеческой грацией незнакомец приземлился и откатился в сторону, чтобы уйти от некрона. Сражающиеся теперь возвышались прямо над Джарго, и боец в маске медленно подводил механического чужака ближе к позиции гвардейца, пока его гибкие сородичи удерживали натиск некронской пехоты. Напоминая размытое пятно, воин отскочил в сторону от своего оппонента и несчастного имперского солдата, а затем сделал единственный выстрел. С отвратительным свистом снаряд угодил точно в грудь Джарго, и, пока токсический огонь выжигал его внутренности, он поднял взгляд и заглянул в ледяные глаза некрона-лорда. Затем с выражением неопишемого ужаса на раздувшемся лице Джарго разлетелся на куски.



Маска-череп

Помимо прочего, Шут Смерти резко отличается от остальных арлекинов тем, что его маска всегда одинакова. На ней в вечном оскале застыл лик жнеца, пожинаателя жизни.

Наследие смерти

Выполненная в форме грудной клетки броня Шута Смерти сделана из костей его предшественника, что является мрачной наследственной ценностью, на протяжении столетий переходящей от одного Шута Смерти к следующему.

Метка тени

Под чёрными полами зловещего одеяния Шута Смерти спрятаны многочисленные знаки, говорящие о преданности Смертощемусу богу, а также символ театра Грезящей Тени.

Саван Цегораха

Пальто с кисточками, в которое одет Шут Смерти, выделяет его на фоне остальных членов театра, однако оно тоже имеет встроенное голополе, как и в костюмах других арлекинов.

Пушка «Визгун»

Пушка «Визгун» является излюбленным оружием Шута Смерти. Её токсичные боеприпасы превращают жертв в ходячие бомбы, убивающие всех поблизости.





ГОСПОДСТВО НАД ВРЕМЕНЕМ

Особое значение для арлекинов театра Грезящей Тени имеет древний миф о господстве над временем. Как на сцене, так и при проведении сэдата действие вертится вокруг Шутов Смерти. На поле боя эти мрачные воины вместе с труппами перемещаются на «Звёздных ткачах», которые выступают поборниками убийственной шутки. Пока «Небесные ткачи» мчатся по краю поля битвы, изводя вражескую армию с флангов, Шуты Смерти вырезают ей сердце.

«Небесные ткачи» представляют большую опасность, нежели эльдарские или темноэльдарские гравидиклы, поскольку перевозят двух арлекинов: пилота и пассажира, действующих в полном согласии, чтобы как можно эффективнее расправляться с противниками. На заднем сиденье боевой машины сидит Великая Соколица, вооружённая либо звёздным боласом, либо зефирной глефой с длинной рукоятью, что позволяет убивать врагов

поразительно быстро, пока реактивный мотоцикл несётся вперёд. В постановке «Господство над временем» Небесные Ткачи олицетворяют зубы Энтропических Змеёнышей, отгрызающих куски от материальной вселенной, словно приливные волны, смывающие в море песок у берега. В битве они исполняют схожую роль, забирая жизни врагов и расчищая путь Шутам Смерти, чтобы ничто не мешало им устранять вражеских командиров и приоритетные цели.

Арлекины не ведут бои на истощение; если на каком-то участке их превзошли, они просто растворяются и нанесут удар с другого направления. Тем не менее даже театры масок испытывают острую нужду в огневой силе, если сталкиваются с обилием бронетехники или с тяжёлой пехотой. Для этих целей идеально подходит «Пустотный ткач» с опустошительным и страшным оружием, плавящим керамику или выжигающим критически важные системы одним точно выпущенным электромагнитным разрядом.



МЁРТВЫЕ БОГИ

Благодаря уникальным способностям и оснащению, дающему многообразие средств для устранения врагов, теневидцы в театрах масок играют разные роли. В постановках «Господство над временем», например, они изображают мёртвых богов, с которыми обречённая раса пошла на злополучную сделку. Эти божества имеют много имён: от Пустотных Титанов до ингир в мифологии эльдар.

В представлениях Презящей Тени своя роль есть и у солиста. Как и всегда, он стоит особняком от остальных арлекинов и в одиночку проносится сквозь толпу вражеских воинов, нанося безупречные удары и вырезая всех, кто преграждает ему путь. Ввиду того, что его душа завещана Слаанеш, само присутствие солиста всегда считается нежелательным и неприятным даже для его собратьев по театру. Его существование служит постоянным напоминанием о тени Тёмной богини, нависшей над всеми эльдар.





«ПРЕДСМЕРТНЫЙ СМЕХ»

Шуты Смерти, состоящие в театре масок «Грезящая тень», стали настоящими профессионалами в деле истребления некронов. Вооружённые смертоносными пушками-визгунами, они ближе всех среди арлекинов подходят под определение войск тяжёлой огневой поддержки. Однако в отличие от неповоротливых опустошителей Космического Десанта или расчётов массивных станковых орудий Астра Милитарум, Шуты Смерти сочетают впечатляющую огневую мощь с поражающей быстротой и эффективностью.

Ярко-красные и зелёные оттенки Грезящей Тени уравниваются свойственной Шутам Смерти тягой к чёрному цвету, что прибавляет им жуткости. Кроме того, чёрно-белая маска, ухмыляющаяся на фоне нелепо высокого воротника пальто, служит ещё одним инструментом запугивания несчастных жертв и выделяет Шута на поле боя, как особо опасного персонажа.





СЛУЖИТЕЛИ ОБМАНА

Среди эльдар мало кто также хорошо осведомлён об угрозе некронов, как провидцы Грезящей Тени. Так, например, они научились приспосабливать свои иллюзии и психических фантомов, чтобы запутывать и уничтожать обитателей миров-гробниц. Сталкиваясь на поле брани с представителями некронской знати, тенеvidцы этого театра насылают на них видения забытых ужасов древности, предварительно проникнув в энграммные схемы, чтобы раскрыть и многократно усилить их величайшие страхи.

Тенеvidцы Грезящей Тени облачаются в солнечно-жёлтые саваны с богатой тесьмой, развевающиеся на ветру, пока эти иллюзионисты прыгают и скачут во время боя. Свои костюмы тенеvidцы помечают символикой арлекинов и рисуют руны нераскрытой мистерии, горячо любимую воинами Грезящей Тени.



«ЛИЦО ГРЕЗЯЩЕГО»

Когда актёры Грезящей Тени спешат в атаку, разодетые в костюмы тёмных оттенков красного, зелёного и жёлтого цветов, они становятся похожи на яркие размытые пятна. В облике арлекинов буквально всё говорит об их изысканстве и проворстве. Развевающиеся плащи и шарфы создают иллюзию движения, тогда как пучки волос, длинные косы и ирокезы словно оставляют за собой яркие полосы, когда актёры мчатся в бой.

Сальто-пояса арлекинов повышают динамичность их внешнего вида, подчёркивая гибкость и отвлекая от колышущейся на ветру одежды. В отличие от своей родни с миров-кораблей, арлекины не пользуются камнями душ, а символы, что они рисуют на своих костюмах, обычно посвящены Цегораху, причём многие из этих перевёрнутых или переделанных эльдарских рун уникальны для каждого театра масок.

Примечательной чертой актёров Грезящей Тени можно назвать их маски, на белой половине которых можно увидеть багровые штрихи или узоры, что контрастирует с тёмными тонами их одежды и приковывает взгляд к оскалу, плотоядной ухмылке или просто хмурому выражению лица. Каждая маска выбирается отнюдь не наугад. Только после тщательной проработки стиля маски арлекины приступают к её изготовлению. Расположение, цвет, рисунок и форма завитков определяют роль, играемую арлекином. Во всём этом противник обычно видит лишь кляксу из света и тени, поскольку в стремительно протекающей схватке за свою жизнь ему совсем не до того, чтобы детально рассматривать образ напавшего на него воина. Для арлекинов же эти особенности значат многое, так как в священной форме показывают персонажей, в образы которых они вживаются, будь то на сцене или на поле боя.





«ПЛАЧ ВРЕМЕНИ»

Быстроногие и целеустремлённые отряды пеших арлекинов перемещаются по полю боя с впечатляющей скоростью и невероятной чёткостью. Те же, кто едет на борту «Звёздных ткачей», ещё раньше своих соратников вступают в схватку, поскольку несравненная манёвренность этих транспортных машин позволяет проходить по любому ландшафту. Благодаря тому, что техника движется над самой землёй, и у неё отсутствуют тяжёлые люки или рампы, соскочить или запрыгнуть на боевой катер для актёров так же просто, как вышагнуть из Паутины.

Уровень мобильности, предоставляемый «Звёздным ткачом», идеально подходит для задач, стоящих перед членами театра Грезящей Тени. В поиске потревоженных некронских склепов судьба заводит их в бесчисленные пограничные миры Галактики, не отмеченные ни на одной карте. В числе прочих это могут быть разрушенные планеты с окаменелыми причудливыми лесами или едкими океанами. И даже над такими неприветливыми пейзажами «Звёздным ткачам» приходится скользить подобно своим мифическим соименникам, чтобы арлекины смогли осмотреть весь горизонт на наличие признаков нахождения древних врагов. При поддержке загадочных теневицев с их странными способностями и метких Шутов Смерти, ведущих огонь из сюррикенных пушек, «Звёздные ткачи» доставляют своих пассажиров в глубину вражеской армии.

Разделённый на красную и зелёную половины корпус «Звёздного ткача» подражает расцветке актёров, что явно указывает на принадлежность одному театру масок. Нарисованная на капоте руна нераскрытой мистерии, выступающая знаком Грезящей Тени, показывает неприятную иронию, связанную с некронской угрозой, которая никогда не исчезала, и всё же большинство эльдар предпочли забыть о ней и выкинуть её из головы.





МАСКА ОХОТНИКА

Успению Грезящего пару составляет взвод Небесных Ткачей, известный как Маска Охотника. Тогда как первое звено Небесных Ткачей олицетворяет хищническое истребление временем спящего зла Галактики, Маска Охотника воплощает настойчивое и неумолимое преследование спрятавшегося врага этой природной силой.

Выполняя различные трюки в воздухе, воины часто устраивают из поиска противников великолепное шоу, загоняя их в огневые мешки или вынуждая скрываться в лесистой или запутанной местности, где с ними можно без труда расправиться. Данная тактика почерпнута из тщательно оберегаемых знаний театра Грезящей Тени о методах противостояния некронской угрозе.

Нечасто можно наблюдать столь же впечатляющий манёвр, как тот, что выполняет «Небесный ткач» ради уничтожения наземной цели. Пока гравцикл на низкой высоте мчит на невероятной скорости, пассажир то и дело сверкает зефирной глефой, насаживая жертв на её клинок или расчленив их на полном ходу. Всё оканчивается в брызгах крови, ихора или искр, в то время как «Небесный ткач» уносится прочь размытой цветной полосой.

Маска Охотника носит такое название не только по причине агрессивного поведения театра в войне с некронами, но и из-за символики смерти, рисуемой на масках наездников «Небесных ткачей». Арлекины видят в этих вертикальных мазках множество смыслов в зависимости от того, кто их использует. В случае Маски Охотника они изображают раны, полученные Фаолчу, Великой Соколицей из эльдарской мифологии. Врагам театра, однако, они напоминают обычные пятна крови, брызнувшей из порезов тех, кто встал на пути воинов-акробатов, и служат мрачным предупреждением о смертоносных навыках арлекинов.





УСПЕНИЕ ГРЕЗЯЩЕГО

Равно как необратимые силы энтропии убивают Вселенную с течением времени, так и «Небесные ткачи» сметают противников в неминуемой буре сюрикенов и мелькающих зефирных глеф. Успение Грезящего составляет важную часть пьесы «Господство над временем», разыгрываемую театром Грезящей Тени, чтобы показать скорую руку судьбы на шее спящих. На поле боя «Небесные ткачи» играют более ясную и ощутимую роль, обрушиваясь с небес, чтобы пожать урожай мёртвых и умирающих.

На корпусах реактивных мотоциклов видна руна нераскрытой мистерии, точно как и на носках «Звёздных ткачей». По сути, это ироничная переделка эльдарского символа раскрытого знания и освещённого вопроса, показывающая невежество Галактики касательно степени угрозы, представляемой некронами. Это очередной пример грустного юмора театра Грезящей Тени, глумливое и печальное напоминание о его невоспетой доблести и нигде не отмеченных жертвах.

Смежные цвета, которые встречаются во всех узорах, рисуемых членами Грезящей Тени, символизируют тонкую линию между светом и тенью, жизнью и смертью, по которой пройти должен каждый. Тёмные оттенки указывают на Тень в названии – возрождение угрозы некронов, стремящихся снова погрузить Галактику во тьму.





«ПУСТОТА БЕССМЫСЛИЯ»

«Пустотные ткачи» представляют собой превосходные высококомобильные платформы вооружения, поэтому театр Презящей Тени использует их, чтобы ударять противника стремительно и жёстко. Как результат, часто враги даже не успевают понять, что на них напали. Гонимая по заваленным обломками полям битвы, «Пустота бессмыслия» при помощи сверкающих сюррикенных орудий в мгновение ока может с лёгкостью порезать неприятеля на кровавые лоскуты, тогда как электромагнитная пушка особенно полезна в бою против заклятого врага театра. Её разрушительный луч есть сущая анафема для таких соперников как некроны, которые целиком зависят от технологий и полагаются на громоздкие боевые машины с тяжёлой защитой. Против таких конструкций «Пустотные ткачи» проводят серии блистательных молниеносных атак, уничтожая их массой залпа.



ВЕЗДЕСУШАЯ ТЕНЬ

Солист, в равной мере вызывающий страх и трепет у сородичей, остаётся в строю с остальными членами Грезящей Тени ровно до того момента, пока не наступает время атаковать. Если бы не окружающая его аура ужаса, то его запросто можно было бы принять за рядового актёра театра, поскольку в своей одежде он придерживается тех же цветов, что и они. Он одет в золотисто-жёлтое пальто, которое определённо не подходит его зловещей роли, но создаёт резкий контраст, усиливающий тревожащее чувство неправильности, что подтачивает рассудок тех, рядом с кем он прошёл. Носимый им на лодыжке расколотый камень души напоминает об ужасной участи, на которую обрекает себя солист, надевая личину злейшего врага эльдарского народа.

ЗАСТЫВШИЕ ВО ВРЕМЕНИ

Надежда – вещь хрупкая и мимолётная, особенно, когда Галактику пожирает огонь войны. И всё же театр масок «Застывшие звёзды» цепляется за любой её слабый проблеск, искренне веря, что его деятельность поспособствует окончательному воскрешению эльдарской империи. В космических дебрях Восточной Окраины его группы охраняют многие девственные миры, поскольку, как верят арлекины, именно они станут колыбелью новой великой цивилизации.

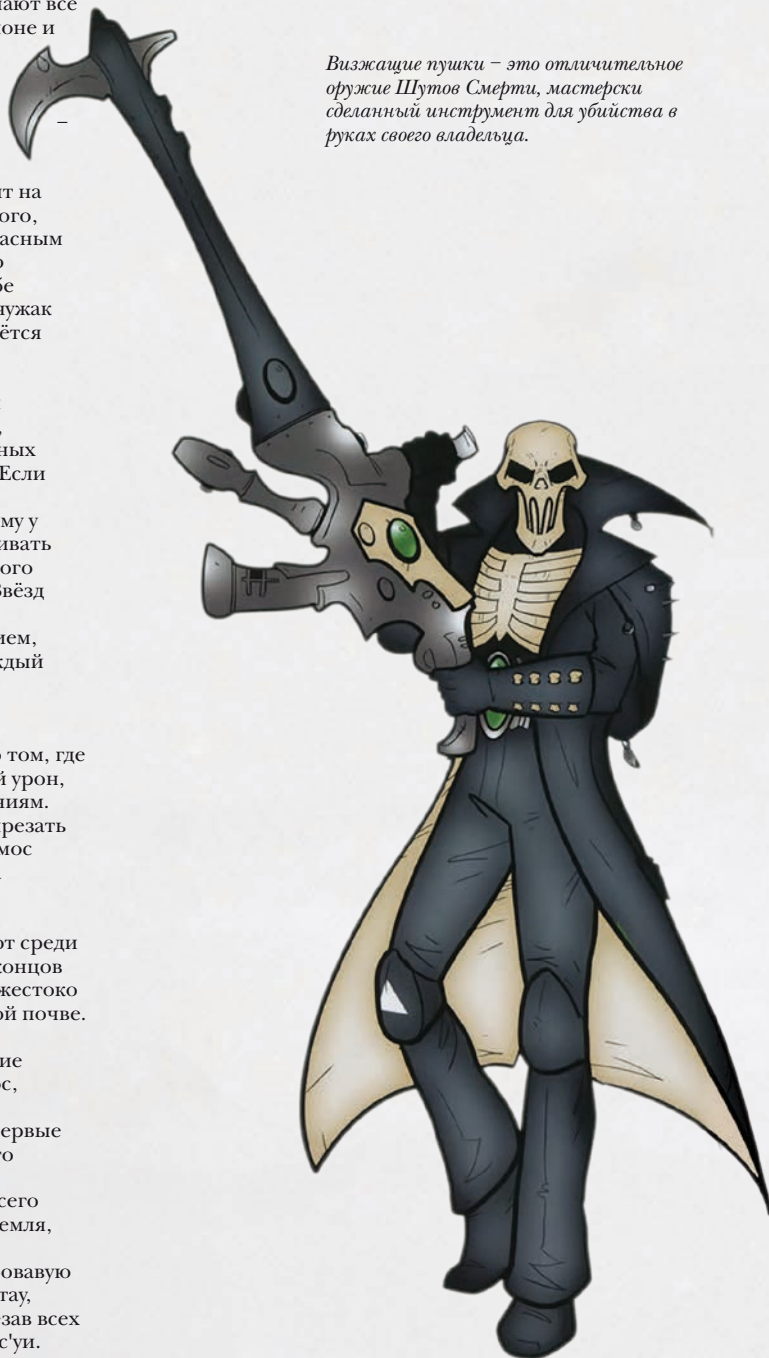
Членам театра Застывших Звёзд видится неизбежным, что эльдар вновь будут властвовать в Галактике, и они делают всё возможное, чтобы их раса опять воссияла на небосклоне и широко расселилась среди звёзд. Арлекины считают, что золотой век наступит только тогда, когда эльдар воспрянут из костра воскрешения, и той искрой, что его разожжёт, должны стать девственные миры совершенные планеты, сотворённые в далёкой древности. Перемещающиеся по веткам Паутины, будто бесшумные тени, актёры Застывших Звёзд стоят на страже этих миров и без колебаний уничтожают любого, кто осмеливается вторгнуться туда. Пройти по прекрасным полянам и долинам девственного мира, оберегаемого Застывшими Звёздами, – все равно что подписать себе смертный приговор. С самого первого момента, как чужак вдохнёт чистый воздух такой планеты, жить ему останется недолго.

