

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

**МОЛИТЕСЬ О ТОМ,
ЧТОБЫ ОНИ НЕ ВЗЯЛИ ВАС ЖИВЬЁМ**

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ТЁМНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ 6
Тёмный город 10
Кабалы Комморры 15
Клинки внаём 21
Культы ведьм 24
Ковены гемункулов 36
Уриен Ракарт 41
Арлекины Смеющегося бога 43
Восхождение Векта 46
Налёт на мир Болгрога 50
Налёт на Серую Пелену 52
Три эпохи Тёмного города 54

КОММОРРСКИЕ НАЛЁТЧИКИ 62
Бич небес 68
Жестокая аристократия 82
Властители бездны 92
Клинки суккуба 102

ВОЙСКА ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР 114
Список оснащения тёмных эльдар 115
Архонт 116
Двор архонта 117
Суккуб 118
Лелит Гесперакс 119
Гемункул 120
Уриен Ракарт 121
Дражар, мастер клинков 122
Воины-кабалиты 124
Ведьмы 125
Инкубы 126
Мандрагоры 127
Развалины 128

ВОЙСКА ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР (Продолжение)
Гротески 129
Укротители 131
«Рейдер» 132
«Яд» 133
Разбойники 134
Геллионы 135
Реактивный истребитель «Острокрыл» 136
Бичеватели 137
«Талос» 138
«Кронос» 139
«Губитель» 140
Бомбардировщики «Пустотный ворон» 141
Рейдовая группа кабалитов 142

ПРИЛОЖЕНИЕ 144
Особенности военачальника 144
Арсенал Тёмного города 145
Рукопашное вооружение 145
Дистанционное вооружение 148
Броня 150
Тайное оснащение 151
Оснащение техники тёмных эльдар 152
Изуверские артефакты 154
Расхитители реального пространства 156
Тактические задачи тёмных эльдар 157
Справочная таблица 158

ДОПОЛНЕНИЕ К КОДЕКСУ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР: КОВЕНЫ ГЕМУНКУЛОВ 160

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ 238

ГЛОССАРИЙ 238



Перевод, редактура и вёрстка: Desperado
Корректура: samurai_klim

Особая благодарность **Locke** и **SerDragomir** за финальную сверку правил, а также **FlashCell** и **De-Zigner** за предоставленные материалы.

Версия 1.0

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2016-й год. ©

ВВЕДЕНИЕ

Тёмные эльдар – пираты и разбойники с чёрным сердцем, и для них все обитатели Галактики не более чем скот, который можно забивать, когда вздумается. Эти чужеродные налётчики жёстко и стремительно ударяют из теней Паутины, а после бесследно растворяются, прежде чем противник успевает ответить.

Тёмные эльдар – кривое отражение их родни с искусственных миров. Они обитают в загадочном царстве Паутины, в циклопической межпространственной метрополии под названием Комморра, которую другие в страхе именуют Тёмным городом. Тёмные эльдар, питающиеся негативными эмоциями, полностью посвящают себя беспрерывной войне с реальным пространством, в которой они стараются причинить как можно больше боли и страданий. Поскольку по вине судьбы тёмные эльдар вынуждены забыть о своих мощных психических способностях, превыше всего они ставят физическое совершенство; с их атлетизмом и быстротой может сравниться разве что их завышенное высокомерие. А если прибавить к этому ещё и смертельные изобретения их загадочной науки, тёмных эльдар можно без сомнения причислить к самым большим угрозам в жестокой Галактике.



ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

Рейдовые группировки тёмных эльдар столь же разнообразны, сколь и смертельно опасны. В них входят как опытные воины-кабалиты, так и сверхловкие ведьмы и кошмарные творения гемункулов. Пока в небе проносятся похожие на громадные клинки скиммеры и истребители, странные и жуткие существа подбираются к неприятелю, перебегая из одной тени в другую. Однако несмотря на всю свою изысканную смертоносность, рейдовая группа тёмных эльдар весьма хрупка, и потому всякий комморритский владыка должен использовать в бою любые ухищрения, чтобы добиться сокрушительной победы над низшими расами.

КАК ДЕЙСТВУЕТ ЭТОТ КОДЕКС

На страницах этого кодекса вы найдёте извращённую историю становления тёмных эльдар, а также описания кабалов, культов и ковенов, что составляют их общество. В одном из разделов представлена галерея фантастически покрашенных миниатюр, где изображены цветовые схемы и символика тёмных эльдар. Следующий раздел состоит из инфолистов с информацией по каждой боевой единице тёмных эльдар и правилами для её использования в игре, что позволит превратить вашу коллекцию цитаделевских миниатюр в грозное войско, достойное славы Тёмного города.







Тёмное происхождение

Десять тысяч лет назад страшные вопли новорождённого бога оставили от могущественной империи эльдар одни руины. Однако виновников этой апокалиптической катастрофы обошёл гнев божества, поскольку они спрятались в глубинах Паутины. Они прячутся там до сих пор – раса нераскаявшихся чудовищ, проклятая на вечную жажду чужих страданий.

Старейшая эльдарская империя была величайшей цивилизацией со времён Древних, и те разрозненные культуры, что от неё остались в 41-м тысячелетии, являются лишь блеклыми отражениями её былой славы. Но эльдар суждено было упасть с вершины наиболее низко. История происхождения тех, кто сейчас называет себя тёмными эльдар, своими корнями уходит глубоко во времена расцвета общества эльдар, когда они ещё были высокоразвитой и утончённой расой, правившей звёздами.

Древние эльдар развили науку до таких высот, что могли пересекать огромные расстояния за один удар сердца, перестраивать планеты на свой вкус и гасить звёзды по собственному желанию. Когда Галактика склонилась перед ними, а тяжёлый труд стал лишь далёким воспоминанием, эльдар стало постепенно овладевать надменное чувство вседозволенности и всемогущества. Эльдар высокомерно полагали, что уже подчинили собственную судьбу, и, имея возможность свободно потворствовать своим потаённым желаниям и удовлетворять любопытство, они проводили всё больше времени в погоне за тайными знаниями, отчаянно пытаясь сбежать от тоски, что преследовала их на протяжении всей жизни, длящейся столетия.



Психика эльдар отличается двойственностью и чрезмерной сложностью; зениты блаженства и надиры ужаса они переживают куда сильнее, чем другие расы. Поэтому они имеют равные шансы как впасть в моральное разложение, так и покорить новые вершины. Располагая подобной силой, жители центра империи эльдар – некогда жемчужины их цивилизации – сосредоточились на удовлетворении собственных прихотей. Гордая эльдарская империя медленно гнила изнутри.

Среди искателей удовольствий и безгранично любопытных были те, чья погоня за наслаждениями становилась всё более опасной. В их числе находилась большая часть аристократии общества древних эльдар; те, у кого имелись богатство и время, чтобы поистине вкусить плоды декаданса. Один за другим лидеры культов невоздержанности, которые захватили власть над обществом эльдар, становились одержимы собственным могуществом. Со своими последователями они уходили в лабиринтное измерение, известное как Паутина. Там они занимали спрятанные порты и строили крепости в ключевых узловых точках, наделённые таким влиянием, что могли повелевать целыми возведёнными подцарствами, где продолжались их порочные деяния. Почти все без исключения новоиспечённые королевства посредством порталов соединялись с расширяющимся городом под названием Комморра, где царило возбуждающее беззаконие.

Изначально Комморра являлась величайшим портовым городом Паутины из всех, способным транспортировать флоты к любой из наиболее важных планет эльдарской империи. Ввиду доступа к далёким уголкам реального пространства Комморра считалась важнейшим местом во всей Паутине. Она была слишком ценной для эльдар, чтобы целиком принадлежать какой-то одной составляющей их империи. Именно из-за своей независимости и того обстоятельства, что она находилась вне власти великих эльдарских советов того времени, портовый город быстро стал привлекать тех, кто желал, чтобы их дела остались сокрыты от любопытных глаз. Царство Комморры неизменно увеличивалось по мере того, как благосостояние и влияние множилось в его пределах. Оно простёрлось в пустоту, поглощая другие портовые города, частные участки и подцарства с каждым новым расширением, становясь крупнее и приобретая все более впечатляющий вид за счёт награбленного богатства. Сила и власть начинающих правителей, что владели шпилями и притонами Комморры, незаметно росла по мере того, как им удавалось завлекать всё больше сородичей на загадочные и тенистые пути. Именно среди зверств и беспорядка того ужасного периода сокрыты истоки возникновения тёмных эльдар.

Эльдар наделены исключительным психическим даром, в чём превосходят все прочие расы, и, как только моральное разложение завладело ими, эхо экстаза и агонии начало отражаться в пространстве и времени. В параллельном измерении варпа отражения насыщенных событий стали сливаться вместе ввиду того, что переменчивые течения Эмпиреев могут принимать форму вокруг сырых эмоций и привлекать к себе больше подобных абстрактных энергий,

питаясь ими и усиливаясь, и в итоге даже обрести какой-то разум. Из империи эльдар, жители которой потворствовали всем своим прихотям, струился непрерывный поток энергии, подобный неостановимому течению реки. Внутри варпа нечто росло и прибавляло в силе – рождающийся бог излишеств, что теперь готов был ждать и расти.

ГРЕХОПАДЕНИЕ ЭЛЬДАР

Когда эльдарская империя стала тонуть в трясине собственного упадничества, брат пошёл против брата, преследуя ещё более тёмные удовольствия. Однако находились среди них те, кто предвидел грядущую катастрофу и ушёл в безопасное место. Первыми были экзодиты, видевшие угрозу яснее остальных. Они предпочли организовать сеть колоний вдалеке от поражённого болезнью сердца их империи. Многие из них живы до сих пор, и их культуры сосуществуют в симбиотической взаимосвязи с духами планет, что они защищают.

Среди последних, кто спасся, были прародители эльдар с миров-кораблей. Когда общество впало в безумие, они взглянули на то, что наделали, и отпрянули в ужасе, увидев, во что превратились. Осознав, что находятся на самом краю пропасти, они направили значительные ресурсы на постройку громадных миров-кораблей, изящных космических городов размером с небольшую луну. Эльдар обратились к аскетизму и самоанализу, сохраняя от своей древней культуры всё, что возможно. Они покинули сердце своей империи ради неопределённой безопасности пустоты космоса под насмешки и оскорбления оставшихся позади. Некоторые даже решили улететь подальше, чтобы избежать разрушений, что должны были последовать. Более хитрые наблюдали и изумлялись, попутно укрепляя свои потаённые оплоты в Паутине, где продолжались их гедонистические изыскания.

САТЕЛЛИТНЫЕ ЦАРСТВА

Если путешественнику каким-то образом удастся пробить руническую защиту Комморры, в первую очередь он увидит окружающие её сателлитные царства, мерцающие и деформирующиеся. Одно время эти подчинённые владения будут мелькать вдалеке, а в следующий миг они окажутся так близко, что можно будет рассмотреть невооружённым глазом их дворцы и минареты. Попытка пройти через сателлитные царства без приглашения приведёт к гибели – среди их невозможной геометрии обитают многие крупные и территориальные кабалы тёмных эльдар, опасные пиратские образования, состоящие из безжалостных воинов, что живут только ради причинения другим боли и ни за что не потерпят вторжения в их владения. Создания куда страшнее прячутся в кривых тенях или стремительно и бесшумно носятся в воздухе, никогда не прекращая поисков свежей добычи. В этих тайных областях тёмные эльдар проводят свои отвратительные ритуалы и разыгрывают подлые интриги. Происхождение сателлитных царств восходит к беспокойным временам, что предшествовали Грехопадению; когда культы невоздержанности стали разрастаться, частные царства в Паутине процветали как никогда прежде до тех пор, пока крупнейшие из их числа не обрели достаточно могущества, чтобы угрожать самой Комморре. За свою многотысячелетнюю историю Комморра уничтожила часть подчинённых владений, а другие поглотила, связав великолепие разных подцарств при помощи древних порталов и врат. В позолоченных коридорах и ямах плоти мириадов подцарств веселятся те эльдар, что вызвали крах собственной расы, смеясь над предостережениями своих унылых сородичей с миров-кораблей.

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

Крики новорождённого Слаанеш оказались настолько мощными, что погубили бесчисленные миллиарды душ психической ударной волной, которая прошла по Галактике. В это мгновение большая часть расы эльдар была уничтожена, поглощена катаклизмом ужаса и боли. Эпицентр их империи затянуло в варп, оставив на том месте зияющую воронку из чистого Хаоса. Слаанеш с жадностью пожирал отчаяние эльдар. Необоримый в своём могуществе новорождённый Властелин Удовольствий поглотил древние божества старой эльдарской империи и разбросал их останки по уголкам варпа.

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

Перемена, произошедшая с теми эльдар, что скрылись в Паутине, оказалась хитрее. Вместо того чтобы выпить их сущности одним глотком, Слаанеш – божество, которое эльдар называют Той-Что-Жаждет – стала медленно вытягивать и поглощать их души. Эльдар ненавидят и страшатся Слаанеш больше всего на свете, ибо их же действия дали ей жизнь. Она до сих пор нетерпеливо ждёт по другую сторону покрова Паутины, чтобы забрать жизни всех и каждого из них. Тогда как эльдар миров-кораблей научились не попадаться в руки Слаанеш при помощи мистических камней души и кругов бесконечности, эльдар Паутины исключительно хорошо занимаются тем, что заставляют низших созданий страдать вместо них.

Только погрязнув в самых губительных и декадентских поступках, эльдар Паутины обнаружили, что проклятие Слаанеш можно ослабить. Чужая агония омолаживает их иссохшие души и поддерживает тела сильными, наполняя неестественными энергиями. За счёт регулярных подпиток эльдар Паутины стали физически невосприимчивы к воздействию времени. Так родились тёмные эльдар – раса садистских убийц, которые кормятся чужими страданиями, чтобы предотвратить медленное угасание своих бессмертных душ. Десять тысяч лет спустя, в сорок первом миллениуме, Слаанеш по-прежнему жаждет заполучить их себе, и на самом деле от неё нет никакого спасения. Раса тёмных эльдар непреднамеренно заменила ужасную, но милосердно быструю смерть на вечность в голоде.

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

ОЛИЦЕТВОРЕНИЯ ЗЛА

Тёмные эльдар воплощают в себе все развратные и жестокие наклонности древней расы, от которой они происходят. Жутко сообразительные и дьявольски хитрые, эти пираты-налётчики наслаждаются болью, потому как подпитка за счёт чужих страданий является единственным способом, благодаря которому они могут отсрочить мучительную смерть собственных душ. Безграничный и исключительный потенциал тёмноэльдарского рода направлен на самые ужасные цели, какие они только могут вообразить. По причине того, что они живут тысячелетия, в распоряжении тёмных эльдар есть время всей вселенной для доведения до совершенства своих мрачных искусств. Эти бессердечные корсары являются тёмным отражением их сородичей с миров-кораблей, на которых они смотрят только с презрением. Тёмные эльдар считают себя истинными наследниками древней эльдарской империи и свысока взирают на всех, как на трусов или тупоголовых жертв. В свою очередь, жители искусственных миров считают комморритов оскорбительным напоминанием о позорном прошлом, от которого они предпочли сбежать. О такой взаимной неприязни забывают лишь на время перед лицом по-настоящему опасного общего врага.

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

Ради выживания они быстро учатся сражаться с любым оружием в руках, убивать без жалости и сожалений. Любой иной путь неизменно приведёт к скорой смерти, ибо среди всей расы тёмных эльдар ни у кого не найти и тени милосердия или сострадания, поскольку такие черты характера бесполезны на ночных улочках Комморры, и потому от них лучше отказаться в пользу излишней жестокости, заносчивости и неуёмных амбиций. Между противоположными полами не делается существенных различий, потому как личные качества и умения намного важнее, чем такие физические особенности, как рост или пол. Хорошо отточенное чувство паранойи, защищённые от света глаза и заострённые уши помогают им замечать малейшие признаки опасности. Говорят, они умеют видеть в кромешной тьме, чувствовать в воздухе страх и слышать учащённое сердцебиение даже через толстые стены. Все тёмные эльдар имеют инстинкты хищника, сверхъестественно обострённые и совершенно необходимые для выживания, ибо они обитают в Тёмном городе, а неосторожные живут там недолго.

За бесчисленные поколения, проведённые в схватках между собой и внешними врагами, тёмные эльдар приобрели более высокую скорость реакции и физическую силу по сравнению с другими представителями эльдарской расы, однако врождённые психические способности, какие были у предков, со временем атрофировались. Позволить энергиям Хаоса протекать в Комморре означало бы навлечь страшную беду, так как подобное проявление психических сил, безусловно, привлечёт внимание Той-Что-Жаждет, немезиды эльдарской расы. Таким образом, использование психосил – одна из немногих вещей, запрещённых в Тёмном городе. Разумеется, нельзя сказать, что за всё время никто не пробовал их применять. Но наказание для тех, кто вздумает играться с варпом, настолько чудовищное и мучительно долгое, что лишь немногие осмеливаются идти на такой риск, и только единицы выживают, чтобы предпринять вторую попытку.

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

Тёмные эльдар покинули материальную вселенную давным-давно, но каждый раз, когда выбираются из своего сумрачного царства, они радуются возможности сразиться и превзойти врагов. Чтобы не марать свои языки произнесением похожих на хрюканье звуков, используемых в речи низших рас, тёмные эльдар обычно прибегают к устройствам-переводчикам в тех случаях, когда контакта не избежать. Воины кабалов стремительно и неожиданно нападают из порталов, открывающих проходы из лабиринтного измерения Паутины, а затем испаряются, словно привидения,

ВРАТА КХАИНА

В глубинах Подцентра Комморры, в месте, о котором знают лишь избранные, расположена массивная металлическая дверь круглой формы. Эта дверь, известная как врата Кхаина, украшена сияющими рунами защиты и обвязана цепями из сверхпрочной звёздной стали. Она оставалась такой на протяжении тысячелетий, прошедших с момента Грехопадения. За вратами Кхаина таится безумие варпа, страшная дыра в Паутине, которую никак нельзя закрыть или отрезать от Комморры. Последствия для Тёмного города будут поистине ужасающими, если врата Кхаина однажды пробьют, поскольку в этом случае Комморра станет открыта для вторжения из царства Хаоса.

когда сопротивление противника становится слишком ожесточённым. Их пиратские группировки атакуют с неба. Целые армии с пронзительными криками врываются в гущу войск неприятеля на своих причудливых грависудах, а затем спрыгивают с них, дабы принять участие в резне. Брызги артериальной крови и содрогающиеся в конвульсиях тела отмечают их продвижение, и смех этих беспощадных воинов зачастую становится последним, что слышат жертвы.

Для этих проклятых созданий сладкий плод страха также приятен, как и ласка острого клинка, вонзающегося в нежную плоть. Им нравится разрывать тела пленников, но ещё выше они ценят процесс сокрушения духа, ибо ничто так не доставляет удовольствие тёмным эльдар, как полное овладение тем, кто противостоял им. Они упиваются всеми оттенками горя, пока пленные лепечут и умоляют о смерти, но подобную милость тёмные эльдар, как известно, даруют нескоро. И то для многих это вовсе не избавление, ибо отвратительные тёмноэльдарские гемункулы в своих когтях держат власть над жизнью и смертью. Многих пленников, уже слишком истощённых, чтобы продолжать с ними играться, рвут на куски, из которых затем делают трофеи или даже гротескные изделия ювелирного и мебельного искусства. У многих гемункулов, например, в логовах стоят стонущие и дрожащие стулья, собранные из останков любимых жертв. Других несчастных буквально растирают в порошок или выжимают из них все соки; они заканчивают своё существование в виде эликсиров или наркотиков, которые затем употребляют те же чудовища, что отняли у них жизни.

Всякое оружие, что есть у твоей жертвы, можно обратить против неё, приложив должные умственные усилия.
Архонт Дрекарт Кс'ускол

РЕЙДЫ В РЕАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

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

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

Пусть многие принимающие в рейдах войска и объединяются вокруг воинов определённого кабала, тёмноэльдарские армии, что появляются в реальном пространстве, вовсе не состоят из одних только кабалитов. Ведьмовские культы, что занимают общество комморритов своими еженощными представлениями ультранасилия, обладают немалой военной мощью; множество архонтов настаивают на привлечении отрядов ведьм из того культа, которому покровительствуют, поскольку из подобных акробатических бойцов получаются смертоносные ударные войска. Аналогично ковены мерзких гемункулов, скрывающиеся в недрах Комморры, выставляют собственные воинства. Шаркающие полчища кошмарных уродов нужны либо для усиления рейдовой группы устрашающими и живучими солдатами, либо для сопровождения их злобных создателей в качестве стражников и помощников.

Кроме того, типичная рейдовая группировка имеет в своих рядах наймитов или всевозможных авантюристов из различных субкультур, существующих в Комморре. Шумные шайки геллионов и гравициклистов наносят смертельные удары, проносясь на высокой скорости. Остроконечные сверхзвуковые истребители и стаи смертельных бичевателей обеспечивают кабалитам поддержку с воздуха, в то время как низко парящие боевые корабли «Губитель» с презрительной лёгкостью устраняют бронированные цели. Инкубы, мандрагоры, гротески и прочие странные мастера своего дела придают войску налётчиков дополнительные силу и тактическую гибкость. Могущественным архонтам вообще присуще окружать себя как можно большим разнообразием воинов, и процесс сбора подобных разношёрстных рейдовых группировок в Тёмном городе называют к'лтрел атт'инрис клав, что значит «смазывать клинок ядом». Подобная практика позволяет войскам налётчиков быстро и решительно сломить любое сопротивление, независимо от его силы и происхождения.

Бывает, что влиятельный культ ведьм организует собственный рейд, направляя в бой целые флотилии «Рейдеров» и «Ядов», заполненные гладиатрисами. Подобные нападения обычно устраиваются с конкретной целью, будь то поиск новых смертоносных зверей для арен или эзотерических ингредиентов, которые необходимы для получения сильнодействующих смесей боевых наркотиков, используемых ведьмами. Превыше всех способов ведения войны рейдовая группа ведьм ставит кровавую рукопашную схватку, в которой им зачастую аккомпанируют укротители, разбойники и прочие участники аренных турниров. Некоторые культы, в первую очередь Вечная Боль, проводят вылазки в реальное пространство не менее активно, чем наиболее воинственные из кабалов, дабы испытать свои навыки в сражении с различными врагами огромной Галактики.

Аналогично ситуация обстоит и с ковенами гемункулов, которые порой отправляются на войну по собственному желанию. И хотя основную часть времени гемункулы, словно жирные пауки, не вылезают из своей паутины теней и боли, им необходим постоянный приток жертв точно так же, как и любым другим представителям общества комморритов. Многие из тех гемункулов, что прозорливее остальных, предпочитают собственноручно дирижировать подопечными в ходе налёта, намётанным глазом выискивая тех, кто им нужен, или наслаждаясь потворством своим странным прихотям. Ковен на войне – это устрашающее зрелище: бушующий поток скрюченных костей и вздутых жилистых мышц, переливающийся мириадом клинков и игл. Гротески врываются во вражеские ряды вместе с жужжащими и трескучими машинами боли, в то время как жуткие орудия гемункулов самым впечатляющим образом терзают, рвут и разлагают неприятеля.

ТЁМНЫЙ ГОРОД

Основание Комморры восходит к моменту, когда цивилизация эльдар находилась в зените славы, то есть за тысячи лет до того, как человечество только начало подозревать о существовании этого города. Комморра находится не в реальном пространстве, а в Паутине – лабиринтном измерении, которое кишит скрытой жизнью. Комморра – это царство смерти, которое не приснится даже в худших кошмарах.

ПАУТИНА

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

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

УКРАДЕННЫЕ ЗВЁЗДЫ

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

КОММОРРА

В глубинах Паутины располагается Комморра, логово тёмных эльдар; те, кто боится произносить это название, именуют её Тёмным городом. Комморра – это не просто огромный город, ибо даже крупнейшие имперские ульи выглядят по сравнению с ней, как термитники на фоне высокой горы. Её размеры можно посчитать невозможными, если оценивать обычными мерками, а по численности населения город превосходит целые звёздные системы. Если уж на то пошло, Комморру можно описать как огромную совокупность сателлитных царств и городов, связанных друг с другом бессчётными порталами и скрытыми путями. С одной стороны Комморра – это широкая система разветвлённых узловых пунктов, распростёршаяся по артериям Паутины подобно зловредному вирусу. Скопления подобных узлов разбросаны в реальности по всей Галактике, разделённые тысячами световых лет. Однако все эти места связаны между собой мерцающими пространственными проходами. Находясь внутри Паутины безмерные расстояния между каждым подцарством можно пересечь всего за один-единственный шаг.

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



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

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



НЕВОЗМОЖНЫЕ РЕАЛЬНОСТИ

Комморра представляет собой сложное переплетение измерений, монолитный и вечно меняющийся спутанный клубок невероятных реальностей. Точно так же, как нельзя составить карту течений в варпе, невозможно создать полный и точный план Тёмного города, границы которого к тому же чётко не определить. Однако в нём вполне можно ориентироваться, ибо среди несчётных районов Комморры, есть множество узнаваемых. Одни хорошо известны, изучены и густо населены; враждующие кабалы свирепо защищают здесь свои территории, где стоят замысловатые шпили и проходят улицы, устланные костями. Другие представляют собой личные царства могущественных архонтов или страшных гемункулов, которые не любят непрошеных гостей. Однако опаснее всего те регионы, которые были заброшены из-за структурного обрушения или пространственного коллапса. Это могут быть населённые монстрами пустоши с остекленевшей землёй и окостеневшими останками или озера кипящего яда и кричащих теней. В последних зачастую появляются бреши меж измерениями из-за частичного или полного схлопывания пространства Паутины вокруг. Другие бывают выжжены светом умирающих звёзд, а некоторые существуют в зоне энтропийной радиации, которая за считанные секунды обращает в прах живые создания.

ЗАПУСТЕЛЫЕ ОКРАИНЫ

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



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

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

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

Трущобы сменяются сетью атриумов и шлюзов, по которым течёт ядовито-зелёная река Хаидес. Скрытый подземной тьмой и накрытый туманом, этот загрязнённый поток протекает через внешние районы Центрального Пика и вокруг них. Над токсичной поверхностью реки дрейфуют жалкие грависуда, посреди увядшего великолепия каждого из которых живёт заблудшая душа, что с трудом зарабатывает себе на жизнь, вылавливая трупы из Хаидес и продавая их, как еду для рабов. Гравициклы и небесные колесницы проносятся сквозь извилистые сводчатые проходы и трубопроводы на головокружительной скорости, разрубая на части труполовов в ходе жестоких состязаний на скорость. Проигравшие падают прямо в мутные воды, где со временем их тела полностью растворяются и смешиваются с едкой тиной.

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

К ЦЕНТРУ

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



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

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

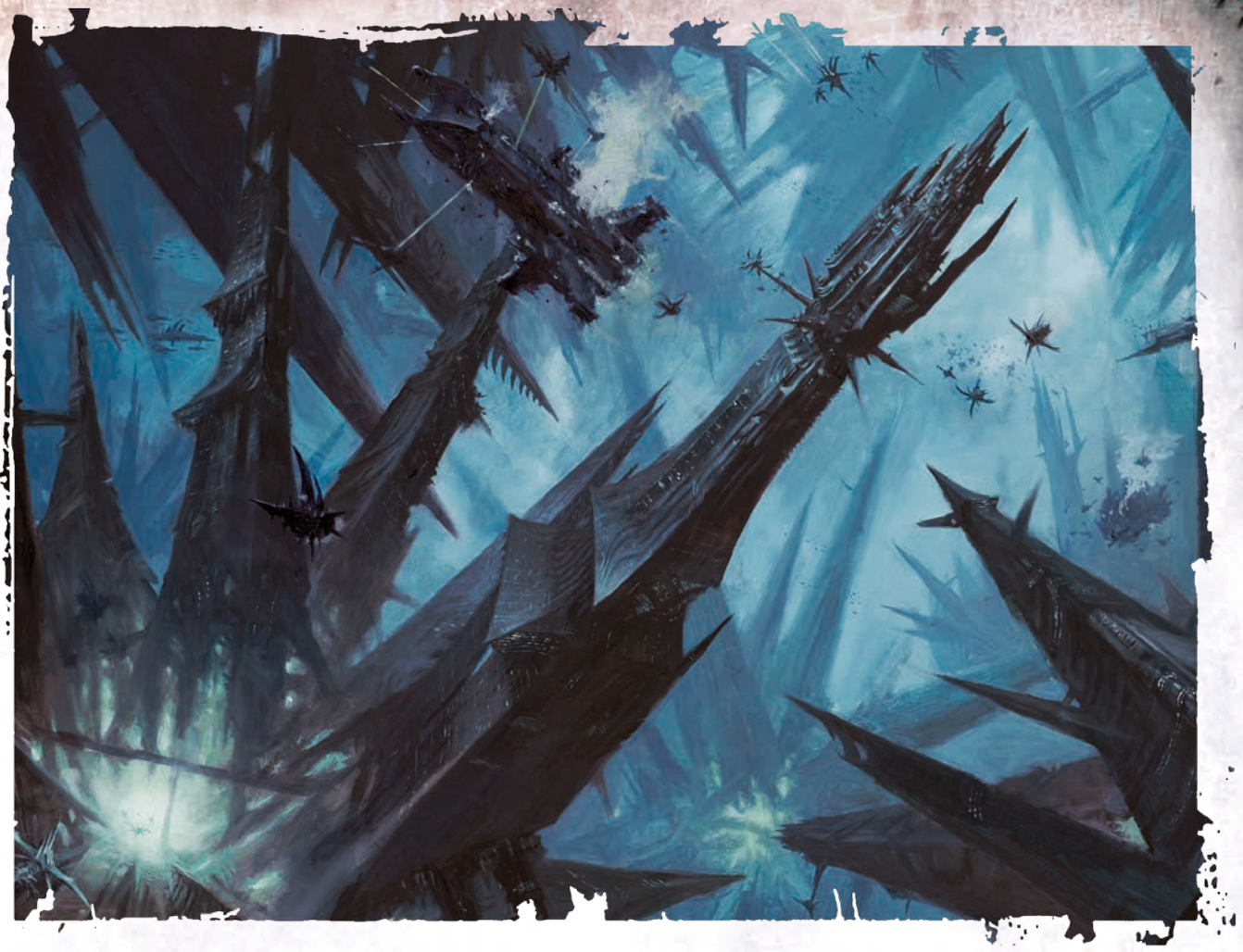


Ниже этих внутренних районов простираются оружейные и пищевые заводы шокирующих размеров, уходящие глубоко в нижние шпили под Старым городом. Ненасытные предприятия поедают миллионы рабочих и рабов каждый год. В расход идут люди, орки, тау и даже тёмные эльдар, ибо для последних циклическая монотонность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

БАШНИ ВЕРХНЕЙ КОММОРРЫ

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

Ещё ближе к сердцу Комморры находится центральное скопление плотно расположенных башен, статуй и шипов, которые в совокупности образуют поле действия для межкабалитских войн. Антигравитационные транспорты проносятся мимо храмов с острыми выступами и громадных



обсидиановых крепостей инкубов, где своих жертв поджидает жестокая смерть. Под сводчатыми арками крадутся наёмники и охотники за головами в дополненных призрачными пластинами доспехах, выслеживая тех, за чью голову обещана большая плата. Хотя большая часть Верхней Комморры находится под железным правлением кабалитских глав, существует неподконтрольный им район боевых действий над самыми плотными зонами скопления шипов и изящными антеннами – мир вестников и ассасинов, называемых бичевателями, а также ужасных воздушных хищников и пилотов молниеносных реактивных истребителей, которые охотятся на них ради развлечения. Живущие в Верхней Комморре считают себя благословлёнными и испытывают лишь презрение к тем, кто, как они с издёвкой говорят, гниёт в иннеалидх, «нижнем некрополе».

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

АРЕНЫ КУЛЬТОВ ВЕДЬМ

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

БОГИ И ЧУДОВИЩА

Насколько известно тёмным эльдар, их боги погибли во время Грехопадения, и за это они их презирают. То обстоятельство, что боги стали такими слабыми, что их смогла поглотить сила коллективной развращённости эльдар, есть признак того, что они не заслуживают поклонения. Исключение составляют Кхаин, который по-прежнему остаётся в большом почёте в Комморре, и меньшие силы, известные как Тёмные Музы – те, кто олицетворяет плотский грех и порок эгоизма, и тайное поклонение которым привело к гибели эльдарских богов.

На арене можно насладиться одними из самых сложных боевых представлений во вселенной. Каждая ведьма – это образец физического совершенства, а сирены и суккубы, которые управляют ими, – сверхъестественные профессионалы в том, как дарить смерть. Все ведьмы очень гордятся своим внешним видом. Они отправляются в бой разодетые так, будто собираются на встречу с любовниками, потому что каждое сражение даёт им возможность продемонстрировать своё мастерство. Независимо от культа, перед выходом на арену все ведьмы надевают броню с лезвиями поверх одной половины изысканного и плотно облегающего костюма. Другая часть остаётся открытой, обнажая плоть, словно искушая саму смерть. Этим чемпионам нравится свой особый авторитет в обществе тёмных эльдар, ибо боль и ужас, что они вытягивают из своих пленных на аренах, омолаживают и насыщают зрителей. Многие культы ведьм пользуются покровительством одного или более кабалов, которые посещают самые впечатляющие гладиаторские бои, как правило, находясь в безопасности своих тронов. После удачного рейда в реальное пространство архонты зачастую одаривают союзные культы ведьм свирепыми инопланетными животными, элитными воинами низших рас и кабалитами, которые виновны в предательстве. Главы кабалов понимают, что без художественных представлений убийств, совершаемых на аренах ведьм, сообщество тёмных эльдар вскоре развалится и начнёт самостоятельно утолять свою непреходящую жажду страданий. Практика регулярного кровопролития на сцене, устраиваемого для импульсивных воинов Верхней Комморры, известна среди архонтов как *ллит'анту кхлав*, «нож, удерживающий клинок».



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

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



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

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

СВОБОДНОЕ ЦАРСТВО

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

КАБАЛЫ КОММОРРЫ

В обществе тёмных эльдар господствующее положение занимают широко распространённые и сложные организации, известные как кабалы. Кабал – самостоятельная структура, представляющая собой нечто среднее между криминальным картелем, братством пиратов и знатным домом. Вцепившиеся друг другу в глотку кабалы составляют основную военную мощь Комморры и в значительной степени ответственны за непрекращающийся приток рабов, так нужный Тёмному городу.

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

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



ЗАРОЖДЕНИЕ КАБАЛОВ

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

Так продолжалось на протяжении нескольких тысячелетий после Грехопадения эльдар. Общество Комморры оставалось закоснелым и прогнившим настолько же, насколько и его древние хозяева. Затем, в период, который человечество называет 35-м тысячелетием, молодой воин-раб по имени Асдрубаэль Вект свергнул старый порядок родовой знати. Вект провёл ранние годы своей жизни как слуга низкого происхождения, плетя заговор во тьме против тех, кто считал себя его повелителями. Осторожный и терпеливый, как паук, Вект выжидал до тех пор, пока плод разрушения не созрел полностью, прежде чем нанести удар. До того как самодовольные старики из знатных домов смогли остановить его, Асдрубаэль Вект основал собственную организацию убийц, объявившую войну силам Империума, и умышленно нарвался на ответный удар, который он направил прямо в сердце Комморры, сокрушив благородные дома и непоправимо пошатнув их власть.