В театре Застывших Звёзд остальные расы Галактики называют не иначе, как паразитами, в том числе и те, что считают себя просвещёнными хозяевами солнечных цивилизаций или одного возраста с народом эльдар. Если эльдар хотят подняться на самую вершину, никому не может быть позволено помешать их прогрессу, поэтому у арлекинов не возникает сомнений, стоит ли подстраивать крах целых звёздных систем ради спасения всего одного девственного мира. Тем не менее члены Застывших Звёзд не просто тупоголовые мясники, которые бездумно рубят галактическую тушу. Они убивают с наслаждением, руководствуясь своим чёрным чувством юмора, и каждый чудовищный акт умерщвления одновременно служит наказанием и уроком для остальных.

Актёры этого театра тщательно подходят к вопросу о том, где и когда ударить так, чтобы нанести врагу наибольший урон, и чтобы это целиком соответствовало его преступлениям. Арлекины способны проникнуть на борт корабля, вырезать весь экипаж и отправить звездолёт дрейфовать в космос и тем самым оставить без поддержки целые армии на поверхности девственного мира. Оставив врагов без помощи извне, арлекины начинают весёлую забаву, в которой загоняют жертв в густые леса или преследуют среди замёрзших горных вершин до тех пор, пока в конце концов сам мир, который так стремились покорить чужаки, жестоко их не убивает и не оставляет тела гнить в плодородной почве.

Свидетельством злого юмора театра масок «Застывшие звёзды» может послужить случай с планетой Сибелеос, которая находилась на самом краю космоса тау, и на протяжении столетий никто её не трогал. Когда же первые разведывательные дроны проникли в её атмосферу, то тау увидели девственный мир, готовый к скорейшей колонизации. Однако тау не догадывались, что они всего лишь ещё одни незваные гости в длинном списке, и земля, на которой они построили свои поселения, завалена костями тех, кто приходил сюда до них. Так в одну кровавую ночь арлекины провели с десяток атак на аванпосты тау, выпрыгнув из теней, словно мстительные духи. Вырезав всех обитателей, они оставили в живых только одного шас'уи. Заперев его в собственном боевом костюме, служители Смеющегося бога спроецировали его образ в космос, чтобы любой тау, который прибудет сюда после этих событий, получил его жалобное предостережение и узрел судьбу, что ожидает всякого, кто осмелится преступить границы владений эльдар.

Визжащие пушки – это отличительное оружие Шутов Смерти, мастерски сделанный инструмент для убийства в руках своего владельца.



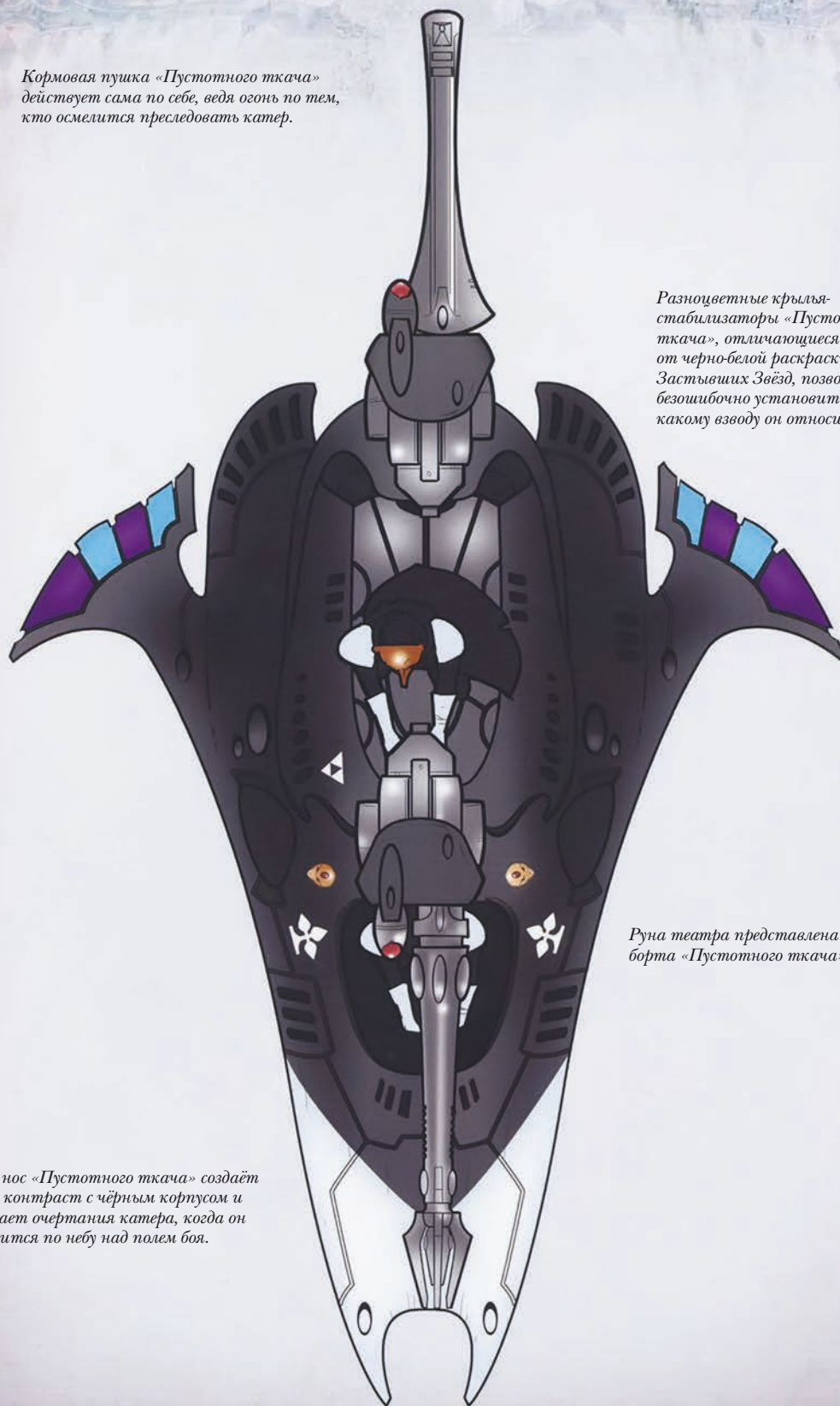
Шут Смерти постепенно перенимает цвета театра маска, однако всё равно оставляет хотя бы часть своей собственной символики.

Кормовая пушка «Пустотного ткача» действует сама по себе, ведя огонь по тем, кто осмелится преследовать катер.

Разноцветные крылья-стабилизаторы «Пустотного ткача», отличающиеся от черно-белой раскраски Застывших Звёзд, позволяют безошибочно установить, к какому взводу он относится.

Руна театра представлена с каждого борта «Пустотного ткача».

Белый нос «Пустотного ткача» создаёт резкий контраст с чёрным корпусом и разбивает очертания катера, когда он проносится по небу над полем боя.



Гротескная маска

Выражение ухмыляющейся маски руководителя труппы непрерывно меняется, показывая его сардоническое удовольствие, пока он разбивает врагов на куски точными выстрелами и ударами.

«Поцелуй арлекина»

Это культовое оружие арлекинов быстро превращает внутренности жертвы в кровавое желе.

Голокостюм

Шутовские костюмы арлекинов, сшитые из голографической ткани, мерцают и сменяют миллиарды оттенков и форм, благодаря чему силуэт владельца искажается и напоминает размытое цветное пятно, сбивающее с толку любого, кто попытается нанести по актёру удар.

Термоядерный пистолет

Мало кто может пережить выстрел из термоядерного пистолета, луч которого нагревает цель до такой степени, что она просто исчезает в клубах кровавого пара.

Пальто главы труппы

Арлекины явно склонны к позёрству, и главы их трупп не составляют исключение. Они мчатся в бой, разодетые в длинные развевающиеся пальто.



ХОЗЯЕВА СУДЬБЫ

Закрыв лицо маской, арлекин подумал, что её холодная поверхность стала для него реальнее и знакомее собственной кожи. Затем он взгляделся в бесконечный сумрак Паутины и разобрал силуэты своих братьев и сестёр, чьи маски изображали карнавал эмоций – одни скалились, другие улыбались, третьи ухмылялись, а кто-то так и вовсе смеялся над ним. Словно проблеск света, глава труппы стремительно побежал, и остальные без слов бросились вслед за ним. Ускоряя темп, он мчался бок о бок с действующими лицами спектакля, каждый из которых уже достал клинок, звёздный болас или тонкоствольный пистолет. После из мрака над головой возникли «Небесные ткачи», и без каких-либо усилий дюжина нападающих поднялась в воздух. Он тоже присоединился к ним и запрыгнул в седло летящего реактивкл, подложив изгибно изогнутую глефу себе под руку. Сидящая перед ним пилот прижалась к гравциклу, тем самым переведя свой вес вперёд, и с воём помчалась по направлению к сверкающему золотому порталу посреди теней.

Под какофонию из завываний его «Небесный ткач» ворвался в едко-лиловые джунгли, а вместе с ним и дюжина других арлекинов на таких же боевых машинах. Как только мобильная группа обрушилась на стаю инопланетных ужасов, он с отточенной лёгкостью выхватил зефирную глефу. Когда внизу зацеливали когти, клешни и клыки, тянущиеся к реактивному мотоциклу, арлекин принялся размахивать клинком на конце рукояти. Точными и расчётливыми движениями он стремительно отрубал конечности, головы и лапы, причём между каждым ударом проходила всего доля секунды. Вдруг из массы тварей выпрыгнуло четырёхрукое существо и попыталось достать до носа гравцикла. Тогда с неспровоцированной грацией арлекин свесился с «Небесного ткача» и встретил зверя клинком. Чудовище выставило перед собой длинные когти, чтобы разорвать его на части, но актёр оказался шустрее и в проблеске стали сбил тирана на землю.



Дабы лучше служить Смеющемуся богу, каждый арлекин в театре масок в буквальном смысле вживается в роль, выкидывая своё прошлое, как старый поношенный плащ. Что на улицах Комморры, что в коридорах мира-корабля, всякий служитель Цегораха придерживается уникального образа, создаваемого его маской и шутовским костюмом. Главы трупп дальше всего уходят от тех, кем они когда-то были. Все крупницы их личности поглощают преданность своей труппе. Принцип, по которому избираются художественные руководители театра, нисколько не завязан на строгой иерархии, как в различных военных организациях. Режиссёр назначается единогласным решением всех актёров, причём, как правило, лишь на одно представление или сражение. Однако ввиду страстной натуры арлекинов, склонных к тому же к компульсивному поведению, всегда существует риск того, что глава труппы станет заложником своей должности, особенно если коллектив театра часто будет ставить его предводителем и военачальником.

Именно из таких загадочных и одержимых воинов рождаются Великие арлекины – личности, воплощающие приверженность своих сородичей Смеющемуся богу. Многие из них оказываются выходцами из театров, непрерывно участвующих в войнах и вооружённых конфликтах, как, например, театр Застывших Звёзд, который негласно называют хранителем девственных миров Восточной Окраины. Великий арлекин обозревает поле брани из-под маски, словно опытный драматург, поскольку каждая кампания представляет собой эпическое действо по мотивам мифических циклов эльдар, рассказывающих о взлётах и падениях их расы. Для Застывших Звёзд Восточная Окраина является сценой, на которой эльдар могут испытать удачу, и в случае успеха девственные миры станут их выигрышем.

Каждая труппа и её руководитель играют свою уникальную партию в этой постановке, где роли актёров зависят от того, по какому пути они идут: светлому, сумеречному или тёмному. Вычурными жестами и геройским поведением главы труппы Света воссоздают легендарные деяния старины, дают жизнь рассказам о древних эльдарских героях и позволяют богам снова ходить во плоти. В числе сражений, устроенных главами трупп Света, широко известны прежде всего: «Смертельный танец двенадцати актёров» и «Дважды зарезанный солист». В них рассказывается о восставших героях и их врагах, побеждённых за счёт непреходящего изящества и вечного господства эльдар.

В противовес им главы Сумеречных трупп играют на вторых ролях в величайших войнах эльдар на Восточной Окраине, направляя своих сородичей к разным мирам и показывая, где находится враг. Таким образом они выступают хитрыми сценаристами славных побед. Именно последователи Сумеречного Пути объединили воинства Биель-Тана с целью обрубить щупальце флота-улья Кракен, собиравшееся обвить вокруг девственного мира Этеро. Воспользовавшись тайными каналами Паутины, эльдарский флот сумел прервать уже готовое начаться вторжение тиранидов, в то время как арлекинские тенеvidцы создали массовую иллюзию, симитировавшую мир-жертву, что привело десяток кораблей-ульев прямо в сердце звезды Этеро.

Подвиги Тёмных руководителей, однако, куда более гнусные, так как их злодейские выходы на сцене в десятки раз становятся ужаснее на поле боя. Последнее просеивание Дрекбота и Яма Зубов являются примерами деяний Застывших Звёзд, доказывающими, что этот театр всегда будет стоять на защите интересов эльдар. Каждая из этих историй посвящена гибели целых цивилизаций и смерти миров и подтверждает, что, если речь заходит о будущем их расы, то для арлекинов не бывает цены слишком высокой.



СМЕРТОНОСНАЯ ДЕВА

Несмотря на малый состав войск и относительно лёгкое вооружение и защиту, проворность актёров этого театра вкупе с несравненным умением прятаться позволяет нападать на неприятеля, который многократно превосходит их числом. Особенно эти качества могут пригодиться в густых просеках на какой-нибудь приграничной планете или в узких улочках полуразрушенного города. Поддерживаемые стремительными скиммерами, быстроногие арлекины перемещаются по земле пятном призматического света.

Страх и смятение – такие же инструменты смерти для театров масок, как и мономолекулярные клинки и сюррикеное оружие. Теневидцы Застывших Звёзд играют особо важную роль, поскольку распространяют в лагере противника страх и неуверенность. При обороне девственного мира их тактика заключается в том, чтобы заставить врагов думать, будто сама планета взбунтовалась против их присутствия. Как результат, вызванная паранойя

в конечном счёте сводит всех непрошенных гостей в могилу. Прибегая к разного рода психическим трюкам, те же теневидцы сеют панику и разногласия среди захватчиков. Делают так, что деревья кажутся выше, тени плотнее, а всякая живность, которая кишит, летает или ползает, превращается в очередной кошмар. Когда арлекины наконец выходят из тьмы, их оппоненты уже парализованы от ужаса или беспечно и яростно стреляют в ночь, что делает их лёгкой добычей для ловких воинов.

«Звёздные ткачи» и «Пустотные ткачи» на головокружительной скорости носятся над дикой местностью, словно рифовые акулы, устремляющиеся к жертве. Эти обтекаемые катера обеспечивают театр масок быстроходным транспортом и мобильными платформами вооружения. В дикой природе девственного мира скиммеры предоставляют Застывшим Звёздам значительное преимущество над привязанными к земле противниками вроде имперских солдат или орков. Пока квадратные танки



или разваливающиеся грузовики еле тащатся сквозь лесные дебри или утопают в болотистой местности, машины арлекинов грациозно проплывают над труднопроходимым ландшафтом, расправляясь с неуклюжими врагами сверху.

Разодетые в черно-белые домино актёры театра неизменно спешат в бой одними из первых, и их золотистые маски отражают ужас на лицах неприятелей, когда арлекины приступают к истреблению непрошенных гостей, преступивших границы эльдарских владений.

СМЕХ ИЗ ТЕНЕЙ

Шуты Смерти олицетворяют фантом забвения, гуляющий среди смертных, и радуются ролям безжалостных убийц. Будучи хранителями девственных миров, эти мрачные воины выступают духом фатума, населяющим тенистые леса и непроходимые джунгли, а их жестокий смех звучит даже тогда, когда они сметают врагов бурей огня из визжащей пушки.

На первый взгляд может показаться, будто Шут Смерти занимает ту же нишу, что и солдаты с тяжёлым вооружением у других рас, поскольку он способен обрушивать мощные залпы, чтобы поддержать в бою собратьев. Однако в действительности играемая им партия куда сложнее. Извращённое чувство юмора и неустойчивое поведение подвигают Шутов Смерти придумывать самые ужасные способы умерщвления противника, как например: метким выстрелом снять офицера, вдохновляющего солдат своей пламенной речью, или выпустить биоснаряды во врагов, чтобы, взорвавшись дождём из костных фрагментов и желчи, они поразили собственные войска. Но хуже всего, вероятно, даже не средства, с помощью которых они забивают жертв, а то, что они оставляют после себя, когда завершают дело. Разложенные узором кости, развешенные на деревьях части тел, трупы с каустическими биобомбами внутри – все это знакомый почерк Шутов Смерти.

ДОЛГ УБИЙСТВА

Солисты часто присоединяются к театру Застывших Звёзд накануне проведения атаки против захватчиков, вторгшихся в девственный мир. Такое появление арлекины порой называют долгом Смеющегося бога или долгом убийства, в основе чего лежит древняя договорённость, к которой пришли Цегорах и Иша.

В сверкающей золотой маске с рогами и в лилово-чёрном пальто солист Застывших Звёзд и так выглядит зловещей фигурой, однако окружающая его аура мистицизма только усиливается тем фактом, что в трупях он играет Ту-что-жаждет. Выплачивая долг Цегораха, солист убивает без колебаний, дабы собрать души для своего бога.





СМЕРТЬ И ТЕНЬ

Мало кому удастся ступить на поверхность девственного мира, охраняемого театром масок «Застывшие звёзды», и при этом выжить. Однако те немногие, кому повезло, часто бормочут ужасные истории о смерти и тени.

На должности хранителей тенеvidцы и Шуты Смерти превратились в мстительных духов, и именно из-за своего оружия они стали персонажами всевозможных страшилок и жутких мифов. Словно беспокойные души мёртвых, эти узнаваемые герои бродят по больным лесам и туманным болотам оберегаемых ими миров: один – в ухмыляющейся маске смерти, другой – с гладким золотым лицом, показывающим такие ужасы, что и не приснятся.



ЗВЕЗДОПАД

Театр Застывших Звёзд отличает поразительное противопоставление белого и чёрного. Что в сумраке Паутины, что в тенистых лесах драгоценных девственных планет, бегущие члены этого театра выглядят как мелькающие полосы света и тени. Жёлтые и бирюзовые шарфы и ленты указывают на играемые арлекинами роли в представлениях и в битвах.





«ПУСТОТНЫЙ ПРИЗРАК»

В театре Застывших Звёзд «Пустотные ткачи» изображают приносящих смерть духов, подкрадывающихся из тьмы, чтобы искромсать жертву очередью сюриненных дисков. Выкрашенные в те же цвета, что и арлекинские трупы, эти стройные машины также используют уникальные символы и знаки своего театра, например, похожую на клевер руну равных вероятностей, которая имеет важное значение для Застывших Звёзд, поскольку отражает их намерение провести расу эльдар по мириаду пугей судьбы, ведущих к возвращению вящей славы.

По многим характеристикам «Пустотные ткачи» ничем не отличаются от другой эльдарской техники, к тому же с первого взгляда заметно сходство в технологиях. Тем не менее скиммеры арлекинов легко узнаются по рельефным маскам на корпусе, которые представлены с обоих бортов.