Стоит ли говорить, что собственная организация Векта, которую он называл Кабалом Чёрного Сердца, находилась в готовности противостоять имперскому вторжению и перехватить инициативу, так внезапно утраченную знатными домами. Вект использовал крах старого порядка для претворения в жизнь новой системы – меритократии, где при помощи коварства и силы оружия правили сильнейшие, а не те, кому по случайности повезло родиться

КАБАЛ ЯДОВИТОГО ЯЗЫКА



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

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

в знатном семействе. Он назвал это порядком кабалитов, системой организаций воинов с естественным отбором, где каждый оттачивал свои боевые навыки путём постоянного соперничества в убийствах. Собственный кабал Векта соответствующе подготовился к восхождению своего основателя, разослав шпионов не только по Комморре, но также и по другим наиболее могущественным городам тёмных эльдар, что угнездились в Паутине. Вскоре после этого Вект доказал, что является сильнейшим и хитрейшим из всех архонтов, взяв себе титул Верховного владыки и связав периферийные города с Комморрой посредством системы мерцающих врат и звёздных порталов. Почуяв, откуда дует ветер, знатные дома старого порядка преобразовались в кабалы, хотя в действительности они по-прежнему жаждут возвращения признания их собственного прирождённого превосходства. Их неугасающая ненависть к выскочке Векту ярко пылает и по сей день. Тем не менее никто не станет отрицать, что порядок кабалитов становится всё лучше и лучше. Отныне власть не передаётся по наследству, её приходится брать силой. И хотя архитекторы судьбы Тёмного города – обладатели самых острых умов и клинков, потенциальная шаткость их положения гарантирует, что благодушие никогда не пустит здесь корни.

ПОРЯДОК ЧЕРЕЗ АНАРХИЮ

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

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

КАБАЛЫ НА ВОЙНЕ

Хотя в какой-то мере все кабалы предоставляют убежище – во всяком случае, от внешних опасностей – настоящая награда для принятого кабалита заключается в возможности поучаствовать в налёте в реальное пространство. Комморра процветает за счёт похищенных рабов: они предоставляют рабочую силу, источник развлечений, средства к существованию и даже строительный материал для Тёмного города. Потому-то захват рабов является делом первостепенной важности. Война с реальным пространством – это нескончаемая кампания чрезмерного насилия, направленная на общества людей, орков, тау, эльдар и других рас, которая всегда даёт свежее мясо для прожорливых кабалов. Устраиваемая во время таких рейдов бойня крайне воодушевляет тёмных эльдар, следовательно, среди кабалитов постоянно идёт яростное соперничество за право участвовать в подобных набегах. Если воин докажет свою полезность перед архонтом кабала, то это фактически гарантирует возможность сеять разрушение среди низших рас и принять участие в оргии кровопролития, свободной от любых политических разногласий межкабалитской войны. Призыв поучаствовать в налёте на реальные миры – это приглашение не просто на охоту, весьма восхитительную саму по себе, но и



КАБАЛ РАЗРЕЗАННОГО ГЛАЗА



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

на пиршество битвы. Чем больше боли и мучений причиняют тёмные эльдар, пока неистовствуют в материальном измерении, тем сильнее они становятся. Когда военные силы низших рас узнают о своих потерях, вид откормленного энергией страданий кабала вселяет настоящий ужас.

Новые пленники и пиршество боли – это не единственные плюсы успешного рейда, к ним стоит отнести ещё и существенное укрепление влияния его организаторов. Удачное проведение налётов – один из самых прямых путей для кабала, чтобы возвыситься над соперниками. Крупнейшие и авторитетнейшие кабалы почти непрерывно ведут нападения в реальность, обрушиваясь на обтекаемых ударных кораблях на одну злополучную планету за другой ради разграбления и порабощения жителей. Крайне редко случается, чтобы какой-нибудь архонт отправил воинов своего кабала в битву без тщательно разработанного плана. Кабалы используют сеть шпионов, наёмников и информаторов, которые занимаются всесторонней разведкой местности, потенциально подходящей для налёта. Помимо этого, можно убедить ковены гемункулов помочь с выполнением более необычной задачи, будь то поиск шепчущих зеркал, стай невидимых духов-хранителей или заражённых каким-то вирусом. Само собой, такие услуги всегда имеют свою цену, однако успешно проведённый рейд обычно покрывает затраты десятикратно.



Чтобы противник всё время не вылезал из обороны, войска кабалитов с самого начала вторжения делают для этого всё возможное, используя продвинутые технологии и сведения, добытые у пленников, дабы всегда оставаться на шаг впереди врага. Тёмные эльдар никогда не вступают по собственной воле в открытое противостояние, ибо воины кабалов видят такие понятия, как честь или отвага, слабостями, которые можно использовать. Их рейдовые группы ударяют быстро и жёстко там, где противник уязвимее всего, стараясь нарушить систему управления и контроля, подорвать логистику и распространить страх и смятение. При столкновении с организованным отпором кабалиты попросту исчезают и атакуют в другом месте, больше всего не желая быть втянутыми в войну на истощение. Засада, обман, обращение одного неприятеля против другого и кровавая дорога, ведущая к личной славе, – таковы характерные черты кабалитской охоты.

Многие кабалы склоняются к определённым методикам ведения войны, которые чаще всего основываются на персональных взглядах архонта. Одни, как, например, скитающийся по космосу Кабал Отсечённых, предпочитают бросать в бой большие авиакрылья истребителей, которые дробят и рассеивают силы жертв, прежде чем кто-нибудь из тёмных эльдар ступит на чужеродную землю. Другим – вроде Кабала Злобы Шторма или Кабала Кровожадного Крика – нравится применять ошеломительную огневую мощь, выставляя целые эскадроны «Губителей» и убийственные стаи наёмных бичевателей, которые разрывают врага на части издалека. И наоборот, есть великое множество кабалов, которые охотно сражаются на малой дистанции, где можно почувствовать любой брызг тёплой крови и услышать каждый восхитительный предсмертный вздох. Такие кабалы, как Дрожащий Клинок и Серебряный Коготь, особенно хорошо известны за устраиваемые ими подобного рода кровавые бани, и за право сопровождать их на поле боя идёт ожесточённое соперничество. Вероятно, самым странным из всех можно назвать Кабал Тринадцатого Шёпота, члены которого постоянно скрывают свои лица и славятся тесными связями с мандрагорами Элиндраха. Рейды, проводимые этим кабалом, поистине кошмарны: текучие потоки теней ознаменовывают продвижение кабалитов, в то время как ужасные создания с ледяными глазами шарят во тьме с клинками в руках. Доведённые до отчаяния кабалы работают вместе, как одно целое, когда намечается налёт в реальное пространство. В конце концов, Комморру необходимо кормить, а месть – блюдо, которое подают холодным.

КАБАЛ ОБСИДИАНОВОЙ РОЗЫ



Кабал Обсидиановой Розы владеет самой крупной сетью оружейных магазинов в Тёмном городе и благодаря изобретательности своей архонтессы, Эстры Хромис, мёртвой хваткой держит торговлю оружием в Комморре. Хромис – исключительно одарённая ремесленница, и за клинки и пистолеты с её клеймом платят высокую цену рабами и душами. Однако она не всегда была предводительницей кабала. За отказ встать на колени перед предыдущим главой Обсидиановой Розы, архонтом Влориаком, Хромис бросили в принадлежащие кабалу мастерские по производству оружия, где она в буквальном смысле должна была умереть со скуки. Но Эстра неустанно трудилась над созданием идеальных инструментов смерти, пока наконец её вместе с коллегами по работе не позвали представить свои творения перед самим Влориаком. Задумав переворот, Хромис вместе со своей свитой с помощью спрятанного оружия застрелила архонта и его охрану, винтовки и пистолеты которых таинственным образом не сработали...

Сегодня Кабал Обсидиановой Розы имеет безупречную репутацию за поставляемые дистанционное и рукопашное оружие. Перфекционистка Хромис не терпит малейшего ухудшения качества своей продукции и при необходимости готова лично спуститься в недра Комморры, чтобы в назидание другим наказать виновного в несовершенстве готового изделия. Жуткую казнь неизменно приводит в исполнение её личная машина боли под названием «Контролёр». Большую часть своего остального времени Хромис проводит в рейдах по захвату рабов в реальном пространстве, ибо только эльдарские пленники – будь то комморриты, жители искусственных миров или экзодиты – обладают достаточной сноровкой, чтобы удовлетворить запросы качества архонтессы Обсидиановой Розы, которая предпочитает лично отбирать ей понравившихся.



ПРЕДСМЕРТНАЯ НЕНАВИСТЬ

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

Изначально кабал был известен своими рассадниками боли и способностью вечно поддерживать жизнь в жалких пленниках, а затем навлёк на себя недобрую славу поиском способа выпивать мучения своих гостей до последней капли. За последние десятилетия Ненавистники научились навечно привязывать к трупам души, обычно покидающие тело в момент смерти. Но сопровождающий кабал на войну карнавал трупов – лишь наживка, отвлекающая внимание от гораздо более зловещих дел, ведь в глубоких подземельях своей цитадели Ненавистники проводят ещё более сложные ритуалы. Здесь кабалиты расплетают нити жизни и изучают природу смертности в садах, где в прекрасных, но абсолютно неестественных позах посажены ожившие мертвецы с подобной воску кожей. И если кабал когда-нибудь достигнет своей цели, грань между жизнью и смертью может исчезнуть навсегда.

КАБАЛ ЧЁРНОГО СЕРДЦА

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

Военная мощь этого кабала в буквальном смысле безгранична. Несчётные тысячи воинов-кабалитов, комморритских наёмников и смертоносных боевых кораблей в любой момент готовы обрушиться и истребить того врага, на которого укажет бледный, как у трупа, палец верховного владыки. Ещё большей силой Векта наделяют крепкие узы сотрудничества с Лелит Гесперакс, поскольку Кабал Чёрного Сердца и культ Распри – единственные в Тёмном городе, кто ближе всего подошёл к тому, чтобы называться настоящими союзниками. Благодаря невероятно сложной сети шпионов, информаторов и агентов, сплетённой Вектом по всей Комморре, его кабал обладает большей мощью, чем несколько самых главных его соперников вместе взятые.



ОТСЕЧЁННЫЕ

Отсечённые – космический кабал, покинувший Тёмный город сотни лет назад. Они более чем известны в Империуме из-за того, что с незапамятных времён терроризируют системы в звёздной полосе Гороид. Их архонт, С'аронай Ариенсис, однажды неудачно попытался провести переворот, за что поплатился своим положением в Тёмном городе и большей частью левой руки. Он настойчиво отказывается излечивать рану, и его воины часто калечат себя таким же образом, заменяя левые руки шипами или аугметическими когтями.



То обстоятельство, что архонту Ариенсису, так унизительно потерявшему лицо перед своими подчинёнными, удалось удержать бразды правления, свидетельствует о его исключительной жестокости. В самом деле, в период, последовавший за изгнанием из Тёмного города, Ариенсису приходилось чуть ли не ежедневно принимать вызовы своему авторитету, на каждый из которых он отвечал неожиданным, шокирующем насилием. Во всех случаях архонт преподавал своим противникам до того страшный урок, что вскоре оставшиеся под его началом воины утратили всякое желание свергнуть своего повелителя.

Теперь же с Отсечёнными вновь приходится считаться. Восстановив свою неоспоримую власть, архонт Ариенсис ведёт многовековую кампанию против всех, кто пересекает ему дорогу. Пиратский флот его кабала, сформированный из разнородной кучки некогда повреждённых кораблей, разросся до мощной армады из сотен звездолётов. Перемещаясь по обширным секциям Паутины с несравненным мастерством, Отсечённые беспрепятственно наносят свои удары по любым мирам Галактики, а иногда даже и по самой Комморре...

КАБАЛ ГАСНУЩЕГО СОЛНЦА

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

Правда состоит в том, что Кабал Гаснущего Солнца владеет древними фрагментами запретных тайн, которые достались ему от древней эльдарской империи. Его крепость – Пик Презрения – представляет собой неприступную гору из изящных бронеплит с контрфорсами и просторными залами, где кабалиты прячут свои самые тёмные секреты. Неподвластные времени артефакты, надёжно сокрытые в сумрачных хранилищах, наделены мощью убивать звёзды, вытягивать жизненную силу у планет и истреблять целые расы разумных существ. Впрочем, принцип действия всех этих устройств малопонятен, а многие из них к тому же заряжены психическими силами, что делает это оружие не менее опасным для его владельцев, чем для жертв, не в последнюю очередь из-за недовольства, которое может быть вызвано во всём Тёмном городе, если о его существовании однажды станет известно. По этой причине тайное вооружение используют очень бережно и дают его вернорождённым кабалитам только в крайнем случае.



ВЛАСТЕЛИНЫ ЖЕЛЕЗНОГО ШИПА

Правители подцарства Пандаймон. Озлобленные остатки давно сгинувшей аристократии. Властелины Железного Шипа – первоклассные оружейники, чьи рыщущие эскадроны из множества гладких и обтекаемых «Губителей» и «Рейдеров» носятся меж шпилей в небесах их родного мира.

Давным-давно этот гордый и древний кабал был поставлен на колени, после того как его тогдашний предводитель, архонт Цюй, поднял злополучный мятеж. И всё же за прошедшие с тех пор столетия кабалитам удалось вернуть себе власть за счёт поставок Кабалу Чёрного Сердца военных машин. Оружейные заводы и гравидоки Властелинов Железного Шипа занимают настолько обширные территории, что смогли бы полностью занять поверхность какой-нибудь небольшой луны. Днём и ночью оттуда доносится адский лязг питаемой рабами машинерии. Считается, эмблема Железного Шипа на корпусе «Рейдера» – всё равно что клеймо Эстры Хромис на рукоятке оружия, узнаваемый знак высочайшего качества.

Властелины Железного Шипа очень активно устраивают рейды в реальное пространство, не в последнюю очередь из-за того, что каждой успешной атакой вновь подтверждают мощь своей воздушной армады. Они делают ставку на подавляющую огневую мощь, и им нравится наблюдать, как их превосходные боевые корабли доказывают в бою своё совершенство над громыхающими военными машинами низших рас.





КАБАЛ СЛОМАННОЙ ПЕЧАТИ

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

Неудивительно, что Сломанная Печать стоит в одном ряду с самыми устрашающими и окружёнными дурной славой кабалами, что особенно известны в имперских мирах. Целые конклавы инквизиторов Ордо Ксенос жаждут смерти этого кабала, и не единожды лорд Ксерафис становился целью истребительной команды Караула Смерти. Если это как-то и беспокоит чрезмерно самонадеянного мастера ужасов, он тщательно это скрывает, хвастаясь отменными рабами, которые выходят из сверхчеловеческих воинов, и тонко намекая на то, что при правильном подходе можно заставить дрожать от страха даже могучих космодесантников...

КЛИНКИ ВНАЁМ

Над Комморрой висит тень непрерывной междоусобной войны. Ураган битв и массовых убийств притягивает авантюристов-наёмников со всей Галактики и приводит к спонтанному возникновению различных субкультур воинов, всё существование которых вертится вокруг кровопролития, что породило их.

Даже самый мелкий кабал комморритов изобилует смертоносными бойцами и оружием. Банды жестоких кабалитов постоянно стараются превзойти друг друга на службе у своего архонта, ведь лучшие войдут в состав рейдовой группировки при ближайшем налёте. Расползшиеся по Нижней Комморре оружейные мастерские бесконечным потоком выпускают инструменты смерти, которыми вооружаются архонты и их подчинённые. Технотайны, крупные эскадроны антигравитационных боевых кораблей и разветвлённая сеть шпионов и информаторов – всё это увеличивает мощь кабала. Большая часть подобных воинских образований в большей или меньшей степени ведёт политические игры, занимается наркобизнесом, азартными играми, контрабандой, торговлей запрещёнными товарами, наёмными убийствами или добывает всевозможные недозволенные знания эзотерического характера ради упрочнения своих позиций и обретения могущества.

В рядах кабалов с благородной родословной к тому же можно встретить отряды вернорождённых. Чувство превосходства у этих высокомерных воинов основывается на чистоте их происхождения, поскольку в отличие от большинства жителей Тёмного города, появившихся на свет иными, куда более отвратительными способами, они родились естественным путём. И хотя их нельзя назвать преданными в том смысле, в каком понимают люди, вернорождённые очень резко реагируют на любой неуважительный выпад в сторону их кабала, ибо подобного рода оскорбления затрагивают их раздутое чувство самоуважения. Такие чистокровные тёмные эльдар станут биться на благо кабала ожесточённее своих соратников только в том случае, если это будет отвечать их личным интересам.





И всё равно жизнь в Комморре – это постоянная борьба за выживание. Даже имея в распоряжении все эти средства, владыки не прекращают искать то, что даст им преимущество над соперниками. Для этого многие архонты – впрочем как и гемункулы с суккубами – прибегают к услугам различных фракций наёмников, населяющих самые затенённые уголки Тёмного города. Будь то жёстко дисциплинированные инкубы с их навыками владениями клинком или бесшумные мандрагоры, несущие потусторонний ужас, приобретение подобных союзников открывает перед амбициозным архонтом новые стратегические возможности и уловки. Тем не менее любому, кто заключает такие соглашение, нужно быть осторожным, ибо, как говорят в провонявших кровью Салонах Злоключения, в Комморре у каждой сделки две цены: одну ты видишь отчётливо, а вторую – нет.

ХРАМЫ ИНКУБОВ

Инкубы составляют орден безликих воинов, которые целиком и полностью сосредоточены на оттачивании своих боевых навыков. Они – бойцы высочайшего класса, что посвящают свою жизнь доведению до совершенства техники смертоносного удара. Каждая деталь целиком облачённого в доспехи инкуба излучает опасность. Его броня покрыта шипами с головы до ног, а шлем с парой громадных острых рогов придаёт ему демонический вид. Движения инкубов уверенные и плавные, как у подкрадывающегося саблезубого тигра. Несмотря на тяжёлые доспехи, они перемещаются бесшумно, так как боевой костюм каждого инкуба идеально подогнан и почти не стесняет движений.

Несмотря на аскетизм, в их запятнанных кровью душах нет ни капли доблести, ибо, хоть они проповедуют стремление к совершенству, их истинная цель – убивать как можно чаще. Они ведут строго дисциплинированную жизнь; поговаривают, что инкубы даже держат своё слово. Их высоко ценят, как телохранителей и ударные войска, и они получают хладнокровное удовольствие, когда демонстрируют свои смертельные навыки во время войны. Будучи поголовно наёмниками, инкубы сражаются за кого бы то ни было в любое время, и даже передают свои знания тем, кто доказал, что достоин этого.