НАЕЗДНИКИ ЖАЛЯЩИХ ЗВЁЗД

Быстрота и внезапность – вот ключевые правила ведения войны арлекинами. Когда театр масок «Застывшие звёзды» приходит на защиту девственного мира, обычно его силы многократно уступают войскам противника, а значит, вести открытый бой просто самоубийственно. Именно в таких ситуациях как нельзя лучше показывают себя боевые единицы вроде Небесных Ткачей. Способные нанести удар стремительно и почти незаметно, взводы реактивных мотоциклов уничтожают целые вражеские формирования и уходят от контратаки, прежде чем неприятель опомнится.

В дополнение к рунам, рисуемым на корпусах гравидицлов, сами наездники держат при себе различные символы преданности Смеющемуся богу, носимые на шейных цепочках или прикалываемые булавками к голокостюму. Их золотые маски схожи с теми, что красуются на носу «Небесных ткачей» и ассоциируются у арлекинов Застывших Звёзд с надеждой; сверкающий слепок благородного эльдарского лица сулит их расе яркий рассвет, оплаченный кровью врагов.





ВЕТВИСТЫЙ ПУТЬ

Запутанные ходы актёров Скрытого Пути отвлекают и сбивают врагов с толку, вовлекая их в страшные заговоры и опасные игры. Эти хитрые манипуляторы и беспощадные обманщики становились причиной краха миров и гибели королей. И всё ради претворения в жизнь таинственных замыслов своих теневиц, которые подчиняют Галактику своей воле.

Такова дурная репутация театра Скрытого Пути, что только самые отчаявшиеся и недалёкие готовы слепо довериться ему. Даже другие арлекины с подозрением относятся к своим непредсказуемым и лживым сородичам из Скрытого Пути, поскольку понимают, что и сами не застрахованы стать жертвами их козней. Однако держать дистанцию с этим театром масок бывает очень непросто, в чём через какое-то время убеждаются и друзья, и враги. Актёры Скрытого Пути редко раскрывают своё присутствие и в отношениях с другими предпочитают прятаться под чужой личиной и использовать ложь и обман. В определённый момент командующий или знатный лорд могут прийти к выводу, что неожиданная помощь арлекинов обходится ему слишком дорого, так как его так называемые союзники будто специально заводят подчиняющихся ему войска на невыгодные позиции и подставляют под внезапный удар противника. Играя роль судьбы, теневицы Скрытого Пути превосходно разбираются в чужих мотивах и желаниях и показывают окружающим то, что те сами хотят увидеть. Своими махинациями они принуждали к действию автархов, архонтов и даже человеческих военачальников, показывая им сны о победе и славе, которых можно добиться, если пойти подсказанной дорогой.

У эльдар существует множество рассказов о глупой гордости генералов и жадности полководцев, например: «Смерть Юлэнеша», «Стократный Зверь», «Обнадеживающая элегия Гуралиена» или «Разветвление дороги». Подобные сказания часто ложатся в основу сценария сэдата Скрытого Пути, так как актёры считают вершиной мастерства привести врага к гибели из-за собственной спеси. В спектакле «Смерть Юлэнеша» одноименного персонажа неоднократно сбивает с пути незнакомец в балахоне, каждая сделка с которым вынуждает главного героя идти на преступления чудовищнее, чем прежде, и так продолжается до тех пор, пока его не настигает неизбежная кара от рук незримых сил. В «Обнадеживающей элегии» повествуется об испытаниях, пережитых Гуралиеном, пока он странствовал по Паутине в поисках утраченных душ своего народа. Личину призрака содействия и недомыслия, направляющего Гуралиена, обычно примеряют на себя теневицы, тогда как тени усопших, населяющие лабиринтное измерение, отыгрываются рядовыми актёрами.

Несмотря на закрепившуюся за членами этого театра репутацию ловкачей и плутов, сородичи предусмотрительно выражают им почтение, так как никто не станет оспаривать их длинный список побед. Нежданно ударяя из Паутины, Скрытый Путь неоднократно менял ход решающего сражения в войне. Следуя далеко просчитанным планам теневиц, актёры данного театра устраняют ключевые фигуры или уничтожают важные формирования, для чего в равных пропорциях всегда используют насилие и обман, чтобы добиться желаемого. Орочы воеводы, капитаны Космического Десанта и командующие тау на собственном горьком опыте испытали, каково это, когда их замыслы рушатся вследствие несвоевременного прибытия Скрытого Пути; время от времени кто-нибудь обязательно да попадается на удочку арлекинов, заставляющих думать остальных, что они им союзники, пока те слишком поздно не узнают, что ими просто манипулировали. В качестве примера подобной тактики можно упомянуть зачистку Ксерлы IX, когда Кадийский 117-й чуть не потерпел поражение в ходе демонического вторжения, и только лишь вмешательство Скрытого Пути спасло мир. Арлекины обратили предводителей адских полчищ друг против друга, но после завлекли выживших солдат в «безопасную» Паутину, где те бесследно исчезли.

«Небесные ткачи» театра Скрытого Пути придерживаются тех же цветов, что и трупы, разве что одно из крыльев окрашено в салатный и выделяется на фоне остального тёмно-зелёного корпуса.



Руна Небесного Ткача на капоте этого гравитацикла символизирует мифического змея и сеяние смуты в лагере неприятеля. Изображённый на правом стабилизаторе перевернутый знак вопроса указывает на то, что данная машина принадлежит театру масок Скрытый Путь.

Разрушительная электромагнитная пушка служит отличным примером продвинутых технологий эльдар. Арилекины в полной мере используют её возможности против вражеской бронетехники.



При активации постановщиков миражей отличительные цвета Скрытого Пути пляшут и растекаются по поверхности «Пустотного ткача», в результате чего становится практически невозможно чётко его рассмотреть.

Полумаски, надеваемые некоторыми актёрами Скрытого Пути, олицетворяют неразрывную связь судьбы и смерти.



Термоядерные пистолеты встречаются в труппах повсеместно. Они весьма компактные, и ими удобно пользоваться на малой дистанции, поскольку с их помощью можно распылить на атомы даже космического десантника.

ХОДЯЩИЙ ПО ПОКРОВУ

Каждое движение теневидцев – этих фокусников и манипуляторов – тщательно выверено и служит целью запутать и обмануть противника. И в их среде своими ухищрениями особо выделяются провидцы Скрытого Пути, традиционно исполняющие роль Ходящего-по-покрову – существа, которое, как говорят, бродит в сумеречных тенях империй, по своему желанию меняя судьбы миллионов. На войне Ходящий-по-покрову часто выступает в качестве невидимого генерала, который руководит своими войсками, прячась за покровом иллюзий. Ещё до того, как его нога ступит на проклятую землю боевой зоны, он уже имеет преимущество над соперником. Так главный план театра Скрытого Пути заключается в том, чтобы навязать бой точно там и тогда, где ему это нужно, чтобы нанести как можно более ощутимый урон.

За тысячелетия Ходящий-по-покрову оставил едва заметные следы на песках времени, но именно он сделал так, чтобы благородный рыцарь Ксандер Краст не дал Waaagh! Гаршока разрушить мир Ишедших под названием Селести. Под видом человеческой женщины теневидица подстроила изгнание Ксандера, обманом заставив его убить благородного мужчину, чтобы завоевать её любовь. Затем она использовала Ксандера, теперь ставшего вольнонаёмным рыцарем по прозвищу Железный Искупитель, чтобы изменить ход войны и окончательно предотвратить вторжение на планету Селести ещё до его начала.

В ходе Третьего сферического расширения тау Ходящая-по-покрову была ответственна за колонизацию молодой империей планеты Сентименталь III. Закутанная в саван из миражей, теневидица явилась к послам Водной касты в образе доброго правителя инопланетной цивилизации, и в умело подобранных словах и мирных предложениях она поведала им о своём мире Сентиментале III. Заглотив наживку, тау высадились на поверхность, ожидая увидеть гостеприимное государство, однако вместо этого они нашли там только кровь и смерть. Чтобы вдохнуть жизнь в полумёртвый мир, теневидица увела с курса шуальде флота-уля Кракен и таким образом сберегла паутинный портал от тиранидов ценой десятков тысяч погибших тау.

Однако наибольшее влияние теневидцы, вероятно, имеют на эльдарский народ. Например, Ходящая-по-покрову убедила принца Ириэля взять проклятое копьё Сумерек. В результате передачи могущественного артефакта в руки талантливого, но импульсивного изгнанника-пирата судьба мира-корабля Иянден изменилась навеки. Тем не менее на этом пути Ходящей-по-покрову и Ириэля не разошлись. Когда после битвы за Дюриель автарх пожелал избавиться от страшного копья, раз и навсегда надеясь освободиться от выкачивающего у него жизненные силы проклятия, тут как тут появилась Ходящая-по-покрову и показала Ириэлю видения о наводнении Галактики демонами и перерождении эльдарских богов. Вновь обретя решимость, принц поднял копьё, и теневидица вернулась во тьму.

Алукас Тас-тарет упал на колени и стал проклинать богов, как живых, так и мёртвых. Во всех направлениях пылающего леса валялись почерневшие до неузнаваемости трупы. Одиноким эльдарский воин сидел посреди тлеющего пепелища, источающего смрад смерти. Что за глупое поведение привело его сюда, что за чувство гордости заставило его напасть на этот мир, когда цена оказалась так высока? До ушей Алукаса донёсся шелест шагов из-за мёртвых деревьев, и тут же воин вскочил на ноги, выжидаяюще держа перед собой гудящий силовой клинок. Но оттуда вышли вовсе не закованные в броню имперские солдаты, которых он ожидал, а Ходящая-по-покрову. Пока она скользила по выжженному полю битвы с неземной грацией, на гладкой поверхности её зеркальной маски отражались перекошенные лица мертвецов и горящий лес.

– Зачем ты отправила меня сюда, провидица? – потребовал ответа Алукас.

Тогда Ходящая-по-покрову молча протянула к нему руку, и пространство вокруг переменялось. Время, кажется, понеслось назад, и лишь Алукас и его загадочная спутница оставались им нетронуты. Пожар утихал, а из устланной теплом почвы появлялись травинки. Погибшие воскрешались прямо на глазах у Алукаса: они поднимались на ноги, их раны заживались, а к обгоревшей плоти возвращался бледный оттенок. Эльдарский воин в обратной перемотке наблюдал сражение, в котором только что сам принимал участие. Люди в массивных доспехах возвращались в чащу, забирая из воздуха выпущенные пули, которые с яркими дымными встывками входили обратно в стволы их орудий. Возле Алукаса измученно поднимался стражник с развороченной грудью. Мешанина из мяса и костей стала затягиваться внутрь, словно схлопывающаяся звезда; крошечная ракета вышла из отверстия в его теле, а после устремилась назад к стрелявшему.

Время пошло вспять быстрее, и эльдар поспешно вернулись в свои изящные звездолёты на орбите, тогда как люди отступили к родным грубым жилищам. На борту флагмана Алукас увидел и себя самого и тактическую сетку из призрачного кристалла, отражающуюся в зрачках его капитанов. Видел, как он готовится отдать приказ к атаке и послать войнство на поверхность планеты, чтобы вычистить прекрасные леса от мерзких захватчиков. А потом всё вдруг замерло. Пользуясь застывшим моментом, Алукас разглядывал собственное лицо, пытаясь прочесть его выражение, и удивлялся, как он мог не осознавать, насколько тяжело ему придётся расплачиваться за принятое решение. Постепенно набирая скорость, время потекло вперёд. Однако в этот раз он лицезрел, как, сделав иной выбор, эlegantная флотилия эльдарских космолётов растворяется во тьме.

За один удар сердца перед ним промелькнули годы. Зелёный покров мира исчез в результате безжалостной экспансии людей, и некогда плодородные континенты превратились в громадные промышленные пустоши. По мере развития городов, увеличивалось и население планеты. Слово муравьи, копошащиеся в муравейнике, под хмурым небом трудились миллиарды. Их число с каждым днём росло, но ровно до того момента, пока с ними не произошла страшная метаморфоза. Из народа поднялись развращённые лидеры, которые заменили холодную серость этого унылого мира кошмарным величием, всюду построив храмы Тёмным богам. Новые хозяева миллиардами вводили людей к звёздам, и Алукас с глубоким прискорбием смотрел, как они опустошают несчётные солнечные системы.

Затем иллюзия Ходящей-по-покрову мгновенно улетучилась, и эльдар вновь оказался посреди полыхающих деревьев и тлеющих тел. Не произнес ни слова, Алукас кинул теневидице и зашагал прочь.

Пусковая установка «Крейданн»

Когда теневидец вступает в схватку, он выпускает в воздух галлюциногенные гранаты из так называемых крейданнов. С их помощью он сеет безумие и неразбериху среди врагов.

Зеркальная маска

Враг, что осмелится взглянуть в блестящую поверхность маски теневидца, узрит в её глубинах только собственные искажённые страхи.

Сюрикенный пистолет

Столь же смертоносный, как и его старшая сестра – сюрикенная катапульта, сюрикенный пистолет стремительно выпускает по цели очереди острых как бритва снарядов.

Тотемы Цегораха

Костюм теневидца украшен священными символами и блестящими тотемами, которые прыгают и мерцают, когда он движется. Каждый из них говорит о его приверженности загадочным планам Смеющегося бога.

Затуманивающий посох

Затуманивающий посох сделан из психореагирующих материалов и увеличивает способности теневидца. Впрочем, с его помощью можно не только сплести изощрённые иллюзии, но и приносить врагам быструю смерть.



КОГДА СПАДАЕТ ПЕЛЕНА

В своих методах члены театра Скрытого Пути всегда полагаются прежде всего на манипуляции и обман, благодаря чему собирают плоды своих козней задолго до их полного созревания. Стравливая между собой враждующие стороны или устраняя ключевые фигуры, чтобы переломить ход сражения, они меняют путь истории. Хорошо зная, что одна-единственная дождевая капля может вызвать оползень, Скрытый Путь ищет способы подтолкнуть движение судьбы в нужном направлении. Поэтому, следуя видениям теневидцев, арлекины прикладывают ровно столько усилий, чтобы добиться своей цели.

Даже для своих сравнительно небольших размеров армии арлекинов потрясающе боеспособны. Небольшие шайки быстрых и лёгких актёров, защищённых только мерцающими голополями, выскидывают слабые звенья во вражеских формированиях; это могут быть одиноко стоящий офицер,

повреждённая боевая машина или даже какая-нибудь значимая позиция вроде станции связи или наблюдательного поста. А затем подобно дыму, без труда проходящему за ограждения из колючей проволоки, войска Скрытого Пути проскальзывают за линию обороны и обрушиваются на противников в буре мелькающего света и сверкающих клинков. Даже многократно уступая противнику в числе, один-единственный актёр может оказаться ему не по зубам, так как в бою он постоянно движется, уходя от неуклюжих замахов и рассеянных выстрелов, чтобы с безошибочной точностью нанести смертельный удар. До того стремительно проходит наступление арлекинов, что неприятель зачастую не догадывается о том, что на него напали, пока не окажется у края пропасти в бездну забвения. Затем столь же быстро театр масок отступает в безопасное для него измерение Паутины, оставляя врагов пересчитывать погибших и раздумывать над тем, какие тайные цели преследовали бойцы Скрытого Пути.



Чаше всего те, кто сталкивается с этим с театром масок, не имеют представления ни о намерениях своего загадочного неприятеля, ни даже о том, кем на самом деле являются ярко наряженные убийцы, прокладывающие себе дорогу по трупам. Следовательно, по вражеской армии прокатывается волна смятения и резни. Пока шустрые актёры исполняют свой танец смерти в напуганной толпе, Шуты Смерти с мрачным видом в клочья разрывают плотные ряды пехоты. Тихо и зловеще посмеиваясь, эти увешанные костями убийцы расправляются с бросающимися в глаза целями и тем самым играют свою партию в замысловатой симфонии убийств, предложенной тенеvidцем ради претворения его планов в реальность.

СУДЬБА ОДИНОЧКИ

В тщательно выверенной стратегии Скрытого Пути солист рассматривается как элемент случайности, поскольку даже самые одарённые провидцы не в состоянии точно

предсказать ту роль, какую могут сыграть в их замыслах эти воины-одиночки. Тем не менее присутствие солиста всегда приветствуется в театре масок «Скрытый путь». Хотя арлекины и относятся к нему с подозрением, никто не станет отрицать его боевого мастерства, равно как и то, что он существенно подрывает боевой дух противника.

Не единожды Скрытый Путь одерживал победу именно благодаря вмешательству солиста. Возникая словно из ниоткуда, обречённый воитель выскакивает прямо из толпы актёров, в результате чего враги и союзники поначалу принимают его за очередного члена труппы, пока не увидят маску. Он появляется всего на несколько секунд и исчезает столь же внезапно после окончания решающего момента битвы, но такие внезапные представления рассматриваются коллективом театра лишь как свидетельство личного одобрения их махинаций Смеющимся богом.



СТРАННЫЕ СОЮЗНИКИ

И хотя замыслы Скрытого Пути зачастую трудно разгадать даже другим эльдар, они становятся ещё запутаннее, когда на поле боя падает тень солиста.

Одетый во всё чёрное солист выделяется рядом с остальным арлекинами, что отражает его роль «свободной карты» в планах Скрытого Пути. Жёлтый шарф и лиловая подкладка пальто сближают с остальными арлекинами, но в то же время отсутствие характерного для театра зелёного цвета ставит его отдельно от актёрских групп.





ЗАПУТАННЫЕ ПАУТИНЫ

В своих зловещих безликих масках и глубоких капюшонах тенеvidцы Скрытого Пути выглядят действительно тревожно. Будучи кукольниками судьбы, их истинная личность всегда вторична в той паутине лжи, которую они сплетают.

Невыразительность облика Ходящего-по-покрову создаёт резкий контраст с остальными арлекинами, чьи маски говорят о том, кого они изображают. Тенеvidец же неизменно остаётся в стороне от моря кривляющихся лиц, пряча свои намерения за непроницаемой зеркальной гладью.



ТЕНЬ ПРОВИДЦА

В театре Скрытого Пути тенеvidцы играют ведущую роль и часто действуют на передовой, где их знания фантазмантии могут повлиять на исход сражения. Наряженный в жёлто-зелёное трико тенеvidец смешивается с толпой актёров, чтобы не выделяться для противника.



ТЕНЬ СОЛНЦА

Как и мифический змей, от которого они получили своё название, «Пустотные ткачи» являются небесными хищниками. В подражание арлекинам они целиком и полностью полагаются на скорость и проворность, а также на искажающие реальность постановщики миражей и навыки своих пилотов. В театре масок Скрытый Путь придерживаются тактики разумного применения силы, считая, что для достижения наибольшего эффекта необходимо просто приложить усилия в нужное время в нужном месте.

Данный «Пустотный ткач» вооружён грозной электромагнитной пушкой уникальной разработки арлекинов, которая легко расправляется с тяжёлой бронетехникой и танками. В дополнение к ней боевой катер оснащён двумя сюримканными пушками: одна под днищем, а другая в хвостовой части, причём она может вести огонь в автоматическом режиме благодаря встроенной матрице целенаведения.



«ТАНЕЦ СМЕРТИ В ВУАЛИ»

Участвуя в битве, наряженные арлекины постоянно находятся в движении. Это связано с тем, что арлекины не делают различий между войной и представлением, поскольку для них эти понятия неотделимы. Даже на поле сражения они стараются превратить свои атаки в законченное художественное произведение искусства смерти.