По всему Тёмному городу разбросаны десятки храмов инкубов, начиная от построенных в высоких остроконечных башнях из чёрного кристалла и заканчивая спрятанными в тёмных лабиринтах, освещаемых жаровнями. Тогда как самые малые из этих храмов представляют собой одно большое здание, вокруг которого расположены увешанные трофеями кельи тренирующейся там горстки инкубов, крупнейшие из них поражают воображение. Иерархи, что ими правят, – это могущественные короли наёмников, понимающие, что для того, чтобы приумножить богатство и статус, необходимо демонстрировать их в открытую. Поэтому в своих владениях они возводят обширные крепости, украшенные множеством кричащих мраморных изваяний и гротескными произведениями извращённого архитектурного искусства. Претенденты и просители тысячами приходят в похожие на пещеру центральные храмы, чтобы молить о вступлении в ряды жестокосердного братства или приобрести услуги инкубов. За разворачивающимися в храме кровавыми событиями свысока наблюдают чудовищные скульптурные изображения Кхаина, которые высечены из драгоценных металлов и необычных каменных пород, собранных в реальном пространстве и недрах Паутины. Тех, чьи просьбы и мольбы отвергли, могут ритуально выпотрошить и живьём бросить в зелёные костры обрядовых ям вокруг статуй. Пока вопли таких несчастных эхом отражаются от сводов зала, кажется, будто от игры света и тени на лице Кхаина появляется одобрительная улыбка. Однако на каждого просителя, скормленного убийственному пламени, приходится один, чьё предложение посчитают приемлемым. В этом случае инкубы, не колеблясь, пойдут за своим нанимателем на войну и со всей целеустремлённостью станут служить его замыслам.

Если претендент протянет достаточно долго, чтобы доказать, что достоин доспехов инкуба, начинается последнее испытание. Лишь когда новичок убьёт в личном поединке аспектного воина с мира-корабля и разобьёт драгоценный камень души своей жертвы, а затем встроит его в одно из устройств ментальных пыток, известных как «мучители», только тогда он становится настоящим инкубом.

Инкубы сосредоточены исключительно на самых эффективных способах убийств из всех возможных. Хотя и тренируются в использовании всевозможных клинков, предпочтение они отдают громадным двуручным силовым мечам, которые они называют клэйвами. Клэйв – шедевр формы и равновесия клинка. Инкубы считают его единственным настоящим оружием, хотя военные предводители – клэйвексы – иногда предпочитают иные варианты, такие как полуклэйвы. Каждый клэйвекс – прирождённый убийца, настолько опасный, что некоторые полагают, будто он наделён сверхъестественными силами. Несмотря на мастерство как дуэлянтов, даже инкубы не приемлют честную схватку. Сближаясь с врагом, они посылают волны невральной энергии, исходящей из расположенных на груди «мучителей», которые оставляют противников корчиться в агонии, прежде чем смертоубийство начнётся по-настоящему.

Действуя в качестве телохранителей архонта, инкубы заключают своего господина в непроницаемое кольцо из мелькающих клинков, благодаря чему архонт невозмутимо шагает сквозь вражеские ряды, будто находясь в самом центре кровавого смерча. Кроме того, инкубы исключительно хорошо действуют как силовики; не раз им доводилось доносить послания до соперников своих повелителей, устраивая кровавую баню в комморритских притонах и контрабандистских шпилях. Инкубы считают себя живым оружием; каждый воин един со своим клэйвом и беспрекословно подчиняется приказам командира-клэйвекса. Но независимо от поставленной задачи, группа инкубов действует сродни смертоносному клинку в руках у их нанимателя. И всё же это Комморра, а здесь даже самый лучший клинок может быть обоюдоострым...

НЕБЕСНЫЙ БИЧ ГОРОДА

Если какой-нибудь нарушитель взобрался бы на вершину выступающих рангоутов Верхней Комморры и оглянулся на высочайшие вершины, то смог бы различить крылатые фигуры, которые мечутся туда-сюда над горячими городскими потоками воздуха. Если бы он тщательно присмотрелся, то узнал в них бичевателей, видоизменённых тёмных эльдар, которые были преобразованы в нечто куда более смертельное. А если его взгляд задержался бы на них слишком долго, то он бы обнаружил, что эти фигуры стрелой летят к нему через ярко освещённые облака, чтобы схватить и насадить его тело на шпили своих гнёзд.

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



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

Многие бичеватели – в особенности ветераны, известные как соляриты – настолько далеки от своей прошлой жизни, что заменяют свои волосы перьями или удлиняют череп. Независимо от облика все они получают удовольствие от кровавых пиршеств во время полномасштабной войны. По этой причине, а также из-за богатств, которые они

зарабатывают на службе у кабалов, все бичеватели имеют в своём распоряжении высокотехнологичную экипировку. Облачённые в гибкое и пористое защитное снаряжение из призрачных пластин, они обрушиваются с небес, крича от возбуждения, пока уничтожают противников, что пытаются убежать.



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

ТЕНИ ЭЛИНДРАХА

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

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

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

Подобно прочим обитателям Комморры, мандрагоры испытывают злорадное удовольствие от причинения страданий, и из-за непревзойдённой скрытности действий многие архонты тёмных эльдар прибегают к их услугам, когда собирают войска для рейда в реальное пространство. Как правило, мандрагоры в качестве платы требуют рабов, но иногда они запрашивают нечто странное и тайное, как, например, сердцебиение, настоящее имя или голос. В подобных просьбах редко отказывают, ибо мандрагоры отправляются на войну облачённые в одеяния, сшитые из лоскутов кожи тех, кто обманул их или вызвал неудовольствие. Их услуги стоят любой запрошенной цены, ибо они славятся своей способностью выслеживать добычу где угодно и появляться везде, где есть тени и царит мрак. Если во тьме холодный коготь притрагивается к лодыжке или запястью, то до ледяного укуса мандрагоры остаётся совсем немного.

ПРИДВОРНЫЕ АРХОНТА

Паранойя доводит отдельных архонтов до того, что они прекращают доверять свою охрану кабалитам, вернорождённым и даже инкубам. Именно такого рода недоверие делает Тёмный город привлекательным для всевозможных наёмников. И хотя работа на столь престижных и могущественных особ обещает невообразимые вознаграждения, она очень опасна, не в последнюю очередь из-за кровожадной натуры самих архонтов. Учитывая, что на большинство из них постоянно совершаются покушения, редкий телохранитель доживает до того момента, чтобы насладиться своим приобретённым богатством.

Из всех рас, что населяют сателлитные царства Комморры, самыми надёжными и живучими охранниками из всех архонты считают сслит – четырёхруких змеевидных созданий с планеты, когда-то давно загубленной ласками Той-что-жаждет. За недальновидность и привычку потворствовать своим желаниям тёмные эльдар считают их относительно заслуживающими доверия. Без малого приученные к физической боли и довольные своей платой рабами и чувственными удовольствиями, эти воины, пусть и недалёкие, отлично выполняют свои обязанности телохранителей.

Остальная часть двора архонта обычно состоит из личных питомцев и рабов. Первым недостаёт разума, а вторые настолько сломлены и покорны воле архонта, что для тех и других лучше в сотый раз пережить собственную смерть, чем увидеть как их властелин и хозяин погибнет. Некоторые из тёмных лордов даже надевают подчинённым специальные эмпатические ошейники, подчиняющие их сознание собственному анимусу, чем гарантируют, что телохранитель, не сумевший предотвратить убийство своего архонта, разделит с ним ту же судьбу. Ведь, в конце концов, ничто так не удерживает слугу от того, чтобы вонзить нож в спину своего господина, как вероятность того, что и ему самому всадят клинок.

КУЛЬТЫ ВЕДЬМ

Тёмные эльдар насыщаются болью, используя чужие страдания для продления собственных чудовищных жизней. И нигде это так открыто не проявляется, как на мрачных аренах Комморры. Культы ведьм устраивают для своих сородичей пиршество агонии, которое хотя бы на время заставляет их отложить клинки и не даёт перерезать друг другу глотки. Арена каждого культа поистине уникальна, а всякое новое представление кровавее и необычнее предыдущего, поскольку гладиаторские сестринства ведут непрекращающееся соперничество, устраивая грандиозные шоу для жадной до насилия публики.

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

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

КРОВЬ НА СЦЕНЕ

Каждый культ ведьм имеет собственную арену, на которой и разворачиваются все захватывающие события. Сравнивать архитектурные шедевры вроде Крусибаэля или Лестницы Моэдха с примитивными колизеями феодальных миров – это все равно что сравнивать сверкающий дворец с комком грязи. Более того, по сравнению с выступающими там атлетами даже самые одарённые акробаты человечества выглядят как



нескоординированные обезьяны. Каждая арена обладает собственным смертельным очарованием и имеет различные опасности и испытания. Обычно это острые как бритва клинки или умирающие от голода дьявольские хищники, гравитационные колодцы, движущиеся орудия или другие более страшные и изобретательные ловушки. Не существует двух совершенно одинаковых культов ведьм, так как они постоянно соревнуются между собой в размахе, великолепии и изобретательности кровавых игр. Будь то воздушный балет кровопролития, охота в невесомости или выслеживание жертв тщательно подобранным зверинцем, у всех есть кое-что общее – к концу всякого замысловатого представления арена остаётся скользкой от крови и внутренностей.



Убийства, совершенные в личном бою, придают сил тёмным эльдар. Эта особенность превозносится в культах ведьм, чьи изогнутые ножи, окунаясь в плоть противников, каждый раз исчезают подобно змеиному языку. Нож символичен для культов ведьм; каждый создаётся ремесленником и содержится в ножнах со встроенным затачивающим полем, благодаря которому лезвие всегда остаётся острым. Все ведьмы хорошо сражаются на ножах и даже самым небольшим клинком способны убить противника, который в несколько раз больше их самих. Всё многообразие боевых стилей культов ведьм основывается на хитрости и обмане. Ведьмы владеют разнообразным странным оружием, которое может хлыстать, растягиваться, опутывать, втягиваться, рассекать надвое или отнимать у противника клинок при помощи захвата упругой крагой. Многие ведьмы активно практикуют использование специализированного вооружения. Лацеры используют сегментированные бритвоцепы, хлещущие и разрывающие противника на части; гидры применяют кристаллические перчатки экстрапланарного происхождения, которые самостоятельно отращивают и восстанавливают множество смертельных лезвий; иракны предпочитают электризованные осколочные сети и растяжимые двухлезвийные пронзатели, которые не оставляют сомнений, что жертва не выберется живой.

Культы ведьм преимущественно состоят из женщин, ибо им проще удаётся достигать апофеоза равновесия и грации, чего требует их искусство, и включают исключительно прекрасных особ. Для исполнения танца смерти каждая ведьма облачается в соблазнительное и тончайшее боевое одеяние, которое скорее имеет чисто эстетическую ценность, чем хоть какую-то полезность. В действительности ведьмы подобным образом горделиво дразнят своих врагов, нарочно оставляя незащищёнными уязвимые места и завершая каждое такое притворство стремительным, как бросок змеи, выпадом, когда удар соперника уходит в никуда.

Ведьмы-мужчины принимают все необходимые меры, чтобы их культ никогда не испытывал недостатка в сильном потомстве: они высоко ценятся, но редко достигают высокого положения. На арене и поле битвы воинов культа ведёт суккуб, чемпионка и королева ведьм. Должность суккуба, управляющего гекатариями, никогда не достаётся мужчине. Так пошло с ранних дней основания Тёмного города и будет продолжаться и далее. Все суккубы фантастически притягательны, хотя на самом деле их возраст может исчисляться столетиями или даже тысячелетиями, и



ВЫСВОБОЖДЕННАЯ ЯРОСТЬ



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

довольно часто под алебастровым совершенством кожи и упругой мускулатурой тела таится душа иссохшей и сморщенной старой карги. Тем не менее именно их выступления привлекают больше всего внимания, ибо суккубы совершенствуются в искусстве кровопролития на протяжении всей своей жизни и весьма охотно упрочняют своё влияние идеально исполненным обезглавливанием при возникновении такой необходимости.

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

Без постоянного подтверждения своего превосходства в бою ни один суккуб не застрахован от потери главенствующего положения. Они регулярно возглавляют рейды в реальное пространство не только для того, чтобы устроить пиршество боли, но и ради охоты на чемпионов низших рас, зрелищная победа над которыми поможет продемонстрировать исключительные навыки и укрепить статус. Хотя обычно тёмные эльдар и взирают с презрением на защитников человечества, суккуб с радостью выйдет на поединок с магистром ордена Адептус Астартес, ибо даже в Комморре подобная победа означает весомый престиж. Кроме захлёстывающего адреналинового азарта, каждая такая победа даёт суккубу возможность доказать убийством своё превосходство – и чем больше свидетелей тому, тем лучше.

ВНЕ АРЕНЫ

Почти каждому культу ведьм покровительствует могущественный архонт. Главы кабалов идут на это не только потому как знают, что население Комморры всегда будет обязано тому, кто предоставляет безопасные условия для питания болью, но также по той причине, что культы ведьм являют собой сильных союзников в непрекращающейся войне с обитателями реального пространства, ибо состоят из натренированных убийц, которым нравится показывать свои виртуозные навыки в бою. Такого рода взаимовыгодное сотрудничество гарантирует, что ведьмовский культ никогда не будет испытывать нужды в рабах и экзотических боевых стимуляторах. Мудрый патрон должен быть всегда щедр, дабы его стойкие воины-атлеты вдруг не решили отплатить ему чёрной неблагодарностью. Тем самым архонт покупает преданность сестринства опытных гекатарий, чтобы прибавить их силы к своим войскам во время рейда в реальное пространство.

Культы ведьм используют любую возможность, чтобы продемонстрировать свои совершенные боевые навыки низшим расам, как на арене, так и за её пределами. Хотя они делают вид, будто у них нет ничего кроме презрения к кастам воинов человечества, орков, тиранидов и эльдар с мировкораблей, ведьмы все же испытывают явное возбуждение, состязаясь с элитой противостоящих им рас. Музей трофеев успешного суккуба может похвастаться головами магистров орденов Адептус Астартес, побеждённых орочьих военных вождей, тиранидских тиранов улья и автархов с мировкораблей эльдар, что ценится превыше всего.



Иногда неофициально именуемые архитами, суккубы шествуют сквозь хаос битвы, словно были рождены для этого. Их окружает группа смертоносных помощниц, выискивающих достойных соперников для своей госпожи. Каждая из них знаменита в Комморре изощрённостью и изяществом в убийстве. Длинноногие и атлетичные суккубы – истинные кумиры гладиаторских арен, и, выступая, они наслаждаются завистью зрителей, настолько близкой к благоговению, насколько это возможно среди тёмных эльдар. Суккуб спускается со своего парящего пышного будуара на поле боя с высокомерием и величием жестокой королевы. При всем внешнем очаровании, каждая из них холодна и заносчива, и тот, кто взглянет на неё пси-зрением, увидит седую высохшую старуху на месте беспощадной красавицы.

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

ОТРИНУТОЕ ЛЕЗВИЕ



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

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

Иные налёты превращаются в настоящие представления, где зрители делают ставки на своих любимых бойцов. Пока «Рейдеры» и «Яды» культа со свистом обрушиваются в гущу врагов, вынуждая отчаявшихся жертв биться за свои жизни, в воздухе безмятежно парят прогулочные барки комморритов, на борту которых наблюдатели жадно сосут пьянящие напитки и вежливо рукоплещут в кульминационные моменты каждой бойни. Подобные спектакли насилия пользуются особой популярностью среди вечно ухмыляющихся вернорождённых, которым доставляет удовольствие смотреть, как другие делают за них всю работу, пока сами они поглощают миазмы агонии, поднимающиеся от бушующей внизу битвы.

Независимо от присутствия фатоватых поклонников, рейды ведьмовских культов являют собой настоящий ураган насилия, прямые и неостановимые атаки. Нападение ведьмовского культа можно сравнить с запущенным прямо в сердце ножом: стремительное, смертельное, точное и способное свалить даже самого крупного и опасного из врагов ещё до того, как он успеет понять, что его поразило. Пока вокруг мечутся разбойники и геллионы, над которыми проносятся размытые силуэты эскадрилий реактивных истребителей «Острокрыл» и бомбардировщиков «Пустотный ворон», ведьмы спрыгивают с боевых кораблей и с радостными воплями врываются во вражеские ряды. Они презрительно относятся к обременительным доспехам и чувствуют себя в большей безопасности, полагаясь в бою на чистую скорость. Только когда противников становится слишком много или больше не остаётся жертв, которых можно было бы прирезать, ведьмы объявляют об отступлении и исчезают так же неожиданно, как и появились, оставляя после себя лишь горы трупов.



ВЕЧНАЯ БОЛЬ



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

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

СЕДЬМОЕ ГОРЕ



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

СУБКУЛЬТЫ ГЕКАТАРИЙ

Кроме воинов-атлетов, что составляют основную массу членов ведьмовского культа, в Тёмном городе существуют различные субкульты гладиаторов. Когда культ отправляется на войну с воинами реального пространства, эти субкульты предлагают рейдовой группе свои исключительные навыки в обмен на возможность принять участие в роскошном пире боли.

Шаманы песков

За тысячелетия, минувшие со дня основания Комморры, её усыпанные песком арены испили кровь миллионов живых существ. Каждая арена — свидетельница бесчисленных спектаклей разврата и смерти, однако среди гладиаторских игр есть одна любимая, чья популярность никогда не ослабевает — дикая охота укротителей. Племенные образования укротителей, пусть и являются ответвлением от ведьмовского культа с преобладанием представителей мужского пола, сохраняют дистанцию с гекатариями. Как правило, у них есть собственные помещения внутри стадионного комплекса культа, которые они покидают лишь тогда, когда их питомцы нужны для ночного шоу. Многие из укротителей придерживаются отшельнического образа жизни, скитаясь вместе со стаями своих животных по далёким пустошам или глухой местности между районами Тёмного города. Подобные странствующие племена появляются на сцене каждые несколько ночей, устраивая представления с привлечением свежепойманных ужасов ради возможности поучаствовать в ночном банкете агонии.

Вся их жизнь вращается вокруг укрощения и повелевания другими существами, будь то неразумные твари, которых он гонит в бой, или противники, на которых он спускает своих питомцев. Чтобы стать укротителем, комморриту сперва предстоит пройти обряд посвящения: его безоружным бросают в клетку с разъярённой сворой тех самых созданий, что он собирается приручать. Он или погибнет, или сломит волю зверей и подчинит их себе, придушив лидера стаи голыми руками, поработив каждого по очереди точным ударом по центральному нервному узлу или как-то иначе решительно показав своё превосходство. Таким образом, пройдя это испытание, претендент одновременно вступает в ряды укротителей и обзаводится своей первой стаей.



На аренах в Тёмном городе появляется великое множество опасных созданий, включая хельпауков с лапами-лезвиями, гиперактивных баргезов и даже пленных воинов Адептус Астартес. Тем не менее постоянно используются лишь три вида, и самый крупный из них — донорианский когтистый изверг. Давным-давно основной Паутинный портал в системе Донориан раскололся под давлением варп-шторма, и туннели, расходившиеся от него, были заселены извергами. Когтистый изверг — это гора меха и мышц, обладающая острейшими чувствами и способная видеть в нескольких спектрах одновременно. Будучи раненным, когтистый изверг впадает в бешенство берсерка — немногие воины достаточно быстры, чтобы ускользнуть от разъярённого зверя, учуявшего гнилостный запах собственного ихора.

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

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

Гоняющие меж шпилей

Разбойники Комморры почитают искусство ведения войны на скорости. Они летят в бой на самых обтекаемых и облегчённых из всех небесных машин — антигравитационных реактивных мотоциклах, представляющих собой совершенное сочетание грубой движущей силы и отточенной смертоносности. Большинство разбойников начинают как рядовые члены ведьмовского культа, но вскоре у них обнаруживается склонность – и даже одержимость – участвовать в зрелищных скоростных гонках. Свой реактивный мотоцикл они могут выиграть в состязании, а могут и просто убить предыдущего владельца и забрать его средство передвижения себе. В Комморре владение имуществом почти равносильно праву на него, поэтому никто не станет задавать лишних вопросов, даже если в один день вместо знакомого ездока гравициклом будет управлять кто-то доселе неизвестный. Тем не менее по-настоящему путь становления разбойником начинается со стартовой линии, ибо, однажды испытав возбуждение от своей первой смертельной гонки, для тёмного эльдар уже нет пути назад.

На аренах в форме тороида, опоясывающих высочайшие шпили почти каждого культа, разбойники соревнуются друг с другом за превосходство. Подобные гоночные

НЕОНОВАЯ ЭКЛИПТИКА

Шайка Неоновой Эклиптики состоит из трёх братьев-полукровок, выросших в тёмных глубинах Нижней Комморры. Будучи постоянными участниками воздушных боев на аренах Комморры, они заработали себе репутацию безбашенных гонщиков и отпетых мошенников. И хотя эти разбойники не входят ни в один кабал, в последние годы к их услугам прибегают леди Малис и герцог Слискус.

треки существенно различаются по форме в зависимости от предпочтений их создателей. Но независимо от того, сделана ли трасса из тоннелей из матово-серебристой стали, похожа на полыхающее поле боя, высечена из кроваво-красного гемокварца, размечена пылающими жаровнями или уродливыми скульптурами из плоти и костей, её назначение всегда неизменно. Как на обычных аренах внизу устраиваются смертельные гладиаторские схватки, так и на тороидальных треках каждую ночь разворачивается резня на высокой скорости между тщеславными и сверхагрессивными гравициклистами. Их машины с рёвом нарезают круги по аренам, сражаясь за внимание кровожадной толпы. Здесь не просят и не дают пощады, ибо прийти последним — значит буквально подписать себе смертный приговор.

Разбойники предпримут любую хитрость, чтобы заполучить преимущество хотя бы в миллисекунду. Чемпионы арен постоянно модифицируют стабилизаторы и реактивные двигатели своих машин, устанавливают голографические целеуказатели для встроенных орудий, проделывают отверстия в обтекателях, чтобы рокот их машин, проносящихся мимо, отличался по тону от конкурентов, и носят гибкую «вторую кожу», чтобы снизить сопротивление воздуха. Некоторые даже делают свои кости полыми, как у бичевателей, чтобы снизить вес нагрузки. Все разбойники используют стимуляторы, чтобы улучшить результативность в гонках насмерть. Все они — мошенники и лжецы, и уважают лишь «изящное убийство»; просто искалечить другого пилота считается грубым промахом, но, выбив его из седла точным ударом, можно заставить потеплеть даже ледяное сердце самого пресыщенного архонта.

Благодаря подходу «все средства хороши» в состязаниях на престижных тороидальных аренах широко используется оружие. Некоторые из самых знаменитых разбойников применяют гравикогти, прикреплённые снизу к реактивному мотоциклу, чтобы толкать соперников на искусно украшенные лезвиями ограждения арены, или выпускают кассеты антигравитационных триболов, распознающих приближение другого объекта, создавая за собой вереницу эффектных взрывов. Когда реациклы с воем мчатся по треку и, придерживаясь оптимального положения, ведут друг по другу огонь из необычного оружия, зрелище в какой-то момент начинает напоминать настоящее сражение. Поэтому неудивительно, что, когда культ ведьм отправляется на войну, закалённых в таких гонках разбойников эффективно используют как высокомобильные ударные войска.

ПРИЗРАЧНЫЕ ГЛЕФЫ

Шайка отморозков, которые называют себя Призрачными Глефами, большую часть своего времени проводит в воздушных состязаниях, в результате чего их скайборды постоянно находятся в плохом состоянии, будучи поцарапанными при тесном контакте в бою с другими воинами. Их главарь Куредайн славится извращённой тягой к подобного рода соревнованиям, и, как следствие, соперничающие шайки чаще предпочитают удирать, чем сражаться с ним, поскольку знают, что первая пролитая кровь будет для них и последней. Призрачные Глефы красят волосы в бледно-зелёный цвет, как и Куредайн. Однако это вовсе не обязательное требование для всех членов банды, просто их главарю нравится лесть.



Шайки геллионов

Хотя шайки геллионов, населяющие Средитемье Комморры, напрямую и не относятся к культам ведьм, они имеют много схожего с гекатариями. Летя в бой на своих антигравитационных скайбордах с заострёнными краями, эти атлетические искатели острых ощущений считаются бунтарями даже по меркам их эгоцентричной расы. Шайки геллионов, сколоченные из изгнанников, анархистов и разыскиваемых преступников, нападают на любого, кто пересечёт им дорогу или покажется лёгкой добычей. С бегущими по кровотоку боевыми стимуляторами геллионы с диким гиканьем обрушиваются на жертв подобно вихрю. Будто жидкие дуги молнии, их адские глефы рассекают воздух, отрубая головы и конечности, когда эти психопаты с воплями проносятся над вражеским строем. К тому времени как противник отреагирует, геллионы уже скроются, оставив лишь эхо своего дразнящего смеха.

Более-менее заслуживающие доверия банды геллионов поддерживают тесные отношения с культами ведьм. Членство в культе обеспечивает геллионов боевыми наркотиками, а также предоставляет защиту от соперничающих группировок и прочих угроз. В свою очередь, эти возбуждённые воины отлично подходят для участия в представлениях на арене, не говоря уже о том, что они способны идти наравне с войсками покровительствующего им культа в ходе налёта в реальное пространство.

Я сказал, отрезайте головы! Срубите каждому его уродскую, вонючую башку! Та, что в красном шлеме, моя!

Келит, геллиарх шайки Косокрылов



КУЛЬТ ПРОКЛЯТОГО КЛИНКА

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

Изящная цитадель этого коварного культа, называемая ареной Нхексус, куда смертоноснее, чем кажется на первый взгляд. В каждом её изгибе и линии скрываются моноволоконные сети, метатели отравленных дротиков, впрыскиватели ядов и мириады других неприятных сюрпризов. Однако всё их многообразие не привязано исключительно к самой арене: смертельные ловушки постоянно движутся и могут внезапно появиться даже среди публики, а не только рвут и пронзают участников представления. Разумеется, это просто часть шоу, добавляющая ему восхитительной остроты, что привлекает многих тёмных эльдар, которые не в силах противостоять её притягательности.

КУЛЬТ КРАСНОЙ СКОРБИ

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

Даже по стандартам насилия других культов ведьм Красная Скорбь буквально разжигает арены своими атавистическими представлениями. Её гладиаторы настолько одержимы жаждой крови, что наносят себе боевую раскраску в виде красных стилизованных шрамов, добавляя в краску плазму прежних жертв. Так же как и в учинении чистейшего ультранасилия, культ Красной Скорби превосходит всех остальных ещё и в воздушных боях; они первоклассные акробаты, каждый из которых может сделать сальто с борта «Рейдера» и приземлиться на капот пролетающего мимо гравицикла. Подобные акробатические трюки всегда производят сильное впечатление, особенно в сочетании с убийством в прыжке. Говорят, будто члены культа Красной Скорби участвовали в безудержных актах кровопролития, в которых ни разу не дотрагивались ногой до земли и совершали все убийства, перепрыгивая с одного летательного аппарата на другой и цепляясь за них своими клинками.

Главная арена культа – Яма – построена на вершине высокого шпиля, упав откуда через считанные мгновения можно разбиться насмерть, что и демонстрируется зрителям, которые сидят на балконах из прозрачного кристалла. Арена на самом деле не имеет пола – в её центре зияет огромная воронка с плывущими антигравитационными платформами, среди которых состязаются геллионы. За их скайбордами тянутся линии моноволоконной проволоки, которая сложной паутиной растягивается между опорами и балками. Подобные схватки весьма скоротечны, поскольку даже малейшая ошибка неизменно приводит к расчленению или обезглавливанию.



КУЛЬТ РАСПРИ

Культ Распри стал самым могущественным культом ведьм из всех, во многом благодаря величайшим талантам Её Превосходительства Лелит Гесперакс. Культ Распри взошёл на вершину пьедестала власти не с помощью военного переворота или вероломной политической игры, а благодаря собственному кредо, которое гласит: «Скорость превыше силы», и возведению кровавого спорта в ранг высокого искусства.

Хотя культ Распри может похвастаться десятками лучших в Галактике воинов-атлетов, сама Лелит – настоящий бриллиант в центре короны. Её смертоносное обаяние привлекает сотни тысяч зрителей каждую ночь – всякого, кто готов заплатить высокую цену казначеям культа за это право. Лелит – единственная среди всех культов ведьм, кто не использует боевые наркотики, чтобы повысить свою эффективность. Её последователи из культа Распри утверждают, что их госпоже не нужно ничего, кроме куска острой стали, чтобы превзойти врагов. И действительно, несмотря на то, что она мастерски владеет всем экзотическим оружием, используемым ей подобными, Лелит чаще всего видят сражающейся двумя простыми, но идеально сбалансированными ножами.

Сварливые ведьмы из соперничающих культов шепчутся, что невероятные умения Лелит происходят от неестественного источника — что она каким-то образом убедила гемункулов заменить её кровь гипердреналином, что ещё ребёнком она сосала шприц со стероидами, что она спит в барионическом саркофаге, до краёв наполненном стимулирующей сывороткой. Истина куда проще — как и все прирождённые хищники, Лелит предпочитает смотреть своей жертве в глаза, убивая её. Боевые наркотики — для слабых, ибо они портят мгновение, когда убийственный удар достигает цели, а кровь и жизнь вытекают наружу. Как может кто-то достойно оценить тонкие оттенки предсмертного вздоха жертвы, когда его чувства затуманены? Отвергнуть химические улучшения в стремительном, как молния, мире арены обычно означает самоубийство, однако таково искусство Лелит, что её плоть сохраняет первозданную, не отмеченную шрамами красоту. И хотя её соперницы ни за что приемлют такого простого объяснения, Лелит Гесперакс в самом деле настолько хороша в бою.



Ночь за ночью Лелит исполняет свой танец между рядами многочисленных накачанных стероидами орков, пленённых карнификов, отвратительных гротесков, низвергнутых архонтов и многих других, и каждый раз толпа ревёт отовсюду в знак одобрения, когда она одаряет очередного противника поцелуем смерти при небрежном ударе своих клинков. Тайные видеозаписи того, как она это делает, покупают по всей Комморре и за её пределами те, кто питает извращённый вкус к насилию. Возможно, как говорят видевшие её, не одни лишь смертные с жадным вниманием взирают на смертоносный танец Лелит.

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ПОКРОВИТЕЛЬ

Хотя её мурлыкающий голос подобен медовому бархату, Лелит редко говорит, ибо она женщина искусства, а не политик. Тем не менее её приказы всегда и до последней буквы выполняются прислужницами из культа Распри, что с завистливым восхищением взирают на безупречную внешность и сверхъестественную ловкость своей госпожи.

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

Благодаря несравненному могуществу и щедрости своего верховного покровителя, аренный комплекс культа под названием «Крусибаэль» – самый богато оборудованный и впечатляющий из всех в Комморре. Здесь прекрасно всё: от лазерной решётки размером с город, накрывающей тороидальную арену разбойников, и до громадных трибун, отделанных нефритом с чёрными прожилками. Крусибаэль – одно из самых удивительных сооружений Тёмного города, а Лелит Гесперакс, как однажды сказал Вект, – величайшее сокровище Комморры, и не пристало столь великолепному изумруду сиять в некрасивой оправе.

Сотрудничество между Кабалом Чёрного Сердца и Культом Распри приносит пользу и тем, и другим, ведь даже самый импульсивный и несдержанный суккуб дважды подумает, прежде чем бросить вызов культу Распри, за которым стоит Асдрубаэль Вект, чьи воины вместе с ним самим еженощно греются в отражении лучей славы безупречных побед Лелит на усыпанной песком арене. Такой уникальный симбиоз усиливается стократно на полях сражений реального мира, где последователи Лелит и Векта бьются плечом к плечу с высокой скоординированностью. Прицельная стрельба кабалитов и свирепость ведьм, сочетаясь, приводят к ошеломительному результату. Без привычной необходимости приглядывать за своими так называемыми союзниками обе фракции комморритов спокойно сражаются в полную силу против несчастной жертвы. Гладиатрисы Культа Распри под прикрытием огня воинов Чёрного Сердца стремительно сближаются с противником, чтобы устроить среди выживших оргию кровопролития.

В тех редких случаях, когда Белладонна Арен снисходит до того, чтобы лично принять участие в налёте, наблюдать в действии этот военный союз – нечто совершенно потрясающее. Подобные рейды случаются весьма нечасто, ибо первостепенный долг Лелит заключается в том, чтобы удерживать толпы на аренах. Однако когда это происходит, соперничество за право присоединиться к рейдовой группе порой выливается в полноценную межкабалитскую войну.

НАЛЁТ НА ГОРВЕНФЕЛ

Одним из самых известных примеров взаимодействия на поле боя между Кабалом Чёрного Сердца и культом Распри является нападение на планету Горвенфел. Этот мир служил базой Альфа-легиона, фракции космических десантников Хаоса, славящейся секретными операциями и тактическими ухищрениями. Десятилетиями военачальник и выдающийся мечник по имени Джагатра Вракс из Чёрных гор Горвенфела отправлялся в пиратские рейды в окружающие системы и из раза в раз избегал возмездия Империума.

Однако Вракс в конце концов серьёзно просчитался. Узнав, что Кабал Чёрного Сердца планирует напасть на имперский промышленный мир Мелидрантис, он решил использовать тёмных эльдар как пешек в своей игре. Отправив на поверхность планеты Альфа-легионеров, Вракс приказал им затаиться и ждать, пока не начнётся вторжение. В кульминационный момент сражения они нанесли удар, чем застали врасплох и кабалитов, и осаждённых кадийцев и нанесли им тяжёлые потери. Войска военачальника Космодесанта Хаоса скрылись, похитив огромное количество единиц вооружения, в то время как воины Чёрного Сердца отступили с пустыми руками. Само собой, подобную выходку нельзя было оставлять без ответа. Асдрубаэль Вект не пожалел средств на то, чтобы выследить этих загадочных противников и преподать им урок. Он спланировал рейд, но не для захвата рабов, а с целью устроить невиданную бойню. По просьбе самого Векта к его войскам присоединилась Лелит Гесперакс. В её задачу входило лично покарать Джагатру Вракса.

Как только на горизонте взошло раздутое кроваво-красное солнце Горвенфела, налёт начался. Когда в небесах над Чёрными горами открылся завихряющийся портал Паутины, Альфа-легионеры совершенно были к этому не готовы. Дюжины ударных кораблей подобно дождю из ножей вылетали из дыры в пространстве и устремлялись к необъятной крепости Альфа-легиона, угнездившейся среди горных пиков. К тому времени как средства противовоздушной обороны хаоситов ожили и загрохотали зенитные батареи, было уже слишком поздно. Изящные истребители при помощи бомб и ракет уничтожали одно орудие за другим и проделывали бреши в стенах крепости. Через них-то внутрь и повалили кабалиты Чёрного Сердца и ведьмы культа Распри, спрыгивая с палуб «Рейдеров» в затянутые дымом коридоры форта. Навстречу им вышли громадные воины с болтерами и обнажёнными клинками, и гекатарии незамедлительно метнулись к ним и принялись сражать закованных в броню гигантов, не заботясь о собственных потерях. За ведьмами неотступно следовали воины-кабалиты и добивали огнём тех, кто уходил от клинков гладиатрис.