РАЗГАДАННАЯ СУДЬБА

Многие из тех, кто впервые сталкивается с арлекинами, наивно полагают, будто за стенами громадных укреплений или внутри железных «бегемотов» будут в безопасности. Такое заблуждение основывается на обманчиво беззащитном облике арлекинов театра Скрытого Пути, чьё лёгкое вооружение на первый взгляд не в состоянии разрушить или повредить такие сооружения или боевые машины. Однако «Небесные ткачи» Разгаданной Судьбы в любой момент готовы оспорить такое допущение, без труда уклоняясь от вражеского огня и отвечая точными залпами.

Будучи оснащены электромагнитными пушками, эти реактивные мотоциклы способны свалить даже голиафа от бронетехники. Со свистом проносясь на скорости, на которой за ними невозможно уследить, они выпускают энергетические пики, пронзающие силовые установки и диски когитаторов под какофонию механического скрежета и трескучих искр.

Тогда как бойцы Разгаданной Судьбы взяли синий цвет, составляющий им пару отряд под названием Спицы Случая выбрал для себя лиловый – эти тона у эльдар ассоциируются с небом и смертью соответственно.





СПИЦЫ СЛУЧАЯ

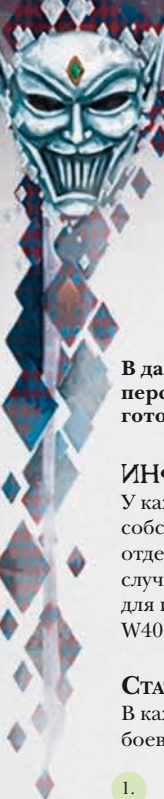
Небесные Ткачи, составляющие группу «Спицы случая», прокладывают себе путь сквозь хаос и неразбериху сражения. Перемещаясь с поразительной скоростью, они то вступают в схватку, то выходят из неё, устранив ключевые фигуры во вражеской армии. Чтобы склонить чашу весов в битве на сторону Скрытого Пути, они тщательно выбирают специфические цели, выискивают лидеров и высматривают уязвимые места. Откликаясь на хитрые указания тенеvidцев, Спицы бросаются в самоубийственные атаки и выходят из кровавого ближнего боя без единой царапины.

Небесные Ткачи используют свою скорость, чтобы всегда быть там, где они нужнее всего, то поддерживая решающее наступление, то дожждём из сюрикенов сражая противника издалека. Зачастую они появляются и исчезают прежде, чем противник даже успевает понять, что на него напали, и оставляют после себя только расчленённые тела и дымящиеся остовы техники.









ВОЙСКА АРЛЕКИНОВ

В данном разделе представлены художественные описания и правила для войск арлекинов: их воинов, техники и персонажей, что ведут армии в битву. Всё это позволит превратить вашу коллекцию миниатюр в непобедимое воинство, готовое одолеть всех в настольных сражениях ВХ40к.

ИНФОЛИСТЫ

У каждой боевой единицы арлекинов в этой книге есть собственный инфолист, в котором представлены либо отдельная статья списка армии, либо формирование. В обоих случаях в инфолисте можно найти все правила, необходимые для использования ваших моделей в настольных сражениях W40k.

Статьи списка армии

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица и содержится следующая информация:

1. **Фракция:** в этом месте отличительным символом указывается фракция боевой единицы. Все боевые единицы с таким символом относятся к фракции арлекинов.
2. **Роль на поле боя:** в этом месте отличительным символом указывается роль боевой единицы на поле боя. Каждая из боевых единиц в этой книге играет одну из следующих ролей на поле боя: основные войска, элитные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка. Значки для этих ролей приведены в книге правил Warhammer 40,000.
3. **Наименование боевой единицы:** здесь вы увидите наименование боевой единицы.
4. **Стоимость в очках:** тут указывается стоимость боевой единицы в очках без учёта усовершенствований. Она нужна, если вы набираете армию на установленное количество очков.
5. **Профиль боевой единицы:** данная секция показывает перечень характеристик каждой модели (даже опциональной), которую может включать боевая единица.
6. **Класс боевой единицы:** эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил Warhammer 40,000. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.
7. **Состав боевой единицы:** здесь приведено количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данной секции присутствует слово «уникальный», в таком случае вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.
8. **Оснащение:** здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Многие виды оружия и оснащения подробнее описаны в приложении к данной книге. Стоимость всех моделей вместе с их базовым оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках.
9. **Специальные правила:** тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Уникальные специальные правила детально разъясняются в этой же главе, в то время остальные можно найти либо в приложении к данной книге, либо в главе «Специальные правила» в книге правил Warhammer 40,000.



10. **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». Здесь же указывается вся доступная боевой единице транспортная техника. У транспортной техники есть собственные инфолисты. Приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в остальном действуют как отдельные боевые единицы. Подглава о подразделениях в книге правил Warhammer 40,000 объясняет, как действует приданная транспортная техника.
11. **Описание боевой единицы:** здесь приводится художественное описание, в котором рассказывается о сильных и слабых сторонах боевой единицы, а также о тактике боя и методах ведения войны, которые она использует в мрачном будущем 41-го тысячелетия.

ФОРМИРОВАНИЯ



Инфолисты формирований помечаются данным символом. Правила для формирований можно найти в книге правил Warhammer 40,000. В инфолисте формирования приводится перечень статей из списка армии, которые составляют данное формирование, а также указываются любые ограничения и специальные правила для боевых единиц, входящих в формирования.

СПИСОК ОСНАЩЕНИЯ АРЛЕКИНОВ

В данном списке приведена стоимость в очках различных предметов оснащения, доступных боевым единицам вашей армии. Во многие инфолисты боевых единиц включена возможность брать оснащение из этого списка – в каждом таком случае в инфолисте будет написано (жирным шрифтом), что вы можете использовать данный список. Правила для всех указанных здесь предметов оснащения можно найти в приложении.

Загадки Чёрной Библиотеки.....с. 155

Модель может взять что-то одно из следующего. В армию можно взять только по одному предмету из данного списка:

- Крешендо¹.....5 очков
- Роза Цегораха².....15 очков
- Маска Секретов³.....15 очков
- Око Сместящегося бога.....20 очков
- Звёздное одеяние.....25 очков
- Меч-сказитель.....25 очков

¹ Только для глав трупп и теневицев. Заменяет одну единицу дистанционного оружия модели.

² Только для глав трупп и солистов. Заменяет одну единицу рукопашного оружия у главы труппы. Заменяет «поцелуй арлекина» у солиста.

³ Только для теневицев.

⁴ Только для глав трупп. Заменяет одну единицу рукопашного оружия модели.





Труппы арлекинов перемещаются быстро и ударяют жёстко, всегда полагаясь на скорость и навыки, чтобы расправляться с противником раньше, чем он даже успеет навести оружие. Предпочитая избегать ранений, чем стойко их переносить, каждый актёр облачается в голокостюм, который разбивает его очертания в буре разноцветных осколков и тем самым не даёт врагу прицелиться. Вступив в схватку, арлекины оказываются в своей стихии и исполняют чарующий танец смерти, в то время как их маски показывают худшие кошмары неприятеля. Актёры на кусочки разрубают паникующих жертв с помощью различных инструментов, ужасающих, но в то же время необычайно прекрасных, и каждый свой точный выпад и хлесткий удар ногой они посвящают Смеющемуся богу.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Актёр	5	4	3	3	1	6	2	9	–	Пехота	4 актёра
Глава труппы	6	5	3	3	2	7	3	10	–	Пехота (персонаж)	1 глава труппы

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- сюррикенный пистолет (с. 152)
- оружие ближнего боя
- плазменные гранаты
- сальто-пояс (с. 154)

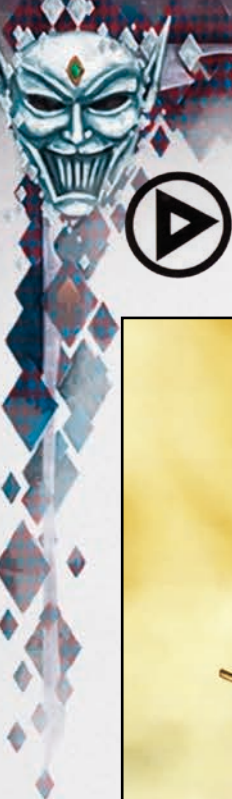
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил

ОПЦИИ:

- Можно включить до семи дополнительных актёров.....15 очков/модель
- Любая модель может заменить свой сюррикенный пистолет чем-то одним из следующего:
 - нейроразрушитель (с. 152).....10 очков/модель
 - термоядерный пистолет (с. 152).....15 очков/модель
- Любая модель может заменить своё оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
 - «объятие арлекина» (с. 153).....5 очков/модель
 - «поцелуй арлекина» (с. 153).....5 очков/модель
 - «ласка арлекина» (с. 153).....8 очков/модель
- Глава труппы может заменить своё оружие ближнего боя силовым мечом.....15 очков
- Глава труппы может взять электромагнитные гранаты.....5 очков
- Глава труппы может взять предметы из списка загадок Чёрной Библиотеки.
- Можно выбрать «Звёздного ткача» (с. 138) в качестве приданного транспорта.





КОМПАНЬОНЫ СМЕРТИ

135
ОЧКОВ



Кружась, кувыркаясь и скача, из дымки на Когерии выходят актёры труппы, известной как Компаньоны Смерти. Они видели блекло сверкающую нить судьбы, что приведёт эльдар к осуществлению мести над Слаанеш, и ради её свершения пойдут на всё, что от них потребуется. Любог, кто преградит им путь к убийству бога, попадает в вихрь крови и агонии: элегантные клинки перерезают глотки, сюррикенное оружие выпускает очереди острых как бритва дисков, а окутанные энергетическим полем руки проникают в грудную клетку и вырывают ещё бьющееся сердце. Когда схватка заканчивается, актёры лёгкой походкой оставляют публику из холодных трупов и снова в танце устремляются к цели столь кошмарной, что она может изменить судьбы триллионов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Актёр	5	4	3	3	1	6	2	9	–	Пехота	5 актёров
Сумрак	5	4	3	3	2	6	2	9	–	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- Сумрак вооружён сюррикенным пистолетом (с. 152) и оружием ближнего боя
- один актёр вооружён сюррикенным пистолетом (с. 152) и оружием ближнего боя
- два других актёров вооружены сюррикенными пистолетами (с. 152) и «поцелуем арлекина» (с. 153)
- один другой актёр вооружён нейроразрушителем (с. 152) и «лаской арлекина» (с. 153)
- один другой актёр вооружён сюррикенным пистолетом (с. 152) и «лаской арлекина» (с. 153)
- все модели оснащены голокостюмами (с. 154), плазменными гранатами и сальто-поясами (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил

Опускается красный сумрак: модели данной боевой единицы могут бегать и нападать в одном и том же ходе.

Примечание авторов: Компаньонов Смерти можно включить в любое формирование вместо одной труппы арлекинов (Сумрак считается за мастера труппы).



АНСАМБЛЬ ТРИЛИКОГО НЕЗНАКОМЦА

155
ОЧКОВ



Столь же ошеломляюще забавный, сколь и смертоносный, ансамбль Триликового Незнакомца специализируется в искусстве сеять смятение и направлять по ложному пути. Его участники разноцветной стрелой проносятся сквозь бедлам сражения благодаря голокостюмам, скрывающим их силуэты. Сальто-пояса наделяют их неестественной ловкостью, что позволяет им без малейших задержек прыжками и кувырками преодолевать даже самую труднопроходимую местность, а ритуальные маски показывают худшие кошмары тех, кто взглянет на них. Следуя отточенной тактике, арлекины кружат рядом с противниками и обрушивают шквал сюрикенов и нервно-паралитических сгустков энергии, прежде чем наброситься и расправиться с жертвами, преподав ошеломительный урок фехтования.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Актёр	5	4	3	3	1	6	2	9	–	Пехота	5 актёров
Сияющий Принц	6	5	3	3	2	7	3	10	–	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

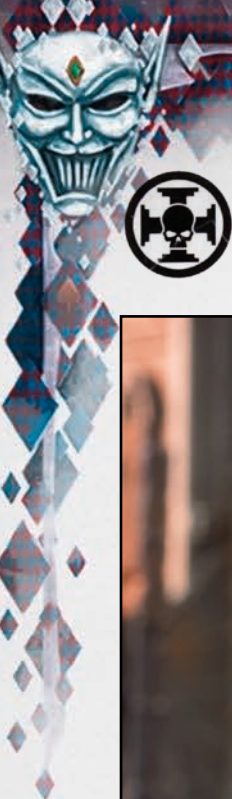
- Сияющий Принц вооружён сюрикенным пистолетом (с. 152), силовым мечом и электромагнитным гранатами
- один актёр вооружён сюрикенным пистолетом (с. 152) и «поцелуем арлекина» (с. 153)
- два других актёра вооружены сюрикенными пистолетами (с. 152) и оружием ближнего боя
- один другой актёр вооружён нейроразрушителем (с. 152) и оружием ближнего боя
- один другой актёр вооружён нейроразрушителем (с. 152) и «поцелуем арлекина» (с. 153)
- все модели оснащены голокостюмами (с. 154), плазменными гранатами и сальто-поясами (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил

Восходит красная луна: модели данной боевой единицы могут бегать и стрелять в одном и том же ходе.

Примечание авторов: ансамбль Триликового Незнакомца можно включить в любое формирование вместо одной группы арлекинов (Сияющий Принц считается за мастера группы).



ШУТ СМЕРТИ

60
ОЧКОВ



Шут Смерти идёт на своего врага размеренной угрожающей походкой, не оставляющей никаких надежд на пощаду, ибо он полностью вживается в играемую им роль Смерти. Его гротескный череполикый шлем навеки искривлён в нездоровой усмешке и своим пустым взором сулит скорую резню. В своих руках он без каких-либо усилий держит необычайно крупную сюржикенную пушку, и, как только противник появляется в радиусе поражения, жуткое оружие немедленно приводится в боевую готовность. Одетый в развевающийся плащ с пугающе звенящими бубенцами, Шут Смерти открывает неистовый огонь, шипение от которого перекрывают только крики умирающих. Каждый мономолекулярный диск смочен вирулентными биотоксинами, нарушающими обмен веществ в теле, что приводит к зрелищному взрыву. Даже малейшая царапина вызывает быструю и ужасную смерть в результате превращения противника в живую бомбу из выпирающих костей и кипящей крови. За всем этим с жадностью наблюдает Шут Смерти, раздумывая над тем, как сделать гибель своих жертв ещё более жутко забавной. И благодаря своей извращённой изобретательности обычно ему это удаётся.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Шут Смерти	5	5	3	3	2	7	3	10	–	Пехота (персонаж)	1 Шут Смерти

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- пушка-визгун (с. 152)
- сальто-пояс (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил
- независимый персонаж
- точные выстрелы

Одной смерти мало: вражеская боевая единица, у которой в фазе стрельбы погибли одна или более моделей от пушки-визгуна Шута Смерти, должна пройти проверку на боевой дух в конце данной фазы с модификатором -2 к лидерству, словно её потери составили 25%. Если проверка провалена, управляющий Шутом Смерти игрок выбирает направление, в котором в данной фазе будет отступать боевая единица противника (если боевая единица продолжит отступать и в последующих ходах, она должна уходить в сторону своего края стола как обычно).

ОПЦИИ:

- Можно взять электромагнитные гранаты, 5 очков
- Можно взять предметы из списка загадок Чёрной Библиотеки.





ДУХ ИНРИАМА

70
ОЧКОВ



Немногие среди эльдар способны различить хоть каплю чего-то смешного в страшной трагедии своего народа и почти тщетной борьбе за выживание. Шут Смерти, играющий Духа Инриама, однако же, видит комедию буквально во всём. Будучи фигурой загадочной и обособленной, этот ненормальный арлекин издавна живёт ролью призрака древнего короля, посвящённого в тайны как живых, так и мёртвых, но обречённого быть неслышанным. Лишь Эльдрад Ультран нашёл общие интересы с этим странным воином. Те, кто хотя бы мельком видели данного Шута Смерти, говорят, что его якобы окружает непонятная мгла, некие зловещие миазмы, существующие не только в плане бытия, но и в голове у очевидца.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Дух Инриама	5	5	3	3	2	7	3	10	–	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

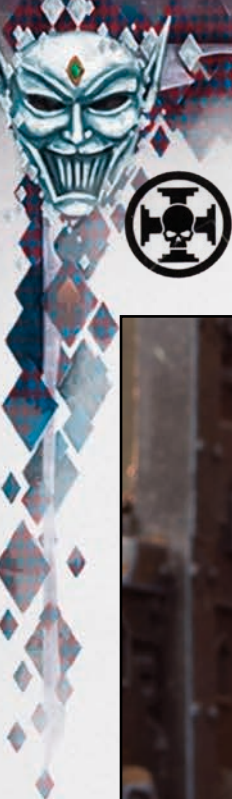
ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- пушка-визгун (с. 152)
- сальто-пояс (с. 154)
- электромагнитные гранаты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил
- независимый персонаж
- точные выстрелы
- скрытый пеленой
- одной смерти мало (с. 132)

Примечание авторов: Духа Инриама можно включить в любое формирование вместо одного Шута Смерти.



Ж ТЕНЕВИДЕЦ

60
ОЧКОВ



Иллюзии, обман и ужас окружают теневида подобно психическому вихрю. Ловкими ментальными трюками эти воины-мистики, в чьих безликих масках отражается лишь пустота космоса, способны стирать воспоминания об арлекинах из памяти врагов, затуманивая их восприятие с помощью чувства смятения или ужаса. Запереть жертву в темнице собственного разума, вступить с ней в одностороннюю психическую дуэль, остановить биение её сердца или вызвать удушье – всё это для теневида сродни детской забаве. Куда бы ни завела его судьба, всюду он ослепляет неприятелей осколками иллюзорного света и тени, а с помощью клубов галлюциногенного газа вызывает у них приступы страха или беспричинного веселья. Дисциплина падает, и её заменяют неразбериха воплей, бессвязная речь и бессмысленная паническая пальба. Солдаты шатаются, словно пьяные, и атакуют клинками несуществующих врагов, пока совсем рядом ходит теневида – островок зловещего спокойствия посреди бушующего океана безумия.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Теневида	6	4	3	3	2	7	3	10	–	Пехота (персонаж)	1 теневида

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- галлюциногенный гранатомёт (с. 152)
- сюриненный пистолет (с. 152)
- затуманивающий посох (с. 153)
- сальто-пояс (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил
- независимый персонаж
- псайкер (УМ 1)

ПСАЙКЕР:

Теневидцы генерируют свои силы из дисциплин **фантазмантии**, **светлой демонологии** и **телепатии**.

ОПЦИИ:

- Можно взять усовершенствование до псайкера с УМ 2.....25 очков
- Можно заменить сюриненный пистолет нейроразрушителем (с. 152).....10 очков
- Можно взять электромагнитные гранаты.....5 очков
- Можно взять предметы из списка **загадок Чёрной Библиотеки**.