В конечном счёте всех выживших космодесантников, которых превосходили и числом, и огневой мощью, загнали в главную оружейную. Здесь Гесперакс встретилась с Враксом в поединке, с издёвкой пообещав даровать свободу лорду Хаоса и его бойцам, если ему удастся победить её. С демонической силой, пылающей в венах, и выкованным в преисподней палашом опытный мечник двинулся на свою стройную противницу. Гесперакс, по обыкновению вышедшая на бой с обычным ножом в каждой руке, в ответ только слегка скривила уголок своих прелестных губ, что можно было расценить как усмешку. Последовавшая за этим битва походила на вихрь клинков, которые мелькали так быстро, что за ними было не уследить, и уже спустя считанные мгновения меч Вракса ударился об пол, сжимаемый отрезанными руками. На упругой коже нагой Лелит не виднелось ни единой царапинки, только капли крови её противника. Но на этом она не остановилась. Ловко укоротив ему руки и ноги, ведьма оставила противника беспомощно реветь от ярости. Когда военачальник Хаоса пал, её последовательницы сомкнули кольцо вокруг остальных космодесантников. В тот день всего один Альфа-легионер покинул цитадель живым. Его лишённое конечностей тело по-прежнему стонет в бесконечной агонии над Ониксовыми вратами дворца Векта.







КОВЕНЫ ГЕМУНКУЛОВ

Под Тёмным городом прячутся ковены гемункулов – внушающих страх созданий, которые играют немаловажную роль для выживания расы тёмных эльдар, ибо их загадочная наука даёт им власть над жизнью и смертью. Однако тем, кто имеет дела с гемункулами, следует быть очень осторожными, поскольку в Комморре за всё приходится платить...

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

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

Будучи функционально бессмертными, гемункулы не нуждаются в унизительной живости более молодых тёмных эльдар. Они двигаются с неземным изяществом, иногда поддерживаемые при помощи мощных суспензорных кристаллов, а иногда скользя на вытянутых спинохвостах. Неспешные и терпеливые, они понимают, что на то, чтобы даровать поистине занимательную смерть, нужно время.

ОБИТАТЕЛИ НИЗОВ

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



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

СГЛАЗ



Ковен гемункулов под названием Сглаз наделён извращённым пониманием драматизма. Его члены считают себя самыми артистически одарёнными среди множества ковенов Тёмного города и устраивают налёты в реальное пространство, только если место действия или жертвы смогут вызвать у них вдохновение.

В основном произведения своего искусства они стараются делать как можно более шокирующих масштабов: это могут быть фризы с рельефными картинами кровопролития или скульптуры из сшитых вместе останков десятков, а то и сотен жертв. Чтобы разделывать, свежевать, подвешивать и расставлять зловещие составные части композиции, требуется немалая рабочая сила. Поэтому гемункулы Сглаза привлекают к творческому процессу множество развалин, которые отлично подходят для выполнения всех этих задач благодаря своей недюжинной силе и вшитым в конечности клинкам. После или даже во время рейда гемункулы будут свирепо состязаться за право забрать себе больше всего живых рабов во всём их многообразии, чтобы получить разноцветную палитру боли и тем самым превзойти соперников.

Грандиозная презентация своей работы не менее важна для членов ковена, чем сам процесс её создания. Поэтому они всегда удостоверяются, что у жертв будет достаточно времени на то, чтобы позвать на помощь, прежде чем их убьют. Как только прибывают подкрепления неприятеля, гемункулы Сглаза уходят в тень и разрешают противникам сполна оценить каждый макабрический экспонат, упиваясь волнами ужаса и отвращения. Лишь когда безумие и истерия охватывают вражеские ряды, Сглаз атакует и уничтожает транспорты публики, а после неспешно выслеживает каждого посетителя жуткой выставки, считая это достойным последним штрихом своего чудовищного шедевра.



ТЁМНОЕ КРЕДО



Страх занимает особое место в сморщенных сердцах членов Тёмного Кредо. Каждая тварь, что, пошатываясь и истекая питательными жидкостями, выходит из их капсул плоти, по-настоящему повергает в трепет своим уродством, поскольку гемункулы этого ковена в своих работах отводят мрачной эстетике главенствующее место. Тёмное Кредо завело тесные связи с мандрагорами Элиндраха, заключив с этими потусторонними существами ужасные соглашения, чтобы заручиться их поддержкой во время налётов в реальное пространство. Такая договорённость стоит гемункулам тысяч рабов ежегодно, не говоря уже о более эзотерических подношениях, которые требуют загадочные мандрагоры. Тем не менее хозяева Тёмного Кредо готовы платить подобную цену, ибо мысль о том, чтобы добиться преданности существ, которые будто состоят из чистой эссенции страха, слишком соблазнительна, чтобы ей противиться.

Логово Тёмного Кредо находится в Нашёптывающей Пустоте, сводчатом пространстве размером с город глубоко в недрах Комморры. Благодаря стараниям членов ковена, эту большую пещеру на незначительную величину вывели из одной фазы с реальностью, чему она теперь едва ощутимо сопротивляется. Нашёптывающую Пустоту по праву боятся за непроходимую массу теней, странную дымку и слабо слышимые угрозы. Жилища гемункулов можно найти, только следуя за светящимися сферами, что парят во мраке и направляют членов и слуг Тёмного Кредо из одного стабильного кармана реальности в другой. Впрочем, любой гемункул ковена может силой мысли погасить эти блуждающие огоньки, тем самым обрекая злополучного гостя блуждать в потёмках среди еле видимых призраков и нашёптываемых запугивающих слов до тех пор, пока у него не остановится от страха сердце.

Подземные обители гемункулов отражают безумие, таящееся в их разумах. Лабиринты из расколотого стекла, спиральные ямы, башни из живой плоти, освещаемые миллионами сияющих глаз – все эти и другие ужасы ожидают неосмотрительного странника, спустившегося во тьму под Центром, где в глубоких спиралевидных образованиях располагается большинство ковенов. Их узкие и извилистые дорожки освещаются лишь тусклыми лампами, вшитыми в глазницы неосторожных посетителей, жалкие тела которых выстроены вдоль стен и объединены в суперструктуру. Старейшие и наиболее мерзкие из гемункулов обитают в самом сердце каждого спирального лабиринта, где наслаждаются грандиозных масштабов извращениями, придуманными собственнолично. Перейти дорогу гемункулам или их слугам – развалинам, когда те занимаются выполнением жутких поручений, считается самым безрассудным из всех проступков в Тёмном городе. Хотя последствия могут настичь через долгое время, это непременно произойдёт, и, когда это случится, гемункулы отыграются на провинившемся самым мучительно долгим и изобретательным способом, ведь они умеют как даровать, так и отнимать жизнь после смерти.

ВЕЧНЫЙ ЦИКЛ

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

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

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

Разумеется, ключ к этому ужасному процессу заключён в боли. Тёмные эльдар восстанавливают силы, лицезря чужую агонию, и при достаточном насыщении подобной энергией они могут залечивать даже свои самые тяжёлые раны. По этой причине останки тех, кого доставляют на неоднозначное попечение гемункулов, размещают в кристаллических коконах, выстроенных в ряд над дыбами и пыточными столами. Составленные в концентрические круги саркофаги поднимают во тьму. Внутри каждого из них находится полуизолированный от остального мира тёмноэльдарский воин, где он постепенно исцеляется. Пациенты в буквальном смысле пьют тёмную энергию мастерства мучителя, пока внизу гемункулы работают над своими жертвами, а им умело ассистируют слуги-развалины и полуразумные машины боли. Пока какофония криков возносится до жуткого крещендо и утихает, размещённые в коконах воины медленно питаются проистекающими из боли энергиями, и понемногу их тела восстанавливаются: сначала появляется скелет, затем нарастают мышцы и сухожилия, далее алебастровая кожа. Так продолжается до тех пор, пока наконец они не будут готовы целиком. Во времена войны зачастую бывает так, что

в каждом из регенеративных гробов в потайных подземных темницах вырастают бескожие твари с плотоядным взглядом, которые вздрагивают и тараторят при каждом очередном крике.

КОШМАР НАЧИНАЕТСЯ

Для гемункулов каждый набег в реальное пространство – это не столько акт войны, сколько показ их талантов. В преддверии налёта члены ковенов соревнуются в создании притягательно мерзких монстров, а затем с интересом любуются своими детищами, выпуская их на поле боя. Гемункулы находят вдохновляющим такого рода соперничество и удостаивают своих соперников искренними комплиментами, если учинённое их творениями насилие произведёт особое впечатление.

Рейды, проводимые ковенами, проходят относительно неторопливо, ведь руководящие ими гемункулы прожили тысячи лет, и им не пристало суетиться, как другим тёмным эльдар. Они атакуют с неожиданного направления, по возможности используя для выхода порталы Паутины, ведущие в заброшенные шахты, тенистые леса или другие места, среди местных жителей считаемые проклятыми. Члены ковена появляются, словно вышедшие из примитивного фольклора злодеи и чудовища, и наслаждаются неописуемым ужасом, что распространяется среди обитателей мира. Пока развалины и гротески в железных масках кромсают и разделывают вражеских солдат, между ними медленно плывут в воздухе машины боли. Покончив с защитниками, ковен собирает выбранных жертв, после чего незамедлительно возвращается в сумрачное царство, откуда явился.

ГЛАВЫ КОВЕНОВ

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

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

Из-за такого чудовищного самокалечения многие гемункулы не способны или не желают выполнять тяжёлые физические работы. В действительности большинство из них считают попросту низким обременять себе подобными делами. По этой причине страдающие манией величия главы ковенов окружают себя всевозможными миньонами и помощниками, главнейшими из которых являются машины боли, входящие в число самых ужасающих творений сумрачного гения гемункулов. Паря над полем битвы за счёт гудящих гравитических эмиттеров, эти величайшие инструменты устрашения представляют собой слияние плоти и металла, ставшее возможным благодаря тёмной алхимии и желанию создать нечто поистине чудовищное. Когда машины боли принимается за свою кровавую работу, зрелище часто оказывается настолько шокирующим, что противники обращаются в бегство, дабы не познать жуткую смерть от клинков этой конструкции, которая в буквальном смысле разбирает живое существо на части.

ПОРОЖДЕНИЯ БОЛЬНОГО РАССУДКА

Каждая машина боли – неповторимый искусственный монстр, полуразумное создание из сшитых вместе кусков плоти и металла, вытащенное из самых тёмных уголков сознания своего творца и рассчитанное на вечное служение безобразному хозяину. Некоторые гемункулы преобразовывают заклятых врагов – или по крайней мере отдельные их части – в машины боли. Другие, наоборот, приберегают эту ужасную судьбу для своих самых любимых приспешников. В любом случае гемункул собирает машину боли с той же бережностью, с какой творец относится к главному труду всей своей жизни. Работая с усердным терпением, которое едва ли скрывает дрожь от возбуждения, гемункул раз за разом возвращается к своему кошмарному изобретению, очертания которого мало-помалу складываются в сердце его лабораториума. Какие-то из жутких конструкций не получают завершения, потому что привередливый создатель может в порыве раздражения распороть швы. И всё же многие другие в итоге доводятся до ума и спускаются с привязи, готовые выполнить любое желание своего хозяина. Подобные грозные машины абсолютно преданы и не имеют сознания.

Порождённая больным рассудком гемункула каждая машина боли не похожа на другую. Однако есть определённые модели и шаблонные образцы, и поэтому те машины, что имеют много схожих черт, для удобства объединяют в одну группу. Но это вовсе не значит, что гемункулам не хватает воображения – в целом в ублиетах под городом держат сотни различных вариаций машин боли. Некоторые, как отвратительный «Плетущий боль», «Дева скорби» со стекающей плотью или ужасающая «Лунная вдова», к счастью, встречаются очень редко. Другие же применяются повсеместно и пользуются большой популярностью за универсальность и прочность, в первую очередь машина боли «Талос» и машина-паразит «Кронос».

ИНСТРУМЕНТЫ РАЗРУШЕНИЯ

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

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

Убейте их, дети мои, но сделайте это медленно...
Вегхекс, гемункул-старейшина из Тринадцати Шрамов

Этот отвратительный процесс очень приятен владельцу-гемункулу, ибо не только представляет развлекательное зрелище, но также даёт «Талосу» ещё больше движущей силы, после того как он впитает органическую составляющую жертвы. Лязгая и подёргиваясь, будто наслаждаясь убийством, «Талос» в предвкушении новой порции энергии беспорядочно плюётся смертью из своего высокотехнологичного оружия в ряды противника. Когда он натыкается на следующую добычу, процесс начинается заново, однако судьба ни одного пойманного «Талосом» не заканчивается смертью – по возвращении «Талоса» в темницы ковена останки его жертвы перекачивают из металлической оболочки и используют для создания новых зелий и эликсиров.

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

«Кронос» заработал страшную репутацию благодаря ужасающим эффектам своего характерного оружия – рифлёного кристаллического устройства, которое тянется из сенсорных узлов, будто оружие, или свисает с головы подобно хоботку чужеродного насекомого. Название этого ужасного устройства может быть приблизительно переведено как «выкачиватель душ»; оно может создать петлю обратной связи отрицательной энергии, высасывающей жизненную силу существ, попавших в радиус действия поля. Для стороннего наблюдателя жертва «Кроноса» незаметно стареет с невероятной скоростью: тело сморщивается и гниёт, пока не остаётся ничего, кроме иссохшего трупа.

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

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



УРИЕН РАКАРТ
ТВОРЕЦ МУЧЕНИЙ

Есть одно имя, которое в логовах гемункулов вызывает страх больший, чем любое другое. Имя извращённого и загадочного знатока боли, что не состоит ни в одном ковене и преследует только собственные скрытые цели. То – мастер-гемункул, которого боятся даже его соратники. Чистейшее зло, существующее только ради наслаждения чужими страданиями. И имя ему – Уриен Ракарт.

От нижайшего слуги и до верховного правителя нет никого в Тёмном городе, кто бы ни слышал об Уриене Ракарте. Он – настоящая тёмная легенда: для одних – мифический персонаж, а для других – суровая и чудовищная правда. Этого древнего гемункула, что заработал себе дурную славу проведением жутких карнавалов боли, чествуют в высших кругах Комморры, как поистине одарённого творца агоний. Однако чёрный колодец порочных желаний Уриена куда глубже, чем кто-либо догадывается.

МАСТЕР СВОЕГО ДЕЛА

Морщинистое тело Уриена давно уже утратило способность вновь обретать красоту недавно покормившегося тёмного эльдар, ибо ему уже немало тысяч лет. На протяжении этого огромного срока Уриен умирал от болтерных снарядов, огня, клинков, пуль, токсинов, эвисцераторов, и многими другими ужасными способами. Каждый раз, когда он погибает, его остатки используются, чтобы постепенно вырастить новое воплощение мастера-гемункула, ибо Уриен – прародитель регенеративного процесса, и каждая из его хирургически изменённых костей содержит ключ к тёмному воскрешению. Ракарт пересекал край жизни так часто, что он упивается смертью, словно хорошим вином, наслаждаясь высшими точками боли и потусторонним знанием, приходящим с каждой новой кончиной. Однако в прошедшие столетия, похоже, что-то нарушилось в процессе регенерации, и последние реинкарнации Уриена всякий раз возрождались с недоразвитой частью его предыдущего тела. Поэтому он имеет поистине чудовищный облик – сросшиеся позвоночники выпирают из его спины, образуя причудливый нарост, а зловеще ухмыляющееся лицо натянуто на череп шнурами из огрубелой плоти. Ракарт может похвастаться большим количеством конечностей; некоторые из них – обнажённые до костей, покрытые серебром и заново обтянутые плотью – работают как нормальные члены, другие же – усохшие и неприятные на вид – торчат из его спинного отстойного резервуара, вяло подзывая тех, кто находится неподалёку.



Боль – единственная универсальная постоянная.
В ней заключено всё.
Боль – это ключ к созиданию и разрушению. Следовательно, тот, кто повелевает болью, становится богом.
Уриен Ракарт, отрывок из его публичного обращения перед Маллендрохской резней

Большинство гемункулов до некоторой степени участвуют в политических дрязгах, хотя бы внутри собственного ковена. Тёмные эльдар по своей природе не привыкли довольствоваться малым, и, как правило, чем могущественнее становится комморрит, тем запутаннее вокруг него плетутся интриги и козни. Но Уриен Ракарт не такой. Он давным-давно оставил подобные склоки. На протяжении долгих столетий Ракарт действует сродни тёмной силе природы; он настолько погружён в искусства гемункулов, что некоторые считают его не иначе как полубогом пыток. Но это вовсе не значит, что он не обращает внимания на тех редких глупцов, кто пытается помешать его интересам. Наоборот, страшный рок настигает их столь неожиданно, что кажется, будто к этому приложило руку некое мстительное и отвратительно изобретательное божество.



Ракарт иногда нисходит до посещения реального пространства в компании ковена, кабала или ведьмовского культа. Для него выпустить свои творения на поле битвы – значит продемонстрировать свои шедевры всему миру, а каждому настоящему артисту нужен зритель. Немногие зрелища столь безумны, как скрежещущий зубами, разрушительный карнавал боли, который Ракарт натравляет на свою добычу, и потому за честь сотрудничать с мастером-гемункулом яростно ведётся борьба, что слегка забавляет его. Тем не менее такое положение дел идёт ему на руку.

Последние годы Ракарт требует помощи у кабалов и культов, чтобы собрать сонм живых существ из материального измерения. Его союзники слишком увлечены собственными махинациями, чтобы задумываться о том, есть ли у мастера-гемункула какой-то тёмный замысел; они полагают, что этот живой океан, передаваемый ему в качестве платы за услуги, нужен для экспериментов. Их невежество вполне устраивает Уриена, поскольку это не привлекает к нему особого внимания со стороны высших слоёв комморритского общества.



КАРНАВАЛЬНОЕ ШЕСТВИЕ

Когда полчища Ракарта обрушиваются на выбранную цель, тех чудищ, что он сочтёт достойными называться гвоздём программы, доставляют на поле боя в специально оборудованных «Рейдерах» закованными в тяжёлые кандалы или внутри усеянных шипами клеток. Они атакуют под покровом ночи или под прикрытием каких-либо природных явлений, которые, по мнению Уриена, придадут его выступлению солидности и помогут показать его экспонаты в лучшем свете. Пока на поверхности разворачивается жуткая бойня, зрители с дьявольской алчностью наблюдают за происходящим с палуб блестящих прогулочных скифов, скользящих на небольшой высоте.