ПОГИБЕЛЬ ИРИЭЛЯ

Когда судьба мира-корабля Иянден висела на волоске, и бесконечные полчища тифанидов из флота-улья Кракен угрожали целиком подлотить зльдар, помощь пришла с неожиданной стороны. Вместе со своим флотом Сверхъестественных Рейдеров вернулся пиратский принц Ириэль. Его прибытие изменило ход битвы, но, возможно, главным фактором победы стало копье Сумерек у него в руках. На этом пагубном оружии лежит страшное проклятие, и после извлечения из стазисной камеры в храме Ультанаши от него нельзя избавиться, если только не умерев.

В последовавшем сражении главарь корсаров в личной схватке одолел нескольких величайших воинов Разума улья, однако позже многие стали задаваться вопросом, зачем благородному аристократу, обладающему таким статусом, как Ириэль, брать оружие, которое непременно отнимет у него жизнь. Ответ есть только членов театра Скрытого Пути, которые возложили на него этот роковой долг, но вряд ли они с кем-то поделятся.



СОЛИСТ

145

ОЧКОВ



О нападении солиста враг узнает лишь тогда, когда тот пронесётся по его порядкам мерцающим разноцветным пятном. После этого начинается настоящая бойня. Перепуганные солдаты падают с отрубленными головами, перерезанными глотками и пронзёнными сердцами. Кровь хлещет фонтанами всюду, где бы ни прошёл этот неизвестный убийца, действующий слишком быстро, чтобы его разглядели. Лишь когда он замирает на долю секунды посреди изуродованных трупов, в любопытстве склонив голову набок, его жертвы успевают выхватить образ своего палача. Им оказывается солист, гибкую фигуру которого окружает вихрящееся поле-домино, а лицо скрывает гротескная маска. Наконец он снова приходит в движение, и тогда всего считанные секунды отделяют его жертв от смерти. Даже среди арлекинов никто не знает пределов способностей солистов. В легендах рассказывается, как эти сверхъестественные существа бегают по вертикальным стенам крепостей, проникают в закрытые бункеры из теней и даже замедляют время. Сколько из этого преувеличено, а сколько является правдой, мало кто может сказать наверняка. Для тех же, кто оказывается на пути солиста, это и вовсе неважно, так как им в любом случае надеется не на что.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Солист	9	9	3	3	3	10	6	10	–	Пехота (персонаж)	1 уникальный

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- «ласка арлекина» (с. 153)
- «поцелуй арлекина» (с. 153)
- сальто-пояс (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- глубокий удар
- вечный воин
- устрашение
- бесстрашие
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил
- точные удары

Стремительное нападение: один раз за игру в начале любой фазы движения управляющего игрока солист может совершить описанный далее манёвр вместо обычного перемещения. Киньте количество кубов D6, равное текущему номеру игрового хода; результат этого броска покажет расстояние в дюймах, которое может пройти солист. При движении подобным способом солист может проходить над всеми другими моделями и ландшафтом, словно перемещается по открытой местности, однако он не может завершить своё движение на головах у других моделей или на вершине непроходимого ландшафта. В фазе наступления того хода, в котором солист передвигался подобным образом, показатель его атак повышается до 10.

Невероятный облик: солист имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Путь проклятия: к солисту никогда не может присоединиться другой персонаж. Если солист является военачальником вашей армии, у него никогда не бывает особенностей военачальника.

Призматическое пятно: солист может пройти до 12" в фазе движения.

ОПЦИИ:

- Можно взять электромагнитные гранаты..... 5 очков
- Можно взять предметы из списка загадок Чёрной Библиотеки.



Тяжеловооруженные и невероятно быстрые взводы Небесных Ткачей превосходят своих врагов в манёвре, прежде чем разорвать их на части сконцентрированным огнём. Рвущие потоки сюрикенов и потрескивающие заряды электромагнитной энергии одинаково легко кромсают пеших солдат и превращают вражеские танки в искрящие груды металла. Когда они соизволяют сойтись с врагом на ближней дистанции, «Небесные ткачи» оказываются не менее смертоносны: наездники-актёры бросают звёздные боласы или по широкой дуге наносят удары с помощью зефирных глеф. Противник едва ли в состоянии что-то им ответить, поскольку реактивные мотоциклы перемещаются быстрее, чем глаз может уследить. Более того, их окружают голографические поля и миражи, обманывающие приборы и подрывающие рассудок тех, кто осмелится дать отпор.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Небесный Ткач	5	4	3	4	2	6	3	9	4+	Эльдарский гравцикл	2 Небесных Ткача

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- звёздный болас (с. 152)
- постановщики миражей (с. 154)
- гравцикл «Небесный ткач» (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрание
- яростное нападение
- ударил-отступил

ОПЦИИ:

- Можно включить до четырёх дополнительных Небесных Ткачей..... 50 очков/модель
- Любая модель может заменить свой звёздный болас зефирной глефой (с. 153)..... 10 очков/модель
- Любая модель может заменить сюрикенную пушку своего гравцикла «Небесный ткач» электромагнитной пушкой..... 5 очков/модель



Ж КЛИНКИ СУДЬБЫ

125
ОЧКОВ



Небесные Ткачи, сопровождающие Духа Инриама на войне, известны как Клинки Судьбы. Рассекая небо, они оставляют за собой полосы из разноцветных ромбов, словно рассыпают осколки витражного стекла. Как будто подобного калейдоскопа ложных изображений недостаточно, чтобы обмануть чувства врага, Клинки Судьбы вдобавок пользуются благосклонностью самого Цегораха, если верить слухам, что ходят в театре Полночной Грусти. Не то благодаря сверхъестественной интуиции самих афлекинов, не то благодаря манипуляциям с нитями судьбы, проводимым Смеющимся богом, но прямые выстрелы, которые, казалось бы, должны их сбить, уходят в никуда, к большому увеселению Клинков.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Клинок Судьбы	5	4	3	4	2	6	3	9	4+	Эльдарский гравидикл	2 Клинка Судьбы (уникальные)

ОСНАЩЕНИЕ:

- голокостюм (с. 154)
- постановщики миражей (с. 154)
- зефирная глефа (с. 153)
- гравидикл «Небесный ткач» (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- яростное нападение
- ударил-отступил

С фортуной по жизни: модели данной боевой единицы могут перекидывать неудачные результаты бросков на уклонение.

Примечание авторов: боевую единицу Клинков Судьбы можно включить в любое формирование вместо одной боевой единицы Небесных Ткачей.





«ЗВЁЗДНЫЙ ТКАЧ»

70
ОЧКОВ



«Звёздные ткачи» проносятся по полю брани подобно буре рассеянного света, полагаясь исключительно на свою быстроту и голополю, чтобы не дать противнику точно прицелиться. В подражание небесным колесницам древних эльдар в кормовой части этих стремительных боевых катеров отведена транспортная платформа для переброски театральных труп в бой. Таково мастерство арлекинов, что они спрыгивают с бортов «Звёздного ткача» прямо на ходу или, наоборот, мгновенно запрыгивают на его платформу обратно, если им нужно попасть в другое место. Но даже, когда пассажиры присоединились к рукопашной схватке, «Звёздные ткачи» остаются мощным боевым катером, который кружит и уклоняется, пока обрушивает на ошеломлённого врага бурю выстрелов.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Звёздный ткач»	4	10	10	10	2	Техника (скоростная, открытая, скиммер, транспорт)	1 «Звёздный ткач»

ОСНАЩЕНИЕ:

- две сюррикенные пушки (с. 152)
- голополя (с. 154)
- постановщики миражей (с. 154)

ТРАНСПОРТ:

- Транспортная вместимость: 6 моделей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устраниение

НЕОБЫЧНЫЕ СОЮЗНИКИ

Тогда как инквизиция прежде всего известна своей ненавистью к ксеносам и охоте на них, малоизвестным остаётся тот факт, что демоноборцы Ордо Маллеус имеют много общего с арлекинами. И те, и другие являются заклятыми врагами Хаоса, что в некоторых случаях приводило к непростому, но взаимовыгодному сотрудничеству. Всего немногим инквизитором когда-либо разрешалось войти в священные залы Чёрной Библиотеки и то лишь после тщательной проверки эльдар и только в том случае, если это могло принести большую пользу делу арлекинов.

К преобладанию удивлению некоторых, арлекины неоднократно обманом заставляли орков сражаться ради претворения своих замыслов. В первую очередь такими невероятными союзами славится театр Запутанного Пути, члены которого уверяют зеленокожих, что обе стороны извлекут для себя выгоду, однако в итоге недавние товарищи арлекинов в лучшем случае чувствуют себя обманутыми, но гораздо чаще оказываются мертвы.



Ж

«ПУСТОТНЫЕ ТКАЧИ»

75
ОЧКОВ



Обтекаемые и пугающие «Пустотные ткачи» врываются в битву с балетным изяществом. Имея внушительный арсенал тяжёлого вооружения, эти боевые катера оставляют за собой только пылающие пустоши. Каждым залпом они создают шторм из сюррикенных дисков, которые с пронзительным криком проносятся по воздуху и сбивают противников с ног в брызгах алой крови. Бронетехника, которой не повезёт попасть в поле зрения наводчика, испаряется во вспышке призматического света или внезапно выходит из строя, получив заряд электромагнитной энергии. Даже тем, кому каким-то чудом повезло избежать яростной атаки пролетающего «Пустотного ткача», не стоит считать себя в безопасности, поскольку установленная в хвостовой части пушка всегда готова обрушить опустошительный град огня, чтобы расправиться с оставшимися позади.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Пустотный ткач»	4	10	10	10	2	Техника (скоростная, открытая, скиммер)	1 «Пустотный ткач»

ОСНАЩЕНИЕ:

- электромагнитная пушка (с. 152)
- две сюррикенные пушки (с. 152)
- голополя (с. 154)
- постановщики миражей (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение

ОПЦИИ:

- Можно включить до двух дополнительных «Пустотных ткачей».....75 очков/модель
- Любая модель может заменить свою электромагнитную пушку призматической пушкой (с. 152).....5 очков/модель

Кормовое орудие:

всякий раз, когда «Пустотный ткач» открывает огонь, установленная в его кормовой части сюррикенная пушка может стрелять по цели, отличной от той, по которой стреляют остальные орудия «Пустотного ткача». Кормовая сюррикенная пушка может вести огонь только по тем целям, что находятся в секторе кормовой брони «Пустотного ткача».



Ж

«ДЫХАНИЕ ЗМЕЯ»

90
ОЧКОВ



«Пустотный ткач» под названием «Дыхание змея» пусть и крупнее, и тяжелее по сравнению с сопровождающими его «Небесными ткачами», но он тоже обладает поразительной проворностью. В бою он пикирует и петляет с ловкостью охотничьего ястреба, пока наводчик, стоящий за призматической пушкой на носу, фокусирует лазерные лучи через сложный психофкристалл, чтобы разнести на части как лёгкую технику, так и тяжёлую пехоту. Когда же «Дыхание змея» проносится мимо, пережившие первый заход становятся мишенью для отличной убийственной шутки – пропущенных неприятелей с безошибочной точностью срезают диски установленной на корме сюрикенной пушки.

	Г Броня Г					
	BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы
«Дыхание змея»	5	10	10	10	2	Техника (скоростная, открытая, скиммер)
						Состав боевой единицы
						1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- призматическая пушка (с. 152)
- две сюрикенные пушки (с. 152)
- голополя (с. 154)
- постановщики миражей (с. 154)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение
- кормовое орудие (с. 139)

Примечание авторов: «Дыхание змея» можно включить в любое формирование вместо одного «Пустотного ткача».





ВОЙСКО КОГЕРИИ



Подхваченные вихрем событий периода Заката, актёры энергично кружатся и исполняют пируэты на вселенской сцене Фатума. Однако всегда встречаются те, кто желает изменить свою судьбу, те, кто хочет выступить дирижёром безумной симфонии разрушения, когда она достигнет убийственного крещендо. Эльдарские ясновидцы славятся, как великие знатоки искусства провидания и претворения пророчеств в жизнь, и нет среди них никого могущественнее Эльдрада Ультрана, для которого младшие расы – всего лишь марионетки в тайных роковом танце ясновидца, ибо несмотря на свою весёлость они понимают, что ставки, как никогда, высоки. Присоединившись к схватке на луне Когерии, эти иллюзорные эльдар доказали эффективность союза с Ультраном, так как вместе они на один шаг опережали не только обитателей реальности, но и богов, и чудовищ, что таятся в тёмных уголках мироздания.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- Эльдрад Ультран
- Компаньоны Смерти
- ансамбль Триликого Незнакомца
- Дух Инриама
- Клинки Судьбы
- «Дыхание змея»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Бесплотные иллюзии: кидайте кубик всякий раз, как модель данного формирования получает неспасённое ранение. При выпадении 6 оказывается, что враг задел всего лишь остаточное изображение настоящей цели, и ранение не засчитывается.

Мощь триллиона душ: настолько колоссальной силой обладает верховный ясновидец, что способен перенаправлять часть неизмеримой энергии ради собственного выживания.

Эльдрад Ультран имеет специальное правило «вечный воин».



Сказание о Грехопадении – это самая кровавая, жестокая и трагичная история, известная эльдарскому народу, поэтому нет ничего удивительного в том, что сопутствующий ей сэдат под названием «Месть Цегораха» является, по сути, изощрённой стратегией, где безрассудная бойня ставится превыше утончённости и хитрости. Быстрота и боевые навыки сами по себе расцениваются как оружие, спешно доставляемое в самую гущу врагов за счёт невероятного атлетизма самих бойцов и молниеносных ударных катеров. Оказавшись в самом пекле сражения, арлекины убивают врагов в неимоверном темпе, уходя от неуклюжих замахов в настоящей буре насилия.

При этом тяжёлые гравитационные танки атакуют с бреющего полёта под непрерывный аккомпанемент гула двигателей и завывания сюркиенов. «Небесные ткачи», носящиеся по воздуху блестящими хищными косяками, лишают вражескую пехоту боеспособности сконцентрированными залпами сюркиенного огня или просто разносят солдат на части, закидывая их звёздными боласами. «Звёздные ткачи» в это время пролетают сквозь стену вражеских выстрелов подобно стрелам, выпущенным из некоего громадного лука, и доставляют на поле боя трупы арлекинов, тогда как взводы «Пустотных ткачей» прикрывают их с фланга, разнося на куски любого глупца, решившего противостоять последователям Цегораха.

Вместе с тем посреди управляемого хаоса шагают действующие лица этого кровавого представления. Шуты Смерти занимают выгодную высоту, откуда со злобейшей ухмылкой играют партию на своей визжащей пушке. Незримо перемещающиеся теневидцы меняют восприятие окружающих и оставляют за собой безумие и ужас. Но в самом центре всего этого бедлама свой танец смерти исполняет солист, забирающий у врагов жизни, как Сланеш когда-то пожрал души древних эльдар.

Арлекинам известно бесчисленное множество мифологических сэдатов, от «Сотни мечей Ваула» до «Мук Пылающей Ямы», но ни один из них нельзя назвать таким же бесхитростным и жестоким. Исполняя «Месть Цегораха», арлекины выплёскивают всю печаль и гнев своего народа, а именно – коллективные воспоминания о Грехопадении и ненависть к Той-что-жаждет. Данная стратегия опирается на смерть и возмездие, и в связи с тем, что тьма вскоре угрожает поглотить Галактику, арлекинам приходится прибегать к ней всё чаще.

Нет таких слов, чтобы описать тот ужас, что пришлось пережить нашему народу. То страшное бедствие, что мы сами насадили на себя. Поэтому, дорогой наш враг, позволь, мы покажем тебе всё наглядно.

Декламация горя, зачитываемая Скорбящим Поэтом перед началом представления о Грехопадении Эльдар



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3 трупы
- 3 Шута Смерти
- 3 теневида
- 1 солист
- 2 боевые единицы Небесных Ткачей
- 1 боевая единица «Пустотных ткачей»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Превосходное представление: вы можете перекидывать непробиваемые спас-броски при выпадении 1 у всех моделей этого формирования.

Эмиссар Цегораха: если в качестве военачальника вы выбрали главу труппы из этого подразделения, тогда вы можете перекинуть результат броска по одной из таблиц особенностей военачальника из *кодекса арлекинов*.

Нарастающее крещендо: с начала второго хода все боевые единицы в этом подразделении, имеющие спецправило «проворность», могут бегать и нападать в одном ходе.





ЗМЕИНОЕ ПЛЕМЯ



С пронзительным криком проносясь по небу, Змеиное Племя обрушивается на врага подобно молнии. Сам воздух наполняется мономолекулярными сюрикенами, когда формирование проносится над головой, заливаясь зловещим смехом. Кружа и закладывая изящные дуги в поднимающихся клубах дыма, скиммеры затем резко снижаются к контуженным выжившим, и со «Звёздных ткачей» проворно соскакивают труппы арлекинов. Однако земли они не касаются. Вместо этого они отправляются в прогулку по небу. Демонстрируя недюжинные ловкость и способности, они делают сальто, отталкиваются ногами, подпрыгивают и выполняют пируэты; каждый мощный удар и пинок служит затем, чтобы арлекин продолжал оставаться в воздухе. Так актёры бегут прямо по противникам, ломая шеи, срубая головы и проламывая череп, и при этом даже не касаются земли. Всё представление занимает какие-то мгновения, прежде чем последователи Цегораха обратно запрыгнут на борт своих «Звёздных ткачей» и с ликованием и улюлюканьем унесутся дальше.

Прогулка по небу рассматривается не просто как методика ведения боя, но и соревнование в зрелищности, в котором наибольшего почёта добивается тот, кто совершит самое потрясающее убийство. Тех, кому не удалось удержаться на высоте, соратники встречают ехидным смехом или даже оставляют позади один на один с неприятелем, жаждущим кровавой расправы.

Тогда как в ритуальных па этого танца заложены отсылки на деяния Змей-ткачей из элдарской мифологии, непосредственно в роли этих легендарных существ выступают антигравитационные боевые машины. «Небесные ткачи» безумно носятся туда-сюда, и каждая срезанная голова или выпотрошенный лидер отражают хаос, вызываемый ложью вероломного Небесного Ткача. Властно устремляющиеся к добыче на поле боя «Пустотные ткачи» систематически уничтожают свои цели, точно как мифический Пустотный Ткач методично устранял величайших врагов Цегораха. И наконец, арлекины ездят именно на «Звёздных ткачах» подобно тому, как Цегорах улетал на Звёздном Ткаче, нанося смертельный удар, прежде чем скрыться с ним вдвоём.

Легенды гласят, что каждый детёныш Космического Змея — благородный, расчётливый и капризный — был наделён уникальной великой силой. Однако когда они бились вместе, как одно целое, змеиное племя могло изменить саму судьбу...

Отрывок из монолога о Сотканных Звёздах



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3 труппы
- 2 боевые единицы Небесных Ткачей
- 3 «Звёздных ткача»
- 1 боевая единица «Пустотных ткачей»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

все труппы формирования должны взять в качестве приданного транспорта по одному «Звёздному ткачу» из этого формирования.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Эмиссар Цегораха: если в качестве военачальника вы выбрали главу труппы из этого подразделения, тогда вы можете перекинуть результат броска по одной из таблиц особенностей военачальника из *кодекса арлекинов*.