Воочию увидеть столь высокое искусство считается редкой привилегией для любого комморрита, и даже те архонты, что уже давно утратили надежду на омоложение, после лицезрения карнавала боли приобретают здоровый блеск кожи, помолодевшей на одно столетие. Действительно, среди тех, кто считает Ракарта божеством – возможно, даже одним из переродившихся эльдар, причисленных к тёмным музам, – чудотворные свойства его представлений служат для них лишь очередным подтверждением этого предположения. Однако в Тёмном городе ничто не достаётся задаром. И хотя мастер-гемункул не питает интереса к такой безвкусице как денежное вознаграждение, тёмным эльдар, что посещают его шоу, всё равно приходится платить.

Кого-то Ракарт просит о небольшом одолжении, о котором может внезапно напомнить в будущем, когда ему это будет нужно. Чтобы такие зрители придерживались соблюдения соглашения, им тайно вживляются паразитические черви. Эти мерзкие небольшие существа дремлют в теле, пока не наступает момент, когда мастер-гемункул потребует оплаты. Если должник начнёт увиливать от исполнения договорённости, последним, что он почувствует, будут волнообразные сокращения внутри него, потому что через несколько мгновений из всех отверстий его тела вырвутся отвратительные черви, которые, обескровив жертву, тут же умрут под какофонию душераздирающих воплей.

У других плата за лицезрение карнавала берётся наперёд, однако она не менее отвратительна. У одних Ракарт может потребовать немного, например, лоскуток кожи или один год воспоминаний, а с кого-то может запросить и гораздо больше, как то: глаз, конечность или даже имя. С самых невезучих он может взять всё это вместе, дабы сделать из них свой следующий экспонат. Но даже такая страшная участь не отпугивает публику, потому как возбуждение от нависшей над собой опасности, скорее, манит, чем страшит.

Какая бы судьба в конечном счёте ни ожидала посетителей карнавальной процессии боли, зрелище, которым они насладятся, без сомнения, стоит любой цены. Когда жуткие твари Ракарта выпускаются на волю, окружающий мир противника резко становится похожим на кошмарный сон. Местных защитников и паникующих граждан разрывают на части, пожирают заживо или вытаскивают из укрытий, чтобы они приняли участие в шествии сумасшедшего гения, что вторгся в их дом. По мере того как резня набирает обороты, приливные волны страха и агонии полностью накрывают войска ковена и зрителей, вводя тёмных эльдар в экстаз до того сильный, что на его фоне меркнут даже впечатления от гладиаторских боев на аренах культов ведьм.

И хотя подобные кровавые спектакли ужасов, бесспорно, впечатляют, некоторые считают, что это всего лишь средства достижения какой-то цели. В Тёмном городе ходят слухи, будто все свои немыслимые богатства Ракарт направляет на претворение в жизнь странного и тайного замысла, и пока всё внимание публики приковано к чему-то другому, он отправляет окружённые защитными полями «Яды» на секретные миссии. Если мастер-гемункул в самом деле работает над чем-то, что уже вышло за рамки искусства, ему до сих успешно удаётся это скрывать.

ЧЁРНЫЕ ИСКУССТВА ШАИМЕША

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

Гемункулы по праву считаются самыми искусными мастерами, которые несут мучительную смерть; те, кто подбирается к ним слишком близко, на собственном опыте убеждаются, что их жало всегда ядовитое. Их токсичное вооружение, среди которого наибольшую дурную славу имеют разжижитель и некротоксинная ракета, выпускает кислотно-органические смеси. Токсины могут вызвать разрыв кровеносных сосудов или их имплозию, сжатие глотки, экстенсивный гемолиз, распад скелета, разъедание склеры, межрёберные спазмы, гиперреакцию терморецепторов, подкожный некролиз, коллапс евстахиевых труб, атрофию сердца и дыхательной системы или обширное обескровливание. Иногда бывает, что с жертвой происходит всё вышеперечисленное. Торговля ядами процветает в Комморре, несмотря на существование антидотов к ним, но их трудно достать и обычно к ним относятся с неодобрением, считая это спасением для слабаков. Будь то отрава или снадобье, рецепты всех подобных зелий, булькающих в костяных котлах или медленно перегоняемых по странным алхимическим аппаратам, выводятся в лабораториях гемункулов во тьме под Центром. Яды и химикаты галлонами поставляются в город на продажу, и нет для ковенов лучшего покупателя, чем культ Ламеи, ибо клинки сестринства Лилиту всегда жаждут смерти.

АРЛЕКИНЫ СМЕЮЩЕГОСЯ БОГА

Будучи посланцами, воинами и актёрами, все арлекины – частые посетители Тёмного города, представляющие собой уникальную силу, чьи цели невозможно предугадать.

Арлекины, без сомнения, являются выходцами из эльдарской расы, однако они не принадлежат ни к одному искусственному миру или кабалу. Хотя они часто посещают Комморру, существуют арлекины вне эльдарского общества, а их мотивы скрыты и неясны. Из-за сверхъестественных способностей, которыми они нередко обладают, в обществе комморритов многие считают, что арлекинам известны, если не все, то большая часть тайных путей в бесконечном лабиринте Паутины.

Арлекины не проводят границ между войной и искусством, и их мировоззрение лучше всего можно описать легендой о Грехопадении, той самой, которую они обязались рассказывать своим сородичам, чтобы никто не забыл о древней трагедии. Центральной фигурой в их верованиях выступает Цегорах, Великий арлекин, он же Смеющийся бог. Никто не знает, каким образом удалось этой странной сущности пережить рождение Слаанеш, учитывая, что остальные эльдарские боги не спаслись. Тем не менее каждый арлекин твёрдо уверен, что Цегорах сбежал в Паутину, где до сих пор скрывается, сменяя мириады обликов и насмехаясь над Той-что-жаждет из-за пелены. Смеющийся бог – единственный, кого признают своим повелителем арлекины, и каждый их поступок, как считается, направлен на выполнение его непостижимого замысла. Каждый точный удар клинка, каждое сальто над новым трупом, каждое удушение – акт преклонения перед их божеством-обманщиком. Арлекины воплощают в себе древнюю загадку, преследующую эльдар со времён Грехопадения: они единственные, кто знает секрет, как отринуть Слаанеш и удержать в душах пылающий огонь.

ТАНЕЦ ОСЛЕПЛЯЮЩЕГО КЛИНКА

Каждые семнадцать лет на арене ведьмовского культа Седьмого Горя разыгрывается уникальное и удивительное зрелище, Танец ослепляющего клинка. В этот день лучшие бойцы культа и гастрольная труппа арлекинов состязаются в кровавых, молниеносно быстрых схватках.

В каждом поединке побеждает тот, кто первым нанесёт противнику тринадцать порезов ножом из осколка. Пока небольшие группки арлекинов и ведьм пытаются выиграть друг у друга в счёте наиболее изобретательным и зрелищным способом, на арену выпускают стаи голодных зверей, что усложняет задачу. Точность, ловкость, гибкость и быстрота каждого участника подвергаются тяжелейшим испытаниям среди многокрасочных вспышек света и антигравитационных клинков, со свистом проносящихся в воздухе. Кульминацией Танца становится бой насмерть между зловеще ухмыляющимся мастером труппы арлекинов и одним из суккубов, что составляют правящий триумвират Седьмого Горя. Захватывающий вихрь клинков дарит зрителям несравненное удовольствие, причём некоторые дуэли длятся часами, пока наконец проигравший не падает замертво на пропитанный кровью песок.

Помимо того, что они бродячие артисты, арлекины ещё и превосходные воины. В бою они эффективно используют свои акробатические навыки и широкий спектр специализированного оснащения. Обрядовый костюм арлекинов – точно такая же часть их арсенала, как и атрибут выступлений. Маски, которые, как полагают, арлекины носят всё время, проецируют страшные и дезориентирующие образы прямо в сознание врагов, а голокостюмы, *датеди*, разбивают их силуэты на разноцветные ромбы, что путает системы целеналедения. Противникам остаётся только в отчаянии сыпать проклятиями, когда очереди выстрелов идут совсем не туда, пока арлекины идут на сближение. Как только происходит непосредственное столкновение, их мощное оружие и смертельная грация превращают каждое движение в убийственный удар: после каждого кувырка, сальто и пируэта на землю замертво падает очередной неприятель.

Как правило, арлекины обитают в разрушенных закоулках Паутины и обычно предстают перед другими эльдар только за ночь до особенно важной битвы, внезапно появляясь из скрытых порталов и в изумительных пьесах рассказывая народные предания. Спектакли театров масок завораживают: во время выступления происходит до того мощный всплеск эмоций, что труппа может пленить публику в лице тёмных эльдар не хуже любых гладиаторов на арене. В этом действе, условно обыгрывающем мифические циклы эльдар, каждый арлекин играет роль одного из персонажей легенды. Представления, проводимые в Тёмном городе, всегда заканчиваются сказанием о Грехопадении, повести, имеющей особое значение для старейших архонтов, многие из которых находят первый акт забавно знакомым. В силу своего статуса отшельников, арлекины нередко действуют, как посредники между эльдар с миров-кораблей и правителями Комморры. Если арлекины и лояльны кому-либо, за исключением Смеющегося бога, то всей расе эльдар, ибо они желают увидеть её возрождение.

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

Арлекинам, несомненно, известны бесчисленные секреты, что весьма пригодились бы архонтам Комморры, узнай они их, в особенности тайна спасения душ этих актёров от Той-что-жаждет. Арлекины служат стражниками загадочной Чёрной Библиотеки, необычного мира-корабля, который, по слухам, плавает только по Паутине и содержит все знания эльдарской расы об истинной природе Хаоса. Вряд ли у кого-то возникнут сомнения, что, окажись это хранилище ломающих сознание сведений в руках тёмных эльдар, последствия были бы весьма катастрофичными. Однако среди аристократии Тёмного города нет таких глупцов, кто решил бы открыто пойти против трупп арлекинов, посещающих Комморру, да и к тому же служители Смеющегося бога, похоже, способны предвидеть расставленные для них

ловушки. Считается, что страшная участь ожидает любого, кто перейдёт дорогу этим странным воинам-артистам, поэтому один только Асдрубаэль Вект когда-либо смел публично пойти на это.

ТЕНЕВИДЦЫ

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

Теневидцы – единственные псайкеры, которым разрешено появляться в Комморре, ибо тёмные эльдар прекрасно знают, что эти воины-мистики сокрыты от взгляда Той-что-жаждет. Говорят, будто каждый теневидец преследует одному ему известные цели, подкидывая или умалчивая информацию в зависимости от того, что для него выгоднее. Многие из них входят в военные советы архонтов, суккубов и гемункулов: одни многоречивы, как актёры на сцене, а другие столь же молчаливы и загадочны, как статуи. Несмотря на всё, к теневидцам относятся с недоверием в обществе комморритов, и навредить одному из них считается плохой приметой.

Особо наглые архонты иногда нападают на теневидцев под видом своих соперников, привлекая сторонних наёмников или воинов, облачённых в украденные доспехи другого кабала. Но такие планы всегда приводят к чудовищным последствиям для злоумышленников благодаря чьему-то предостережению или иным неожиданным поворотам судьбы.

ШУТЫ СМЕРТИ

Шуты Смерти – специалисты тяжёлого вооружения, оснащённые сюрикенными визжащими пушками. Эти зловещие воины стоят отдельно от остальной труппы арлекинов, ибо в театре масок они играют старуху Смерть и потому должны сторониться своих собратьев. Их костюмы обвешаны черепами, масками смерти и костями их предшественников. Их нездоровое чувство юмора ценится во всем Тёмном городе, так как они не менее изобретательно жестоки, чем самые злобные комморриты. Шут Смерти находит в царящем на поле боя безумии бездонный источник вдохновения и неограниченных возможностей для мрачных розыгрышей. Шут может специально выждать момент, пока вражеский отряд не почувствует себя в безопасности внутри бункера, а затем произвести один точный выстрел из пушки-визгуна, когда дверь будет уже закрываться. Метко выпущенный снаряд превратит убежище в тесную смертельную ловушку, донеся до ушей шута предсмертные вопли, которые сродни музыке для него.

Ради собственного развлечения эти садисты наряжают лежащих без сознания противников в лохмотья из обугленной кожи и костей их павших товарищей, ставят мертвецов в разные забавные позы или как-то иначе удовлетворяют непонятные причуды своей натуры. Даже соратники шута по труппе находят его фиглярство неприятным, и всё же они понимают, какую роль он играет. Тёмные эльдар между тем радуются каждому оттенку агонии, который отнимают у неприятеля эти череполикие изверги. В конце концов, прилив волн ужаса и боли, исходящих от жертв шута Смерти, – сущий праздник для собравшихся вокруг комморритов, вечно требующих хлеба и зрелищ.



ТЕАТР МАСОК «ПОЛУНОЧНАЯ ГРУСТЬ»

Театр масок под названием «Полуночная грусть», часто можно увидеть среди шпилей Верхней Комморры. Рассказ о Грехопадении в его интерпретации среди высшего общества комморритов расценивается как вершина искусства арлекинов: каждый идеально выверенный шаг актёров рассчитан на то, чтобы зритель прочувствовал всю печаль и ужас той древней катастрофы. Члены труппы этого театра настолько вживаются в роли, что за прошедшие столетия многие из них утратили свои настоящие личности. Теперь же они бродят по путям Паутины, словно отголоски той страшной эпохи, напоминая о ненасытном зле, что по-прежнему поглощает жизни и души эльдар.

На поле боя воины-акробаты «Полуночной грусти» двигаются и сражаются с той же прекрасной грациозностью, что и на театральных подмостках. Название этого театра масок позаимствовано у восемнадцатого стиха третьего акта истории о Грехопадении; в той печально известной сцене Цегорах наблюдает, как тёмные времена наступают для его своенравных детей. Вдохновляясь гнетущей атмосферой и дисгармонирующей жестокостью той сцены, актёры «Полуночной грусти» всегда стараются атаковать своих врагов, когда пробивает колдовской час – полночь. Маски искривляются в печальной гримасе, включаются поля-домино, мерцая в сумраке ночи, а затем театр внезапно нападает и оставляет за собой только разруху и страдания.



ВОСХОЖДЕНИЕ ВЕКТА

Комморра, созданная во времена, ныне покрытые завесой тайны, превратилась в кошмар галактических масштабов. Её расширение – пример безграничных способностей интеллекта Асдрубаэля Векта, который начинал рабом, а стал верховным владыкой Тёмного города.

ПОЛУЧЕНИЕ ВЛАСТИ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Четыре тысячи лет спустя после Грехопадения – в период, который человечество называет М35, – Комморра прошла через величайшее испытание. Раб по имени Вект возвысился благодаря только хитрости и кровожадным стремлениям и стал драконтом так называемого им Кабала Чёрного Сердца. К тому моменту как Вект его организовал, чистокровные аристократы уже считали его реальной угрозой. Тогда же элитные войска Империума предприняли полномасштабное вторжение в Комморру. Векту, тайному архитектору этого времени раздора, и его Кабалу Чёрного Сердца противостояли самые влиятельные знатные дома Верхней Комморры – Кселианы, Крайллахи и Иллитианы. Когда войска нападающих наконец отбросили, политические опоры этих знатных домов рухнули, а их архонты были убиты. Вскоре Вект занял их место, став истинным правителем Тёмного города.

Столь дерзок был его замысел, что большинству он представлялся ужасно рискованным предприятием. Что, впрочем, недалеко от правды. Разработанный Вектом план восхождения на вершину власти продемонстрировал, что его разум подобен некому сложному и безостановочному часовому механизму: каждый шаг был тщательно продуман, все нужные персоны подкуплены, и к тому времени как Асдрубаэль полностью провернул свою схему, под безжалостным ходом шестерней погибли миллионы. В итоге Вект обрёл абсолютное господство и поныне не прекращает подниматься на невообразимые высоты за счёт вечно растущей горы холодных трупов.



ЗАМАНИВАНИЕ В ЛОВУШКУ

Начало имперскому вторжению было положено в области космоса, известной как Дезадерийский залив. Этот регион пустынного космоса был хорошо известен среди звездоплавателей сегментума Темпестус за то количество судов, что исчезали в его пределах. Привычной практикой было сторониться этого места любой ценой. Скрытый от Империума, здесь существовал громадный защищённый голополями портал, ведущий в главную артерию Паутины в космическом пространстве Дезадерийского залива. Хотя внешне этот портал был невидим на фоне далёких мерцающих звёзд, за ним таились пиратские флоты Комморры, словно готовый наброситься паук, поджидающий неосторожных жертв.



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

Как Вект и рассчитывал, Империум медленно начал реагировать на происходящее в Дезадерийском заливе. Ударный крейсер Адептус Астартес ордена Саламандр оказался довольно близко, чтобы попытаться разобраться в сложившейся ситуации – он обыскивал границы залива в поиске священных артефактов и реликвий своего примарха. Капитан Саламандр Фоек приказал кораблю углубиться в Дезадерийский залив. После короткой, но ожесточённой стычки с кабалитским флотом Векта, крейсер Фоека «Кузнечный молот» был повреждён электромагнитными бомбами и оттранспортирован в сердце Тёмного города.

Фурор, который произвёл этот дерзкий захват корабля с множеством живых космодесантников – ценным приобретением для арен, разжёг огонь тайных интриг в шпилях Верхней Комморры. Капитан Адептус Астартес несомненно являлся главным призом, ибо подобный персонаж смог бы выдержать непомерно длительную пытку, прежде чем раскрыл бы свои наиболее важные секреты. Знатные дома не могли просто так позволить выскочке Векту забрать себе такое сокровище. Вскоре глава Кабала Чёрного Сердца обнаружил, что армада лорда-архонта Кселиана блокирует его флот. «Кузнечный молот», всё ещё беспомощный из-за работающего электромагнитного поля Векта, был «конфискован» Кселианом и уведён к его крепости в Верхней Комморре, где звездолёт начали исследовать в процессе долгого и искусного «вскрытия».