Прогулка по небу: труппа из этого формирования может воспользоваться своим правилом «ударил-отступил» для погрузки в пустой «Звёздный ткач» из этого формирования. При условии, что расстояние манёвра «ударил-отступил» позволяет всем моделям боевой единицы, включая любых присоединившихся к ней персонажей, встать в пределах 2" от пустого «Звёздного ткача», боевая единица может немедленно провести посадку. Более того, если все модели боевой единицы смогут завершить манёвр объединения в пределах 2" от пустого «Звёздного ткача» этого формирования, тогда боевая единица может немедленно провести посадку.





Ж АКТЁРСКИЙ СОСТАВ



Актёрский состав несётся впереди даже самых быстрых аспектных воинов и ведём и бросается во вражеские порядки с дикой страстью. Пока в галлюциногенном дыму шустро мчатся едва видимые фигуры, их странное оружие выплёвывает энергетические сгустки или выпускает скашивающие сюрикены, своими острыми как бритва лезвиями оставляющие глубокие порезы. Подобного рода небольшие группы арлекинов встречаются другими эльдар чаще всего. Они устраивают представления и исполняют песни для воинств целый день, чтобы на следующий объединить их на войну. Аналогично, следуя указаниям теневицев, такие бродячие труппы наиболее часто появляются накануне какой-нибудь грандиозной битвы, в которой могут оказать существенную помощь своей родне с искусственного мира или из Тёмного города. В такие времена арлекины зловещим героизмом вдохновляют союзников на великие поступки.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 труппа
- 1 Шут Смерти
- 1 теневиц

ОГРАНИЧЕНИЯ:

все модели этого формирования должны выставляться как единая боевая единица. Теневиц и Шут Смерти этого формирования не могут покинуть труппу из этого формирования.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- крестоносец

Глашатаи Смеющегося бога: любые модели фракции эльдар или тёмных эльдар (и дружественные, и вражеские) в пределах 6" от одной или более моделей из этого формирования имеют специальное правило «крестоносец».



РОЗЫГРЫШ ЦЕГОРАХА



Для выполнения особо важного задания глава труппы делает постановку «Розыгрыша Цегораха». Сломая голову мчась по полю боя, актёры полагаются на летящие впереди гравилёты, прикрывающие их продвижение залпами огня. Врагов выцеливают и уничтожают одного за другим с безжалостной точностью, ибо ничто не должно помешать миссии арлекинов. Так члены подобной группировки отыгрывают историю одного розыгрыша, когда Смеющийся бог придумал унизить Курноуса, отломив ему олений рог. Хотя Звёздный Ткач был слишком благородным для такой подлой шутки, Пустотный и Небесный Ткачи с радостью присоединились и удерживали гончих бога-охотника, пока Цегорах вырывал свой трофей из чела спящего Курноуса.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 труппа
- 1 боевая единица Небесных Ткачей
- 1 боевая единица «Пустотных ткачей»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Нарастающее крещендо: с начала второго хода все боевые единицы в этом подразделении, имеющие спецправило «проворность», могут бегать и нападать в одном ходе.



ПУТЬ ГЕРОЕВ



Незримо выскальзывая из Паутины, актёры Пути героев подкрадываются к вражеским порядкам со спины. Противник узнает об угрозе лишь тогда, когда в его рядах происходит вспышка насилия: воздух наполняют снаряды «Визгун», сумасшедшие видения распространяются подобно пожару, и окровавленные воины падают как осенние листья. Это внезапное наступление отображает объединённую ярость Ультанаша и Эльданеша, выступивших вместе против принца Иггса в его логове. Шут Смерти отыгрывает угромого Ультанаша, теневидец – злосчастного Эльданеша, а солист изображает Слаанеш в облике чудовищной гордыни, которая привела к тому, что даже во время такого опасного предприятия герои не обошлись без соперничества. Независимо от ритуального значения, неожиданное появление трёх столь могучих воинов в гуще вражеской армии может изменить ход даже самой безнадежной битвы.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 Шут Смерти
- 1 теневидец
- 1 солист

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- проникновение
- скрытый пеленой
- скрытность

Одиночный путь: модели этого формирования не могут присоединяться к другим боевым единицам, равно как и к ним не могут присоединяться другие персонажи.

Ж КЛИНОК ФАОЛЧУ



Когда гравилёты Клинки Фаолчу обрушиваются на врага, стреляя из всех орудий, стаи Небесных Ткачей на безумной скорости проносятся через строй «Пустотных ткачей», снижаясь по спирали и проделывая кровавые борозды в рядах противника. Данная постанова названа в честь супруги Великого Ястреба из эльдарской мифологии и рассказывает о том, как она храбро полетела доставить меч Анафис Эльданешу, дабы он мог воспользоваться им против могучего Кхаина. В данном эдате «Пустотные ткачи» изображают мощные крылья Фаолчу, «Небесные ткачи» – её острые когти, а их совместная огневая мощь – выкованный Ваулом легендарный клинок. Точно так же, как Фаолчу придала сил и помогла Эльданешу, так и эти боевые катера поддерживают своих союзников на поле боя, в клочья разрывая врагов яркими залпами тяжёлого огня, а затем отступая.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2 боевые единицы Небесных Ткачей
- 1 боевая единица «Пустотных ткачей»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Крылья Фаолчу: если вы решаете выполнить манёвр уклонения боевой единицей из этого формирования, вы можете перекидывать спас-броски за укрытие этой боевой единицы.

ПРИЛОЖЕНИЕ

В данном разделе подробно разобраны многие правила, которые необходимо знать для игры армией арлекинов в настольных сражениях ВХ40к. Кроме того, здесь же описаны особенности военачальника, оснащение и тактические задачи. В конце раздела вы найдёте сводный список с профилями боевых единиц и оружия, что удобно для быстрой справки во время игры.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРЛЕКИНОВ

Уникальные правила, которые есть только у определённых боевых единиц или формирований, можно найти в соответствующих инфолистах. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в русской книге правил ВХ40к.

СТЕПЕНИ СОЮЗНИЧЕСТВА

Модели фракции арлекинов имеют следующие категории союзов с боевыми единицами из других фракций в одной с ними армии:

Боевые братья: тёмные эльдар, эльдар.

Выгодный союз: армии Имперума, Империя Тау.

Отчаянный союз: орки.

Только если грянет апокалипсис: демоны Хаоса, космические десантники Хаоса, некроны, тираниды.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если вашим военачальником является Шут Смерти или теневидец, то вы можете кинуть D6 по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в книге правил ВХ40к, или бросить D3 по одной из трёх таблиц, приведённых ниже.

Если вашим военачальником является глава труппы, то вы можете кинуть D6 по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в книге правил ВХ40к, или бросить D6 по одной из трёх таблиц, приведённых далее.



Светлая

Таблица особенностей военачальника

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 Везучий от Смеющегося бога:** *сверхъестественная удача есть верный признак благосклонности Цегораха.* Ваш военачальник перекидывает все броски на попадание (стрелковых и рукопашных атак) при выпадении 1, а также все спас-броски при выпадении 1.
- 2 Фрактальный шторм:** *резкими движениями в бою военачальник максимизирует эффект от своего голополя и тем самым успешнее уклоняется от вражеских ударов.* Ваш военачальник имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
- 3 Шаг в будущее:** *военачальник и его последователи лучами звёздного света пересекают поле битвы. Они двигаются с такой внезапной грацией, что кажется, будто само время уступает им дорогу.* Ваш военачальник и его боевая единица прибавляют 1" к любому своему манёвру. Это значит, что они могут пройти до 7" в фазе движения, а также могут продвинуться на 1" дальше всякий раз, когда они бегут, нападают, отступают, перегруппировываются, ударяют и отступают, объединяются, преследуют противника и т.д.
- 4 Зов героя:** *призыв к оружию, который объявляет военачальник, воплощающий мифических героев, скор и неосторим.* К результату любого броска на перехват инициативы вы можете прибавить 4.
- 5 Блуждающий по Паутине:** *военачальник бродил по многим спрятанным тропам Паутины и знает, откуда можно напасть, чтобы застать противника врасплох.* Перед расстановкой выберите D3 боевые единицы в подразделении вашего военачальника, которые на свой выбор получают одно из следующих специальных правил (каждая боевая единица может выбрать разное правило): глубокий удар, проникновение или разведчик.
- 6 Обман зрения:** *военачальник одурачивает свои врагов ещё до начала битвы.* Сразу после того как будут расставлены все войска и проведены разведывательные манёвры, вы можете убрать со стола вашего военачальника и/или до D3 других дружественных боевых единиц фракции арлекинов в пределах 12" от него. Каждая убранная таким способом боевая единица может либо немедленно вернуться на стол, используя обычные правила расстановки, либо уйти в резерв.

Сумеречная Таблица особенностей военачальника

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 **Везучий от Смеющегося бога:** *сверхъестественная удача есть верный признак благосклонности Цегораха.* Ваш военачальник перекидывает все броски на попадание (стрелковых и рукопашных атак) при выпадении 1, а также все спас-броски при выпадении 1.
- 2 **Фрактальный шторм:** *резкими движениями в бою военачальник максимизирует эффект от своего голополя и тем самым успешнее уклоняется от вражеских ударов.* Ваш военачальник имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
- 3 **Шаг в будущее:** *военачальник и его последователи лучами звёздного света пересекают поле битвы. Они двигаются с такой внезапной грацией, что кажется, будто само время уступает им дорогу.* Ваш военачальник и его боевая единица прибавляют 1" к любому своему манёвру. Это значит, что они могут пройти до 7" в фазе движения, а также могут продвинуться на 1" дальше всякий раз, когда они бегут, нападают, отступают, перегруппировываются, ударяют и отступают, объединяются, преследуют противника и т.д.
- 4 **Рассказчик:** *военачальник дирижирует сражением согласно древнему сказанию, и бой завершится только тогда, когда все актёры сыграют свои роли.* Если в миссии используется переменная длительность игры, вы можете прибавлять или вычитать 2 из любого броска D6, который определяет, завершится ли игра или будет продолжаться.
- 5 **Этапы неумолимого перехода к смерти:** *военачальник раскрывает этапы неумолимого перехода к смерти – тонкого и смертоносного искусства, где последний штрих – обезглавливание противника.* Любой бросок на ранение в ближнем бою от вашего военачальника получает спецправило «мгновенная смерть» при выпадении 6 (или 5+ при атаке «поцелуй смерти»).
- 6 **Танец бесчисленных зеркал:** *будучи профессиональным иллюзионистом, военачальник оставляет врагов гоняться за фантомами, тогда как сам вместе со своей труппой появляется на другом конце поля боя.* Один раз игру ваш военачальник и его боевая единица могут сделать прыжок в зазеркалье вместо обычного перемещения в фазе движения. Боевая единица, совершающая прыжок в зазеркалье, проходит до 24". Перемещаясь подобным образом, ваш военачальник и его боевая единица могут проходить над всеми другими моделями и любым ландшафтом, как если бы они шли по открытой местности. Однако они не могут завершить своё движение на головах у других моделей или на вершине непроходимого ландшафта. Боевая единица не может нападать в том же ходе, в котором совершала прыжок в зазеркалье.

Тёмная Таблица особенностей военачальника

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 **Везучий от Смеющегося бога:** *сверхъестественная удача есть верный признак благосклонности Цегораха.* Ваш военачальник перекидывает все броски на попадание (стрелковых и рукопашных атак) при выпадении 1, а также все спас-броски при выпадении 1.
- 2 **Фрактальный шторм:** *резкими движениями в бою военачальник максимизирует эффект от своего голополя и тем самым успешнее уклоняется от вражеских ударов.* Ваш военачальник имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
- 3 **Шаг в будущее:** *военачальник и его последователи лучами звёздного света пересекают поле битвы. Они двигаются с такой внезапной грацией, что кажется, будто само время уступает им дорогу.* Ваш военачальник и его боевая единица прибавляют 1" к любому своему манёвру. Это значит, что они могут пройти до 7" в фазе движения, а также могут продвинуться на 1" дальше всякий раз, когда они бегут, нападают, отступают, перегруппировываются, ударяют и отступают, объединяются, преследуют противника и т.д.
- 4 **Танец воплощённых кошмаров:** *военачальнику хорошо известны потайные страхи публики, чем он и пользуется в бою.* Вражеские боевые единицы в базовом контакте с вашим военачальником или его боевой единицей должны кидать дополнительный D6 (что обычно в сумме даёт 3D6) при прохождении проверок на утрашение или боевой дух.
- 5 **Выход на бис:** *военачальник в последний раз выводит свою труппу на сцену театра военных действий, прежде чем битва завершится.* В конце игры, перед определением победителя в битве, вы можете один раз передвинуть вашего военачальника и его боевую единицу, как если бы сейчас шла фаза движения; после они могут побежать или открыть огонь, как если бы в фазе стрельбы, а затем при желании напасть на противника и провести один раунд ближнего боя, как в фазе наступления (ваш оппонент может вести упреждение и отбиваться как обычно). Если ваш военачальник связан боем на момент окончания игры, тогда он и его боевая единица могут только решить провести один дополнительный раунд ближнего боя. Если боевая единица военачальника погружена в транспорт, она может высадиться, но её транспорт не может перемещаться или стрелять. После того как ваш военачальник и его боевая единица выполняют эти дополнительные действия, игра завершается.
- 6 **Последняя шутка:** *военачальник со смехом скрецивает с противником клинок, зная, что, если даже он и умрёт, врага всё равно ждёт гибель.* Если ваш военачальник удаляется как потеря, сражаясь в поединке, оба игрока сразу проводят кубовку. Если побеждаете вы или получается ничья, тогда военачальник вашего оппонента также удаляется как потеря.

ВООРУЖЕНИЕ ТЕАТРОВ МАСОК

В данном разделе кодекса арлекинов приведён перечень вооружения и снаряжения воинов и машин арлекинов, а также правила для их использования в игре ВХ40к.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Термоядерные пистолеты обладают такой мощью, что, испаряя свои цели, не оставляют от них ничего.

Дальность	Сила	АР	Класс
6"	8	1	Пистолет, мелта

ГАЛЛЮЦИНОГЕННЫЙ ГРАНАТОМЁТ

Эти гранатомёты окутывают врага клубами галлюциногенного газа.

Дальность	Сила	АР	Класс
18"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, галлюциногенное

Галлюциногенное: в конце фазы стрельбы боевая единица, получившая одно или более попаданий от оружия с этим специальным правилом в данной фазе, должна пройти тест на подавление огнём. Если тест провален, тогда в дополнение к тому, что боевая единица подавляется огнём, она получает одно ранение, причём спас-броски за броню или укрытие не дозволяются. Это ранение распределяется случайным образом.

ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ ПУШКА

Данная пушка способна выводить из строя бронетехнику электромагнитными зарядами.

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	4	4	Тяжёлое 1, взрыв, электромагнитное

НЕЙРОРАЗРУШИТЕЛЬ

Нейроразрушители выжигают нервную систему жертвы.

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	1	2	Пистолет, губитель плоти

ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ ПУШКА

Эти пушки выстреливают высокомоощными лазерными лучами с регулируемыми параметрами.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Рассеянный луч	24"	3	4	Тяжёлое 1, большой взрыв
Сфокусированный луч	24"	5	3	Тяжёлое 1, взрыв
Копьё	24"	7	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель

ЗВЁЗДНЫЙ БОЛАС

Звёздный болас раскручивают и бросают, после чего он яростно взрывается.

Небесный Ткач может вести огонь из своего звёздного боласа в дополнение к стрельбе из оружия своего гравидикла.

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	6	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое

СЮРИКЕННОЕ ОРУЖИЕ

Сюрикенное оружие с огромной скоростью выстреливает острые диски, разрезающие врагов на куски.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Пушка-визгун				
– «Визгун»	24"	1	5	Штурмовое 1, биоснаряд, шторм из клинков, подавление огнём, отравленное (2+)
– сюрикен	24"	6	5	Штурмовое 3, шторм из клинков
Сюрикенный пистолет	12"	4	5	Пистолет, шторм из клинков
Сюрикенная пушка	24"	6	5	Штурмовое 3, шторм из клинков

Биоснаряд: если не относящаяся к технике модель убита в результате атаки с этим специальным правилом, то, прежде чем удалить её как потерю, поместите малый маркер взрыва центром точно над ней. Боевые единицы получают столько попаданий с силой 5 и АР 4, сколько их моделей попадает под маркер. Попадания отыгрываются со спецправилом «укрытие не спасает».

Шторм из клинков: если в результате стрельбы из оружия с этим специальным правилом выпадает 6 при броске на ранение, ранение наносится автоматически, независимо от стойкости цели, и отыгрывается с АР2.



РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (с. 169). Полные правила можно найти в книге правил ВХ40к.

- оружие ближнего боя
- силовое оружие

«ЛАСКА АРЛЕКИНА»
Данное устройство окутывает руку владельца смертельным силовым полем.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, ласка смерти

Ласка смерти: независимо от стойкости цели, каждое выпадение 6 при броске на попадание оружия с этим специальным правилом приводит к автоматическому нанесению одного ранения, которое отыгрывается с АР 2. Против техники каждое выпадение 6 приводит к автоматическому нанесению одного скользящего попадания.

«ОБЪЯТИЕ АРЛЕКИНА»
Данное устройство кромсает жертву паутиной моноволоконной нити.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, объятие смерти

Объятие смерти: модель с «объятием арлекина» имеет спецправило «молот ярости», но делает D3 атаки «молот ярости», которые наносят попадание автоматически и отыгрываются с силой 6.

«ПОЦЕЛУЙ АРЛЕКИНА»
Данное устройство при погружении в плоть жертвы превращает её внутренние органы в кровавое месиво за считанные мгновения.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, поцелуй смерти

Поцелуй смерти: когда модель с «поцелуем арлекина» совершает атаки ближнего боя, делайте отдельный бросок за атаку «поцелуй смерти». Поцелуй смерти всегда отыгрывается с силой 6 и АР 2. Если при броске на ранение от поцелуя смерти выпадает 6, атака получает спецправило «мгновенная смерть».

ЗАТУМАНИВАЮЩИЙ ПОСОХ
Фокусируя психическую мощь владельца, затуманивающий посох оглушает и дезориентирует жертву.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+2	–	Рукопашное, контузящее, губитель плоти

ЗЕФИРНАЯ ГЛЕФА
Зефирная глефа – это идеально сбалансированное силовое оружие, позволяющее наносить рубящие удары с большим радиусом.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+1/Как у обладателя*	2/3*	Рукопашное

* У зефирной глефы есть два показателя силы и АР. Первые используются только в том ходе, в котором модель совершает нападение; вторые используются в любое другое время.



ЭЗОТЕРИКА ВОЙНЫ

Профили для нижеследующих гранат приведены в сводной таблице (с. 169). Полные правила можно найти в книге правил ВХ40к.

- электромагнитные гранаты
- плазменные гранаты

Сальто-пояс

По сравнению с грубыми и примитивными технологиями низших рас, сальто-пояса арлекинов выглядят элегантными и красивыми. Этот разукрашенный пояс, нередко инкрустированный драгоценными камнями и металлами, вмещает сложный антигравитационный генератор, настолько продвинутый, что принцип его работы ставит Адептус Механикус в тупик. Во время представлений сальто-пояса позволяют арлекинам прыгать и делать пируэты с неестественной грацией, а на поле боя они повышают и без того немалую смертоносность служителей Цегораха. Пояс такой лёгкий, что нисколько не мешает владельцу. Наоборот, с его помощью можно без труда бежать по крупным валунам или щебню, ничуть не замедляясь, и уклоняться от ударов в рукопашной схватке с изяществом лучших танцоров.

Модель с сальто-поясом не замедляется труднопроходимым ландшафтом и не получает штрафа к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт. Вдобавок, персонаж с сальто-поясом всегда проходит броски по правилу «берегитесь, сэр» на 2+.

Гравицикл «Небесный ткач»

Используемые арлекинами гравициклы быстры, грациозны и позволяют высоко летать над полем боя.

Модель на гравицикле «Небесный ткач» имеет спас-бросок за броню на 4+ и сюрикленную пушку. Боевая единица переходит в класс эльдарских гравициклов.

Постановщики миражей

Эти контейнеры выпускают гологранаты, скрывающие присутствие техники арлекинов за мешаниной света и разных цветов.

Один раз за игру вместо манёвра уклонения боевая единица, полностью состоящая из моделей с постановщиками миражей, может активировать постановщики миражей, если она выбрана целью стрелковой атаки. Если боевая единица активирует свои постановщики миражей, все её модели получают непробиваемый спас-бросок на 4+ против стрелковых атак до начала своей следующей фазы движения.

СМЕРТЬ БОГОВ

До Грехопадения Дети Звёзд были очень близки со своими богами, но, когда общество эльдар погрязло в пороках, эта связь оборвалась. Какая-то часть эльдар отвернулась от них из-за стыда, однако большинство пошло на это по причине собственного высокомерия, поскольку ошибочно считали, что с их уровнем знаний и властью остаётся почитать только потакание своим прихотям. Традиций и веры в богов придерживались совсем немногие, и значительную их часть составляли именно почитатели Цегораха, Смеющегося бога.

В ходе Грехопадения эльдарские боги были уничтожены практически в одно мгновение, когда Слаанеш взойшёл на пьедестал. Как известно, Казла Менша Кхаин вступил в схватку с новорождённым Слаанеш, но даже Кроваворукий бог не смог бы справиться с первобытным ужасом перед божеством, возникшим из вседозволенности и неводержанности обречённой расы. В итоге Кхаин был расколот, но его гнева хватило, чтобы отвлечь на себя Слаанеш, чем не преминул воспользоваться Смеющийся бог, быстро проскочивший в Паутину.

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ АРЛЕКИНОВ

Голополя

Собирая кинетическую энергию для искажения силуэта техники, голополя не дают противнику прицелиться в уязвимые места.

Техника с голополями имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ до тех пор, пока она не обездвижена.

Постановщики миражей

См. выше.

БРОНЯ

Голокостюм

Взрываясь россыпью искр, арлекины в бою напоминают ослепительные пятна, ставящие противника в замешательство и не дающие ему прицелиться. Такой эффект достигается благодаря голокостюму, или иначе дадеди — что означает «между цветами». В него встроено запрограммированное голополе, которое при движении владельца разбивает его образ на части в фрактальной буре света. Чем быстрее перемещается обладатель, тем сильнее выражен результат. Именно поэтому нападающий арлекин похож на расплывчатую призматическую бурю, по которой практически невозможно попасть, и легко уклоняется от ударов, которые в ином случае непременно бы его достали.

Голокостюм предоставляет непробиваемый спас-бросок на 5+.



ЗАГАДКИ ЧЁРНОЙ БИБЛИОТЕКИ

Все эти артефакты необычайно редки и бережно хранятся вместе с другими древними сокровищами в Чёрной Библиотеке. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

Меч-сказитель

У изящного и превосходно сбалансированного меча-сказителя клинок сделан из звёздного металла, а рукоять из обработанной призрачной кости. Его поверхность исписана крошечным текстом, в котором повествуется о Грехопадении эльдар так, как рассказывают теневицы. Сражаясь этим оружием, его владелец видит перед глазами то ужасное время, а его разум заполняется невероятными психическими снимками величайшей трагедии своего народа. Приводимый в убийственную ярость этими ужасами, обладатель меча сражается усерднее и решительнее, дабы не позволить, чтобы подобные страшные события когда-нибудь повторились.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+1	3	Рукопашное, мастерски сделанное

Крещендо

Впервые этот образцовый сюржикенный пистолет был преподнесён главе труппы Скрытого Пути. Предположительно, его подарил некий скиталец по Паутине, в котором актёры театра масок узнали самого Цегораха. И хотя многие сомневаются в правдивости их утверждения, никто не станет отрицать того, что Крещендо является исключительно мощным оружием поистине прекрасной работы. В него встроены генераторы микроискажения, которые при нажатии на спусковой крючок приводят к тому, что владелец пистолета смещается во времени чуть вперёд. В результате и само оружие, и его хозяин ускоряются и неправдоподобно быстро выпускают очереди снарядов. Своё название Крещендо получил за нарастающий вой, который он издаёт, скашивая ряды врагов.

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	4	5	Пистолет, шторм из клинков, быстрый огонь

Быстрый огонь: модель, ведущая огонь из оружия с этим спецправилом, может стрелять столько раз, сколько указано атак у неё в профиле. Все выстрелы должны приходиться в одну и ту же боевую единицу.

Шторм из клинков: если в результате стрельбы из оружия с этим специальным правилом выпадает 6 при броске на ранение, ранение наносится автоматически, независимо от стойкости цели, и отыгрывается с АР2.

Око Смеющегося бога

Поговаривают, будто этот изрезанный рунами кулон, сделанный из призрачной кости, однажды привлек наблюдательный взор самого Цегораха. Рядом с этим мощным артефактом перестают действовать психические способности, поскольку Смеющийся бог не допускает, чтобы к его детям протягивались шупальца варпа. Эта аура тишины окружает не только обладателя, но и окутывает ближайших соратников. Так Цегорах приглядывает за своими последователями, оберегая их от хищнических притязаний Той-что-жаждет.

Все дружественные боевые единицы в пределах 12" от модели с Оком Смеющегося бога имеют специальное правило «несокрушимая воля».

Маска Секретов

Многие эльдар полагают, что маска Секретов – не более чем вымысел, и, вероятно, лучше бы так всё и было. Однако она вполне реальна и содержится в мрачном склепе в глубинах Чёрной Библиотеки. Всякий, кто осмелится взглянуть на маску, увидит в ней искажённые отражения собственных неудач и поражений. Малейшее сомнение или сожаление извращается до такой степени, что превращается в жуткий поток призраков, которые вопят и воеют, царапая по стенкам сознания жертвы. Те же, кто надевает маску Секретов, не боятся ничего ровно до тех пор, пока она остаётся на их лице. Говорят, правда, в конце концов они всё равно заплатят страшную цену за это временное преимущество.

Модель с маской Секретов имеет спецправило «бесстрашие». В дополнение вражеские модели в пределах 12" от обладателя получают штраф -2 к лидерству.

Роза Цегораха

В подражание подарку с шипами, который Смеющийся бог шуток ради преподнёс старухе Морай-Хег, Роза Цегораха содержит крошечные моноволокна тенейёлка. Существуя в области полутени между реальным миром и лабиринтным измерением, нити этой ткани проходят даже сквозь самую толстую броню, словно её и нет вовсе. Прикоснувшись к телу жертвы, пряди разматываются и на их концах раскрываются цветки с клиновидными лепестками толщиной с молекулу. Как следствие, враг умирает мгновенно, когда из его груди прорастает густой букет кроваво-красных роз.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, мастерски сделанное, кромсающее, поцелуй смерти

Поцелуй смерти: когда модель с Розой Цегораха совершает атаки ближнего боя, делайте отдельный бросок за атаку «поцелуй смерти». Поцелуй смерти всегда отыгрывается с силой 6 и АР 2. Если при броске на ранение от поцелуя смерти выпадает 6, атака получает спецправило «мгновенная смерть».

Звёздное одеяние

На первый взгляд звёздное одеяние мало чем отличается от обычного голокостюма, разве что оно шито из тонких как паутина нитей вещества, похожего на жидкое серебро. Однако в движении оно переливается отражённым светом звёзд, ослепляя и приводя в смятение врагов. Этот эффект только усилится, если надевший наряд победит; размытое свечение увеличится и станет похоже на ослепительный ореол, за которым ничего не видно. Именно так и сделал подражатель Элос – изумительный актёр, подосланный самим Цегорахом, – который обрушился на вероломного помощника Ваула по имени Гэвэлл и ослепил его в наказание за мошенничество.

Если модель со звёздным одеянием решает бежать в фазе стрельбы, она получает непробиваемый спас-бросок на 3+ до начала своей следующей фазы стрельбы.

ФАНТАЗМАНТИЯ

Теневидцы – большие мастера иллюзий и обмана. Таковы их сила и интеллект, что они могут проникать в разум смертных и менять их восприятие по своему желанию. Так в сознании жертвы можно скрывать присутствие арлекинов или запирает врага в подобные чистилищу мысленные лабиринты, созданные из его же собственных худших кошмаров. Независимо от характера манипуляции, она неизменно остаётся хитрой, зловещей и изобретательно жестокой.

БАЗОВАЯ СИЛА

ВУАЛЬ СЛЁЗ.....1 варп-заряд

Рисуя в воздухе рукой, теневидец стирает из разума врагов образ арлекинов.

Вуаль слёз считается **благословением**, направляемым на самого теневидца и его боевую единицу. Пока действует сила, вражеская боевая единица, желающая сделать своей целью теневидца или его боевую единицу, должна кинуть 2D6x2". Если теневидец или его боевая единица находятся дальше этого расстояния, боевая единица противника не может стрелять в этом ходе.

1. ПЛЯСКА ТЕНЕЙ.....1 варп-заряд

С помощью своего умения строить иллюзии теневидец преувеличивает игру света и тени рядом с союзниками. В скорости эффект усиливается, пряча отряд в сумрачном вихре, внутри которого мелькают ослепительные вспышки света.

Пляска теней считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 18". Пока действует сила, все модели данной боевой единицы имеют специальные правила «скрытность» и «скрытый пеленой».

2. ГРОХОЧУЩИЙ ДИССОНАНС.....1 варп-заряд

Слегка вдыхая энергию варпа, теневидец запрокидывает голову и берёт безупречную ноту, которая сплетается с жутким криком баньши. То взмывая, то опускаясь, акустическая волна прокатывается по местности всепоглощающим диссонансом, дробит кости, вышибает мозги, а немногочисленных выживших оставляет истекать кровью в контуженном состоянии.

Грохочущий диссонанс относится к психосиле «**новая звезда**» со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
9"	4	–	Штурмовое 2D6, контузящее

3. ОСКОЛКИ СВЕТА.....1 варп-заряд

Теневидец простирает руки и вытягивает из ниоткуда клинки света. И хотя это всего лишь иллюзия, она настолько реалистична, что, запросто обманывая восприятие, наносит страшные психосоматические рань, когда ненастоящие клинки со свистом рассекают воздух, чтобы ослепить и пронзить врага.

Осколки света относятся к психосиле «**колдовской огонь**» со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	3	–	Штурмовое 3D6, ослепляющее



4. ТУМАН ГРЁЗ.....2 варп-заряд

Нежно и аккуратно теневидец выводит своё сознание из тела подобно ползущей дымке. Постепенно его мысли просачиваются в разум врагов, затмевая их зрение и притупляя чувства, в результате чего вскоре они начинают видеть только взвихряющееся скопление сияющего серебристого тумана. Звуки битвы странным эхом проходят в этой ледяной пелене, а от границы видимости подкрадываются непонятные тени. Противник остаётся глухим, слепым и практически беспомощным, пока к нему подблизятся соратники теневидца.

Туман грёз считается **проклятием** с дальностью 24". Пока действует сила, выбранная в качестве цели боевая единица может вести стрельбу только навскидку, а для попадания в ближнем бою ей необходимо выбрасывать только 6.

5. МУЧИТЕЛЬНЫЙ СМЕХ.....2 варп-заряд

Теневидец посылает колочие пряди чистой злобы, чтобы погрузить их в разум своих врагов. Когда его жертвы оказываются в ловушке, теневидец принимается перебирать и дергать пальцами, каждым жестом вызывая у них непонятное веселье. Через считанные мгновения невольные марионетки начинают вить и кричать от смеха, дрожая от него так сильно, что их кости ломаются, а органы лопаются. Когда жуткий хохот достигает своего апогея, теневидец обрывает психические верёвки, в результате чего выжившие испытывают такую сильную боль, что многие тут же умирают.

Мучительный смех относится к психосиле «**колдовской огонь**» с дальностью 24". Цель должна пройти два отдельных теста на лидерство. Боевая единица получит столько ранений, сколько составит разница при провале первого теста на лидерство и сколько составит разница при успешном прохождении второго теста на лидерство. Против ранений от мучительного смеха спас-броски за броню и укрытие не допускаются.

6. ЗАЗЕРКАЛЬЕ РАССУДКА.....2 варп-заряд

Выбрав себе жертву, теневидец предстаёт перед ней, как засевшее в подсознании видение. Когда для беспомощного противника реальность распадается, её замещает лабиринт кривых зеркал, построенный теневидцем. И хотя в реальном мире проходят всего секунды, по желанию теневидца в голове у жертвы они могут растянуться на дни, месяцы и даже годы попыток выбраться наружу. Многим так никогда и не удаётся вырваться. Их души разлагаются там до тех пор, пока не превращаются в обезумевших призраков, в полном одиночестве блуждающих по тюрме собственного рассудка.

Зазеркалье рассудка относится к психосиле «**сосредоточенный колдовской огонь**» с дальностью 24". И теневидец, и выбранная им в качестве цели модель кидают D6 и прибавляют к результату свои показатели лидерства. Если получившиеся суммы равны или у теневидца сумма выше, тогда цель получает одно ранение, причём спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Повторяйте эту операцию до тех пор, пока модель либо не погибнет, либо не выкинет результат выше, чем у теневидца.



ТЕАТР МАСОК

Данная книга описывает уникальное подразделение – театр масок, которое отражает боевой стиль загадочных арлекинов. Оно следует всем правилам для подразделений, которые приведены в книге правил ВХ40к.

Театр масок – это одновременно и армия, и ансамбль актёров. У него нет формального руководителя, поскольку театр, по сути, представляет собой собрание схоже мыслящих последователей Цегораха, где все знают свои обязанности в зависимости от традиционно исполняемых ролей. Ни один из арлекинов не руководит своими товарищами долгое время, потому что каждый имеет равное право голоса.

Внутренняя организация театра масок берёт начало в тех древних временах, когда последователи Цегораха были в первую очередь актёрами. Со времён Грехопадения в каждом театре традиционно оставляют одно вакантное место для солиста на тот случай, если он пожелает присоединиться, но в остальном состав не претерпел никаких изменений и всё также опирается на три труппы, ассоциируемые со светом, тьмой и сумерками. В каждой из них представлен собственный перечень персонажей, которых объединяют схожие мировоззрение и символичность. Например, Свет обычно связывают с активными действиями, героями, небом и днём. В противоположность ему Тьма воплощает противостоящих злодеев, ночь и жестокие концовки, а Сумрак знаменует переход, подобный Паутине или судьбоносному странствию, и включает персонажей, что одновременно занимают разные стороны или постоянно их меняют. Подобная структура позволяет каждому участнику знать роли своих товарищей как на сцене, так и на поле боя.

Подобное взаимопонимание позволяет арлекинским театрам масок сражаться почти с идеальной эффективностью; без всяких приказов воины знают обязанности личные и своих товарищей, а также кому в данный момент требуется поддержка или кто может её оказать. Несмотря на отсутствие строгой командной иерархии, театры способны действовать с гораздо большей синхронностью и дисциплинированностью, нежели регулярные армии, поскольку в битве они больше похожи на единую превосходящую собранную сущность, чем на группу из отдельных актёров.

Такую невероятную результативность к тому же улучшает тот факт, что у каждой мифологической пьесы есть отдельный сценарий для её постановки на поле битвы, называемый «сэдат» на языке эльдар. По сути, он является стратегическим боевым планом с аллегорическим подтекстом. Сэдат определяет ключевые цели, общую стратегию и то, какая именно из трёх видов трупп должна вести на сцене. Выбор делается на основе ряда разных факторов. В одних случаях театр специализируется на каких-то определённых преданиях и прежде всего полагается именно на них. В других на окончательное решение влияют ритуальное значение врага, поле боя и даже время дня и уровень освещения. Так или иначе, каждый сэдат является тщательно проработанной и гениально продуманной стратегией.

ТЕАТР МАСОК



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ:

3 единицы основных войск
2 единицы мобильных войск
1 единица тяжелой огневой поддержки

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ:

7 единиц элитных войск

ОГРАНИЧЕНИЯ:

все боевые единицы в этом подразделении должны быть из фракции арлекинов.

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Эмиссар Цегораха: если в качестве военачальника вы выбрали главу труппы из этого подразделения, тогда вы можете перекинуть результат броска по одной из таблиц особенностей военачальника из кодекса арлекинов.

Нарастающее крещендо: с начала второго хода все боевые единицы в этом подразделении, имеющие спецправило «проворность», могут бегать и нападать в одном ходе.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

В кодексе арлекинов представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях BX40k, доступные только игрокам за арлекинов. Эти задачи помогают отразить загадочную натуру воинов Смеющегося бога в способах ведения войны.

Если ваш военачальник относится к фракции арлекинов, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в книге правил BX40k.

Если в миссии BX40k имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за арлекинов генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу арлекинов с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66 Результат

11	Танец смерти
12	Ударить и скрыться
13	Обман и ложь
14	Радость горести
15	Выходите на сцену
16	Закон представления

11 ТАНЕЦ СМЕРТИ

Вид: АРЛЕКИНЫ

Пришло время исполнить танец смерти. Обнажите свои клинки. Пусть там, где вы пройдёте, дорогу устилают трупы ваших врагов.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица.

12 УДАРИТЬ И СКРЫТЬСЯ

Вид: АРЛЕКИНЫ

Нанесите по противнику удар, но не задерживайтесь, ведь существует ещё бесчисленное множество историй, которые вам необходимо рассказать.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы одна дружественная боевая единица успешно выйдет из ближнего боя по правилу «ударил-отступил». Если это сделают 3 или более боевых единиц, тогда вы получите D3 победных очка.

13 ОБМАН И ЛОЖЬ

Вид: АРЛЕКИНЫ

Получайте удовольствие от одурачивания врагов, сейте в их рядах смятение и сомнения, при этом пряча свои планы у всех на виду.

Как только сгенерируется данная тактическая задача, оба игрока втайне друг от друга должны обозначить один маркер объекта. Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете контролировать любой из этих маркеров. Если на конец хода вы будете контролировать их оба (или один, если его загадали оба игрока), тогда вы получите D3 победных очка.

14 РАДОСТЬ ГОРЕСТИ

Вид: АРЛЕКИНЫ

Смех может смениться плачем в мгновение ока...

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы одна боевая единица противника провалит тест на боевой дух, подавление огнём или устрешение.

15 ВЫХОДИТЕ НА СЦЕНУ

Вид: АРЛЕКИНЫ

Поле битвы – вечно меняющаяся живая сцена, на которой ваши актёры должны вовремя занимать свои места.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете контролировать маркер объекта, номер которого соответствует текущему номеру хода. К примеру, если данная тактическая задача становится текущей в 3-м ходе, вы получите 1 победное очко за её выполнение, если будете контролировать маркер объекта №3. Данную тактическую задачу невозможно выполнить в 7-м или в последующих ходах.

16 ЗАКОН ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Вид: АРЛЕКИНЫ

В центре каждого великого представления должен быть главный герой, которому суждено столкнуться с главным злодеем. Только смерть знает, чем для каждого из них закончится их конфронтация – триумфом или трагедией.

Вы получите 1 победное очко в конце игры, если ваш военачальник выживет. Вы получите D3 победных очка в конце игры, если ваш военачальник выживет, а военачальник оппонента будет уничтожен (если военачальник оппонента будет уничтожен вашим военачальником в личном поединке, тогда вы получите D3+3 победных очка).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ:

КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач арлекинов, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытягивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.

СПРАВОЧНАЯ ТАБЛИЦА

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Актёр	5	4	3	3	1	6	2	9	–	In	128
Глава группы	6	5	3	3	2	7	3	10	–	In (ch)	128
Сумрак	5	4	3	3	2	6	2	9	–	In (ch)	130
Сияющий Принц	6	5	3	3	2	7	3	10	–	In (ch)	131

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Шут Смерти	5	5	3	3	2	7	3	10	–	In (ch)	132
Теневидец	6	4	3	3	2	7	3	10	–	In (ch)	134
Соллист	9	9	3	3	3	10	6	10	–	In (ch)	135
Дух Ириама	5	5	3	3	2	7	3	10	–	In (ch)	133

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Небесный Ткач	5	4	3	4	2	6	3	9	4+	Ejb	136
Клинок Судьбы	5	4	3	4	2	6	3	9	4+	Ejb	137

ТЕХНИКА

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс	C.
«Звёздный ткач»	–	4	–	10	10	10	–	–	2	S, F, O, T	138
«Пустотный ткач»	–	4	–	10	10	10	–	–	2	S, F, O	139
«Дыхание змея»	–	5	–	10	10	10	–	–	2	S, F, O	140

КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Эльдарский гравецикл = Ejb, скоростная = F, пехота = In, открытая = O, скиммер = S, транспорт = T, персонаж = (ch)

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Термоядерный пистолет	6"	8	1	Пистолет, мелта
Галлюциногенный гранатомёт	18"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, галлюциногенное
Электромагнитная пушка	24"	4	4	Тяжёлое 1, взрыв, электромагнитное
Электромагнитная граната	8"	2	–	Штурмовое 1, электромагнитное
Нейроразрушитель	12"	1	2	Пистолет, губитель плоти
Плазменная граната	8"	4	4	Штурмовое 1, взрыв
Призматическая пушка				
– рассеянный луч	24"	3	4	Тяжёлое 1, большой взрыв
– сфокусированный луч	24"	5	3	Тяжёлое 1, взрыв
– копё	24"	7	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель
Пушка-визгун				
– «Визгун»	24"	1	5	Штурмовое 1, биоснаряд, шторм из клинков, подавление огнём, отравленное (2+)
– сюррикен	24"	6	5	Штурмовое 3, шторм из клинков
Сюррикенная пушка	24"	6	5	Штурмовое 3, шторм из клинков
Сюррикенный пистолет	12"	4	5	Пистолет, шторм из клинков
Звёздный болас	12"	6	2	Штурмовое 1, взрыв, одностороннее

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Оружие ближнего боя	–	Как у обладателя	–	Рукопашное
«Ласка арлекина»	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, ласка смерти
«Объятие арлекина»	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, объятие смерти
«Поцелуй арлекина»	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, поцелуй смерти
Электромагнитная граната	–	2	–	Электромагнитное
Затуманивающий посох	–	+2	–	Рукопашное, контузящее, губитель плоти
Плазменная граната	–	4	4	–
Силовой меч	–	Как у обладателя	3	Рукопашное
Зефирная глефа	–	+1/Как у обладателя	2/3	Рукопашное

ГЛОССАРИЙ

А

a foot in the future – шаг в будущее
a solitary path – одиночный путь
a trick of the light – обман зрения
acrobatic – акробатика
aerobatic grace – фигурный полёт
aft weapon – кормовое орудие
Agile – шустрый
ambush of blades – клинки в засаде
an eye on distant events – дальновидность
ancient doom – древний рок
armour of the last runes – доспехи
Последних Рун
aspect armour – аспектный доспех
aspect host – аспектное войско
assured destruction – гарантированное разрушение
Asurmen – Азурмен
autarch – автарх
Avatar Of Khaine – аватара Кхаина
Avenger shuriken catapult – сюррикенная катапульта Мстителей

В

Baharroth – Бахаррот
banshee mask – маска Баньши
battle focus – боевой настрой

battle fortune – фортуна в бою
bio-cataclysm – биокатаклизм
bioexplosive – биоснаряд
biting blade – жалящий клинок
Blade of Destruction – клинок
Разрушения
bladestorm – шторм из клинков
blitz – стремительное нападение
bright lance – светлое копё
bring forth the torch – неси факел во тьму

С

caress of death – ласка смерти
cast of players – актёрский состав
Cegorach's jest – розыгрыш Смеющегося бога
Cegorach's revenge – месть Цегораха
Cegorach's Rose – Роза Цегораха
chainsabres – цепные сабли
close support – непосредственная поддержка
cloudstrike – удар из облаков
Coherian Host – войско Когерии
combined strike – объединённый удар
communion of minds – общность разумов
Company of the Threefold Stranger – ансамбль Триликого Незнакомца

conceal/reveal – сокрытие/раскрытие
consummate performance – превосходное представление
crack shot – знаток своего дела
craftworld warhost – воинство искусственного мира
Crescendo – Крещендо
Crimson Death – Багровая Смерть
Crimson Hunter – Багровый Охотник
crystal targeting matrix – кристаллическая матрица целенаведения
Cursed – проклятое

Д

dance of infinite mirrors – танец бесчисленных зеркал
dance of nightmares made flesh – танец воплощённых кошмаров
dance of shadows – пляска теней
Dark Reapers – Тёмные Жнецы
D-cannon – деформирующая пушка/де-пушка
death is not enough – одной смерти мало
Death Jester – Шут Смерти
death spinner – смертопряд
Death's Companions – Компаньоны Смерти

defence tactics – оборонительная тактика
destructor/renewer – разрушитель/
излечитель
Dire Avengers – Зловещие Мстители
Dire Avengers shrine – храм Зловещих
Мстителей
diresword – зловещий меч
disarming strike – обезоруживающий
удар
dispersed – рассеянный луч
distort scythe – коса искажения
distortion weapons – деформирующее
оружие/де-оружие
doom – рок
doomweaver – «Ткач погибели»
D-scythe – деформирующая коса/де-коса
Dusk – Сумрак

Е
eldar missile launcher – эльдарская
ракетная установка
Eldar Titan holo-fields – голополя
эльдарских титанов
eldar vehicle equipment – оснащение
техники эльдар
Eldrad Ulthran – Эльдрад Ультран
eldritch storm – жуткий вихрь
embolden/horrify – вселение мужества/
повергание в ужас
embrace of death – объятие смерти
emissary of Cegorach – эмиссар Цегораха
empower/enervate – усиление/
ослабление
Engines of Vaul – машины Ваула
enhance/drain – улучшение/ухудшение
enigmas of the Black Library – загадки
Чёрной Библиотеки
Ephemeral phantasms – бесплотные
иллюзии
esoterica of war – эзотерика войны
evasive manoeuvres – манёвры уклонения
exarch – экзарх
executioner – Палач (оружие)
executioner – палач (психосила)
expert hunter – профессиональный
охотник

F
Falcon – «Соколица»
falcon's swiftness – соколиная резвость
Faolchu's blade – клинок Фаолчу
Faolchu's wing – крыло Фаолчу
farseer – ясновидец
fast shot – быстрый выстрел
fate's messenger – посланник судьбы
Fire Axe – Огненный топор
Fire Dragons – Огненные Драконы
Fire Prism – «Огненная призма»
firepike – огненная пика
Firesabre – Огненная сабля
flickerjump – отскок
flip belt – сальто-пояс
focussed – сфокусированный луч
fog of dreams – туман грёз
forceshield – психосиловой щит
fortune – фортуна
Fortune's Fate – с фортуной по жизни
fractal storm – фрактальный шторм
Fuegan – Фуэган
fusion gun – термоядерное ружьё

fusion pistol – термоядерный пистолет
fusion weapons – термоядерное оружие

G
ghost weapons – оружие-призрак
ghostaxe – топор-призрак
ghostglaive – глефа-призрак
ghosthelm – шлем-призрак
ghost-sword – меч-призрак
ghostwalk matrix – матрица призрачной
поступи
grenade pack – гранатный контейнер
guardian – стражник
guardian battlehost – боевая группа
стражников
guardian crew – стражник-наводчик
guardian defender – стражник-защитник
guardian host – войсковая группа
стражников
guardian stormhost – штурмовая группа
стражников
guardians of the hidden path – стражи
сокрытого пути
guide – направление
guided wraithsight – сопровождаемые в
заробной мгле

H
hallucinogen grenade launcher –
галлюциногенный гранатомёт
hallucinogenic – галлюциногенное
Hand of Asuryan – Рука Азуриана
harlequin's caress – «ласка арлекина»
harlequin's embrace – «объятие
арлекина»
harlequin's kiss – «поцелуй арлекина»
Hawk's talon – Ястребиный коготь
haywire cannon – электромагнитная
пушка
heavy aspect armour – тяжёлый
аспектный доспех
Heavy D-scythe – тяжёлая
деформирующая коса/де-коса
heavy weapon platform – тяжёлая
орудийная платформа
heavy wraithcannon – тяжёлая
призрачная пушка
Hemlock wraithfighter – призрачный
истребитель «Болиголов»
herald of victory – вестник победы
heralds of the Laughing God – глашатаи
Смеющегося бога
heroes of the craftworld – герои
искусственного мира
holo-fields – голополя
holosuit – голокостюм
Howling Banshees – Воющие Баньши
hunter's strike – удар охотника

I
Illic Nightspear – Иллик Ночное Копьё
impossible form – невероятный облик
inescapable accuracy – неизбежная
точность
Inriam's Spectre – Дух Инриама
Iron resolve – железная решимость

J
Jain Zar – Джайн Зар
Jump jets – прыжковые двигатели

K
Karandras – Карандрас
Khaine awakened – Кхаин пробуждённый
Khaine's wrath – гнев Кхаина
killing strike – убийственный удар
kiss of death – поцелуй смерти
Kurnous' bow – лук Курноса

L
Lambent Prince – Сияющий Принц
lasblaster – лазбластер
laser lance – лазерное копьё
laugh of sorrows – мучительный смех
legacy of sorrow – печальное наследие
light/twilight/dark warlord table –
светлая/сумеречная/тёмная таблица
особенностей военачальника
linked fire – единый выстрел
living legends – живые легенды
luck of the Laughing God – везучий от
Смеющегося бога

M
mandiblasters – мандибластеры
mark pf the incomparable hunter – метка
превосходного охотника
marksman's eye – меткий глаз
mask of Jain Zar – маска Джайн Зар
Masque – театр масок
Master of Pathfinders – глава следопытов
matchless agility – несравненное
проворство
Maugan Ra – Мауган Ра
mesh armour – плетёный доспех
mind war – война разумов
mindshock pod – капсула ментального
проецирования
mirage launchers – постановщики
миражей
mirror leap – прыжок в зеркальце
mirror of minds – зеркальце рассудка
mirrorswords – зеркальные мечи
miststave – затуманивающий посох
molten body – расплавленное тело
monofilament shroud – моноволоконная
завеса
monofilament weapons –
моноволоконное оружие

N
narrator of wars – рассказчик
neuro disruptor – нейроразрушитель
Night Spinner – «Сплетающий ночь»

O
our time of need – час нужды
outcasts – изгнанники

P
Path of the seer – Путь проводца
peal of discord – грохочущий диссонанс
phantasmancy – фантазмантия
phoenix armour – доспехи феникса
player – актёр
power field – силовое поле
powerblades – силовые клинки
prince Yriel – принц Ириэль
principle performance – закон
представления

prism cannon – призенная пушка
 prismatic blur – призматическое пятно
 prismatic cannon – призматическая пушка
 protect/jinx – оберегание/сглаз
 Psi-shield – пси-щит
 psychic bond – психические узы
 psychic might – психическая мощь
 Pulsar – пульсар
 pulse laser – импульсный лазер

Q

quicken/restrain – ускорение/
 замедление
 quickfire – быстрый огонь

R

ranger long rifle – длинная винтовка
 странников
 rangers – странники
 Reaper launcher – пусковая установка
 Жнецов
 Reaper rangefinder – дальномер Жнеца
 regents of the warhost – руководящий
 состав воинства
 Remnant of Glory – остатки былой славы
 Revenant missile launcher – ракетная
 установка «Ревенанта»
 Revenant Titan – титан «Ревенант»
 rising crescendo – нарастающее
 крещендо
 rites of battle – обряды битвы
 rites of the Avenger – обряды Мстителя
 rune armour – рунические доспехи
 runes of battle – руны битвы
 runes of fate – руны судьбы
 Runeweaver host – войско Ткача Рун

S

scatter laser – пучковый лазер
 scattershield – дифракционный щит
 Scorpion chainsword – цепной меч
 Скорпиона
 Scorpion's claw – Скорпионья клешня
 seer council – совет провидцев
 seer of the shifting vector – провидящий
 перемены
 serpent shield – змеинный щит
 shadow weaver – тенеплёт
 Shadowseer – теневидец
 shadowstrike – удар из теней
 Shard of Anaris – осколок Анариса
 shards of light – осколки света
 Sharpshot – меткий выстрел
 Shield of Grace – щит грации
 shimmer shield – мерцающий щит
 Shining Spears – Сияющие Копья
 Shrieker – «Визгун»
 shrinekeepers – хранители храма
 Shroud of Kurnous – Саван Курноуса
 shuriken cannon – сюрикенная пушка
 shuriken catapult – сюрикенная
 катапульта
 shuriken pistol – сюрикенный пистолет
 shuriken weapons – сюрикенное оружие
 Silent Death – Бесшумная Смерть
 singing spear – поющее копьё
 skyborne assault – воздушное нападение
 skyburst – взрыв в небе
 skyhunter – небесный охотник
 sky leap – взмыть в небо

Skyrunner – небобежец
 Skyweaver – Небесный Ткач
 Skyweaver jetbike – гравиикл
 «Небесный Ткач»
 Solitaire – солист
 Sonic lance/Tremor cannon –
 акустическая пика/дрожь-пушка
 soulrazor – душерез
 Soundquake – акустическая дрожь
 spinneret rifle – ружьё-прядильщик
 spirit mark – метка для духов
 spirit stones – камни души
 spiritlink – духовная связь
 spiritseer – духовидец
 staff of Ulthamar – посох Ультамара
 stalker – ловчий
 star bolas – звёздный болас
 star engines – звёздные двигатели
 star lance – звёздное копьё
 starcannon – звёздная пушка
 Starhawk missile – ракета «Звёздный
 ястреб»
 Starmist Raiment – звёздное одеяние
 Starshot missile – ракета «Звёздный
 выстрел»
 Starswarm missile – ракета «Звёздный
 рой»
 Starweaver – «Звёздный ткач»
 storm guardian – стражник-штурмовик
 strands of fate – нити судьбы
 strike and evade – ударить и скрыться
 Striking Scorpions – Жалящие
 Скорпионы
 suncannon – солнечная пушка
 sunrifle – солнечное ружьё
 sun's brilliance – блеск солнца
 Support Weapon – орудие поддержки
 Swooping Hawk wings – крылья
 Пикирующего Ястреба
 Swooping Hawks – Пикирующие Ястребы

T

take the stage – выходите на сцену
 Tempest launcher – пусковая установка
 «Буря»
 tempest of blade – буря клинков
 The Blades of Fate – Клинки Судьбы
 the dance of death – танец смерти
 the Eye of Wrath – Око Ярости
 the final joke – последняя шутка
 the heroes' path – путь героев
 the hero's call – зов героя
 the joy of lament – радость горести
 the Laughing god's Eye – Око
 Смеющегося бога
 the Mask of Secrets – маска Секретов
 The Maugetar – Маугетар
 The Path of Command – Путь
 командования
 the Path of Damnation – Путь проклятия
 The Phoenix Gem – драгоценный камень
 Феникса
 The power of a trillion souls – мощь
 триллиона душ
 The Red Dusk Falls – опускается красный
 сумрак
 The Scorpion's Bite – Укус Скорпиона
 The Serpent's Breath – «Дыхание змея»
 the Serpent's Brood – змеиное племя
 The Shining Blade – Сияющий клинок

the skystride – прогулка по небу
 The Spear of Twilight – копьё Сумерек
 The spirit stone of Anath'lan – камень
 души Анат'лана
 the steps of mortal transition – этапы
 неумолимого перехода к смерти
 the Storied Sword – меч-сказитель
 The Sword of Asur – меч Азур
 The Wailing Doom – Плачущая Смерть
 the Walker of the Hidden Path – идущий
 по скрытому пути
 the wings of Faolchu – крылья Фаолчу
 treasures of vault – сокровищница Ваула
 trickery and deception – обман и ложь
 triskele – трискелион
 troupe master – глава труппы
 twisted encore – выход на бис

U

Uldanorethi long rifle – длинноствольная
 винтовка Ульданорета
 unquenchable resolve – неугасимая
 решимость

V

Vault's Wrath support battery – батарея
 огневой поддержки «Ярость Ваула»
 Vault's might – мощь Ваула
 Vault's work – творение Ваула
 vectored engines – двигатели с
 отклоняемым вектором тяги
 veil of tears – вуаль слёз
 vibro cannon – вибропушка
 Voidbringer – Несущий Пустоту
 Voidshot – выстрел пустотой
 Voidweaver – «Пустотный ткач»
 Vyper – «Гадюка»
 Vyper squadron – взвод «Гадюк»

W

war shout – яростный крик
 war walker – боевой шагohод
 warlock – колдун
 warlock conclave – конклав колдунов
 warlock leader – колдун-предводитель
 Warp Jump Generator – генератор
 варповых скачков
 Warp Spiders – Варповые Пауки
 Wave Serpent – «Волновой змей»
 Weaver of Runes – Ткач Рун
 webway walker – блуждающий по Паутине
 whirlwind of Death – вихрь смерти
 Wildfire – дикий огонь
 will of Asuryan – воля Азуриана
 windrider host – мобильная группа
 Оседлавших Ветер
 Windriders – Оседлавшие Ветер
 wraith constructs – призрачные
 конструкции
 wraith host – призрачное войско
 wraithblades – Призрачные Клинки
 wraithcannon – призрачная пушка
 wraithguard – призрачный страж/
 призрачная стража
 wraithknight – призрачный рыцарь
 wraithlord – призрачный властелин

Z

zephyrglaive – зефирная глефа