В своём высокомерии лорд Кселиан не предусмотрел изобретательности космодесантников, блокированных внутри. Коммуникационным антеннам корабля, передающим сигналы на большом расстоянии, мешало электромагнитное поле, но Кселиан не догадывался, что у них остался более действенный способ связи из доступных Астартес. Близкий друг капитана Фоека, одарённый библиарий Гестион, отправил психический запрос о помощи, как только системы корабля отключились. Гестион служил живым маяком для остальной части ордена – маяком, что угнездился глубоко в усеянных шпилями пределах царства Кселиана.

ВРАГ МОЕГО ВРАГА – МОЙ КЛИНОК

Когда лорд Кселиан отправил элитную группу из придворных воинов, чтобы они доставили космодесантников в его камеры пыток, те встретили стойкое сопротивление. Тёмным эльдар сравнительно легко удалось пробить корпус ударного крейсера и получить доступ в тёмные и ввергнутые в хаос коридоры, но победить космодесантников оказалось значительно труднее. «Кузнечный молот» был весьма крупным боевым звездолётом, и каждые его полупроходной канал и коридор были рассчитаны на защиту от абордажных атак. К тому же космические десантники идеально знали план своего корабля и потому бились с абсолютно непоколебимой решимостью. Освещаемая лишь прерывистыми вспышками слаженного болтерного огня, на «Кузнечном молоте» шла ужасная и отчаянная битва до тех пор, пока кровь Астартес и тёмных эльдар не смешалась в коридорах.



Понеся тяжёлые потери, Кселиан быстро осознал, что недооценил свою добычу. Сменив тактику, он вернул права на владение кораблём кабалу Чёрного Сердца, якобы показывая, какой он великодушный, но на самом деле намереваясь схватить Астартес сразу, как только другой кабал пленит их. Вект охотно согласился и, собрав небольшие ударные группы из тех воинов своего кабала, которых подозревал в двойной игре, последовательно отправлял их в логово льва. Воины-кабалиты Векта, познавшие победы на десятках планет, без страха отправились на «Кузнечный молот». Целыми сутками по повреждённому космолёту эхом разносились глухие звуки взрывов, а иллюминаторы освещались вспышками прометиевого пламени. Космические десантники не сдавались. Лорд Кселиан был доволен тем, что Вект медленно



уничтожает свой так называемый кабал, считая драконта глупцом, раз тот не атакует крупными силами. На самом же деле Вект попросту выжидал, систематически посылая членов своего кабала под пушки космических десантников, чтобы выкроить ещё время для ответного удара Империума. В процессе он даже избавился от всех наёмных комморритов, связанных с двором Кселиана, специально наняв их для этого дела; никто не выбирался живым с «Кузнечного молота».

На шестнадцатый день осады небеса над Верхней Комморрой разверзлись. Орден Саламандр, летевший на сигнал пси-маяка библиария Гестиона, дабы помочь осаждённым братьям, прошёл через Дезадерийский портал, который таинственным образом оказался активированным. Его стражи были убиты, а управление блокировано, чтобы проход не закрылся. Гнев Империума обрушился из окружённого всполохами энергии нефритового портала Паутины, что открылся прямо над личным шпилем Кселиана. В Тёмный город вертикально вошли корабли, несущие геральдические символы не только Саламандр, но также Воющих Грифонов и Серебряных Черепов. Даже для пресытившихся комморритов на улицах внизу это зрелище выглядело невероятным. Две дюжины ударных крейсеров, каждый из которых представлял собой громадную глыбу в готическом стиле, созданную для войны, пробились сквозь широко раскрытый портал в небе Комморры, ведя огонь из всех орудий. В центре шла громадная баржа «Ярость Вулкана», чьи бортовые батареи могли сровнять с землёй целые города. Установленный в носовой части громадный таран вонзился прямо в шпиль, где находился Кселиан, и сокрушил его подобно молоту, вдребезги разбивающему бесценную скульптуру из кристалла и света.

КОММОРРА В ОГНЕ

Как только изумление спало, тёмные эльдар отреагировали без промедления. Из ближайшего порта Осколка поднялись сотни причудливых летательных аппаратов, каждый из которых выглядел небольшим, но смертельным клинком рядом с монолитными имперскими кораблями. Бомбардировщики «Пустотный ворон» и реактивные истребители «Острокрыл» вылетали из гигантских ангаров, словно летучие мыши, хлынувшие из пещеры, и обрушивались огромной стаей на каждый ударный крейсер. Хотя многих из них сбивали оглушительные бортовые залпы, они систематически уничтожали пушки имперских кораблей сконцентрированным огнём пустотных копий и дезинтеграторов. Боевая баржа «Ярость Вулкана» угодила в исходящие от портовых рангоутов толстые энергетические щупальца, которые тут же вывели из строя большую часть орудийных систем. Одна за другой имперские пушки замолкали.

Но космические десантники были могучими и опытными врагами. Из каждого ударного крейсера изверглись десантные капсулы, выстрелившие с такой скоростью, что в своём роде сами стали оружием. Столь плотным был град этих несущихся со скоростью метеора транспортов, что многие сокрушали летящие корабли тёмных эльдар и насквозь пробивали изящные звездоскрёбы, сталкиваясь с ними на лету. Врезаясь в землю, каждая капсула выпускала в глубины Комморры отделение космодесантников с оружием наготове, которые уничтожали всё на своём пути, разрушая шпили и раскалывая статуи.

Контрнаступление Саламандр лишило тёмных эльдар преимущества. Уже после нескольких минут с начала штурма космодесантники удерживали периметр на вымощенных обсидианом улицах квартала Крайллахов, несмотря на то, что находились под мощным огнём кабалитов и бичевателей, летавших в небе. Их силовая броня доказала свою прочность против осколкового вооружения противников, и даже те космические десантники, которые получали прямое попадание, стиснув зубы, продолжали сражаться, невзирая на боль. Война охватила Верхнюю Комморру, словно пожар, когда воины дома Крайллахов вступили в ожесточённую схватку с Астартес.

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

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

В городе находилось почти пятьсот боеспособных космических десантников, которые удерживали периметр в квартале Крайллахов. Верховный архонт Крайллах вместе с лордом Иллитианом возглавил контратаку на космодесантников, пылая гневом и намереваясь сокрушить агрессоров, что внезапно вторглись в сердце его владений. Он прорубал путь сквозь ряды космических десантников, в то время как силовые поля окружали его мерцающими призрачными двойниками, так что установить его настоящее расположение не представлялось возможным. Древний архонт атаковал как кобра, убивая сверхлюдей каждым ударом своего силового клинка, пока его неистовство не оборвал случайный выстрел из тёмного копья, моментально испаривший главу аристократической семьи.

Тогда же к сражению присоединились ведьмы из культа Распри. На несущихся транспортах они врывались во вражеские ряды: клинки гибких воинов-акробатов, высекая искры, сталкивались с жужжащими цепными мечами. Сотни прекрасных, но смертоносных воительниц танцевали и вращались с ошеломительной скоростью сквозь плотные ряды космодесантников. Головы слетали с плеч, когда бритвоцепы и пронзатели находили свою цель, ножи глубоко погружались в глазницы, а перчатки гидр сверкали в сумраке красным светом. Во главе воительниц сражалась Лелит Гесперакс, воплощение грации и мощи. Воины падали перед ней, цепные мечи вырывались из безжизненных рук и болтеры стрекотали в пустоту, где обрызганная кровью чертовка стояла долю секунды назад. Между тем патрицианский архонт Иллитиан из Беззвучного Крика усмотрел шанс обрести огромную славу, возглавив наступление вместе с самой Лелит Гесперакс и её культом Распри, и присоединился к схватке, дабы доказать своё право на власть. Космические десантники начали отступать, так как потеряли уже половину состава и крайне нуждались в перегруппировке. Однако лорду Иллитиану это обстоятельство не успело доставить особой радости, ибо, как только сверхлюди стали отходить, Лелит и её спутники замерли всего на секунду, а затем безжалостно зарубили архонта и его воинов. Гесперакс вонзила Иллитиану в спину пару сверкающих клинков так, что они вышли у него из груди с кусочками чёрного сердца на кончиках лезвий. Лелит и её ведьмы сыграли свою часть грандиозного плана Векта, а после растаяли во мгле.



ЧУДОТВОРНОЕ ПОМИЛОВАНИЕ

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



Когда электромагнитные поля, что удерживали имперский корабль, были выведены из строя одно за другим, воцарился хаос. Эскадрильи реактивных истребителей верховных архонтов выдвинулись на перехват, но встретили такой плотный огонь союзников и врагов, что им пришлось выйти из боя. Далеко внизу космодесантники, сражавшиеся в квартале Кселиана, были полностью окружены. Комморра ожила вокруг них, и воины дюжины знатных домов стекались к их позициям. Однако «Кузнечный молот» вырвался на свободу. Был отправлен единственный короткий комм-сигнал, и через несколько мгновений основная масса космических десантников, бившихся в Тёмном городе, телепортировалась во вспышке света. Те, кто оказался отрезан от основной штурмовой группы, отдали свои жизни, чтобы дать собратьям время скрыться, или попали в плен, когда их парализовали гипертоксинами и забрали, чтобы они сражались и погибали как воины-рабы. Боевая баржа «Ярость Вулкана», к которой теперь присоединился критически повреждённый «Кузнечный молот», включила двигатели обратной тяги и покинула пылающие руины, которые некогда были гордостью и отрадой архонта Кселиана. Прежде чем космодесантники отступили, реактивная струя из турбин громадного звездолёта испарила многие шпили и звездоскрёбы. Флот Астартес прошёл сквозь все ещё открытый портал Паутины над Верхней Комморрой и выбрался в реальное пространство.

ПОСЛЕДСТВИЯ

И хотя битва продолжала бушевать много часов, гибель лордов Кселиана, Крайллаха и Иллитиана отметила триумфальное завершение плана Асдрубаэля. Договорённости об их возрождении не представлялось возможным выполнить, поскольку их останки зачем-то утащили во тьму Элиндраха шипящие мандрагоры. Несмотря на свою немалую численность, космодесантники не смели и надеяться одолеть целый город, поднявшийся против неожиданных гостей. Тем не менее после таинственного схлопывания электромагнитного поля, которое удерживало «Кузнечный молот», крейсер Саламандр успешно покинул Комморру вместе с большей частью вторгшихся сил Космодесанта. С учётом опустошения Верхней Комморры эта потеря добычи окончательно добила старейшие знатные семьи. Их главы были мертвы, и их невозможно было оживить, а от родовых поместий остались только пылающие руины.

Последствия имперского вторжения навсегда изменили Тёмный город. Вакуум власти, образовавшийся после крушения знатных домов Верхней Комморры, быстро заполнил Асдрубаэль Вект и его восторжествовавший кабал, который доказал своё господство над соперниками в пламени войны. Старый порядок Комморры полностью изменился, и все казалось неопределённым. Властелин Чёрного Сердца не стал скрывать своей причастности к произошедшему и убедился в том, чтобы молва о его махинациях разошлась по всему городу, дабы все знали, что встать на пути у Асдрубаэля Векта – все равно что подписать себе смертный приговор. В последующие годы Вект стравливал оппонентов как настоящий профессионал, всегда отстаивая власть кабалов над аристократией знатных домов. Таким образом, именно кабал Чёрного Сердца взял правление в свои руки вместо старой родовой знати, и с тех пор влияние архонта Векта на судьбу Тёмного города только неизменно усиливалось.

ТЁМНЫЕ МУЗЫ

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

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

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

НАЛЁТ НА МИР БОЛГРОГА

При успешном проведении рейда кабалиты возвращаются в Комморру с толпами новых рабов. Часто этими несчастными становятся люди, поскольку имперские планеты обычно густо заселены и слабо защищены. Впрочем, они далеко не единственные, кого похищают, подтверждением чему может послужить случай, когда архонт Вреск повёл свой кабал Освежёванного Черепа в мир Болгрога, чтобы добыть совершенно иных жертв.

Тёмным эльдар жизнь представляется яростным скоротечным вихрем. Они ведут нескончаемую борьбу с истощением духа, и каждая их мысль и действие направлены на предотвращение постепенного губительного вырождения. Отсюда у наделённых властью тёмных эльдар такая склонность к возведению монументов в свою честь. В конце концов, гигантское изваяние никогда не лишится своего величия, не поблекнет и не исчезнет, если только его не снесёт другой архонт. Руководствуясь подобными соображениями, архонт Вреск Малидрах решил запечатлеть свою славу в громадной статуе на вершине крепости родного кабала. Однако он столкнулся с непредвиденной трудностью. Поскольку цитадель его кабала располагается среди сложного переплетения трубопроводов и вентиляционных каналов, известного как Отравленная Корона, выходящий из этих запутанных труб едкий дым, который поднимается из логовищ гемункулов в Подцентре, настолько ядовит, что ни одна рабочая бригада людей не в состоянии долго там находиться. Вреск понял, что, если он хочет закончить колоссальный памятник в свою честь, ему нужно найти рабов покрепче. Поэтому архонт собрал рейдовую группу, дополнив воздушные силы кабала различными наёмниками и летучими ужасами, и отправился на захват подходящих для его целей представителей низших рас.

ИЗ ШТОРМА

Планета, которую архонт Вреск выбрал для налёта, когда-то была имперским миром-ульем с многотриллионным населением. Десятилетия назад страшные климатические изменения привели к возникновению мощных токсичных бурь, которые опустошили всю земную поверхность. Тогда население значительно поредело, но окончательно его добило нашествие орочьего Waaagh! Болгрога, зеленокожие воины которого разрушили жилые ульи, похоронив под ними последних ослабевших защитников. Теперь же планета принадлежала одним оркам, от прежнего полчища которых осталась лишь малая часть из-за той же враждебной природы. Однако выжившие выработали иммунитет к отравленной атмосфере, в которой жили. Что иронично, именно из-за своего везения орки и попали в поле зрения архонта Вреска, увидевшего в них идеальных рабочих.

Болгрог, будучи хитрым и старым штопанным орком, обустроил себе хорошо защищённое логово среди руин улья Кадестин, в прошлом самого крупного из имперских городов. Орки превратили бывший улей в громадную раскачивающуюся крепость из сваленного мусора с зубчатыми парапетами и беспорядочно расположенными огневыми точками. От этой шаткой цитадели тянулась цепь арочных мостов к лачужным городкам за пределами Кадестина, каждый из которых представлял собой нагромождение разношёрстных построек, битком набитых зеленокожими, и был защищён куда слабее, чем центр старого улья. Именно по ним Вреск и нанёс свой удар.

Кабал Освежёванного Черепа атаковал жёстко и быстро. Когда из ядовитых облаков вырвались транспортные «Рейдеры», многие орки прятались за баррикадами и кучами мусора в надежде пережить сильный штормовой ветер. Они удивлённо поднимали взгляд к ночному небу, откуда спускались тёмные и остроугольные силуэты, выплёвывая очереди снарядов и лучей в сторону зеленокожих. Под грохот выстрелов и оглушительные взрывы дюжины кабалитов в усеянных клинками и шипами доспехах алого цвета десантировались с боевых катеров и принялись окружать ошеломлённую добычу.

Ветра и клубы токсичных газов были не страшны тёмным эльдар: продвинутые противогазы и гиростабилизированные доспехи нейтрализовывали их воздействие. Того же нельзя было сказать об орках, которые щурились в защитных очках и задыхались в густом тумане, пытаясь разглядеть атакующих. Тёмные эльдар мчались по руинам с обнажёнными клинками и диким улюлюканьем. И хотя зеленокожие яростно сопротивлялись, бросаясь сквозь ядовитую дымку, чтобы зарубить комморритов, они были в крайне невыгодном положении. Одной только их агрессивности и жестокости не хватало, чтобы противостоять тщательно продуманному нападению кабалитов. Потоки кристаллических осколков разрезали орков на куски или оставляли их биться в конвульсиях на земле. Инкубы переходили от одной схватки к другой, сверкая окровавленными клинками при полусвете, когда отрубали головы, руки и ноги изящными взмахами своих клэйвов. На каждого убитого зеленокожего приходилось несколько парализованных или потерявших сознание из-за специально выведенных ядов; на беспомощных орков накидывали потрескивающие ловчие электросети, и затем забрасывали их на борт «Рейдеров», словно рыбу в лодку. Кабалиты вихрем проносились по извилистым улочкам и руинам, сражая каждую изумлённую банду орков, которая им попадалась.

Всё так бы и продолжалось, если бы буря внезапно не ослабела, лишив тем самым рейдовую группу прикрытия. Узнав о том, что на окраинах их города бушует битва, сотни зеленокожих стали стекаться туда, где, по их мнению, шла хорошая драка. Кое-как собранные мотоциклы и багги с рёвом понеслись по захламлённым улицам. Толпы орков стали пробираться по развалинам, бряцая тяжёлым оружием, в то время как колонны танков-развалюх продвигались вперёд, проламывая стены. Между тем в самом сердце города оживали машины крупнее.

Вреск тщательно планировал свой рейд и понимал, что, если его войска окружат, превосходящие числом противники быстро похоронят их под собой. Поэтому, как только зеленокожие выдвинулись из города в сторону рейдовой группы, в небесах появились тёмные точки. С пронзительным свистом пролетев над орочьими толпами, «Острокрылы» и «Пустотные вороны» ударили по ключевым целям вражеской армии наступления. Двигатели вопили, как проклятые, когда самолёты зашли на атаку орудийных батарей орков. Вражеские зенитки громко запыхтели, посылая потоки снарядов в воздух, и сбили несколько тёмноэльдарских истребителей. Тем не менее это не спасло орков. Лучи тёмной энергии и раскалывающие ракеты взрывали их зенитные батареи одну за другой. Истребители-бомбардировщики «Пустотный ворон» проходили над ржавыми связующими мостами и пустотными минами проделывали огромные бреши в рядах орочьих боевых групп, что двигались по ним. Один за

другим старые, покрытые ржавчиной дороги содрогались под мощными ударами и обрушивались под скрежет сминаемого металла и предсмертные вопли сотен падающих орков. Над продолжающими наступать зеленокожими кружили смертоносные бичеватели, которые сквозь беспорядочный град выстрелов вновь и вновь обрушивались на противников. Крылатые наёмники наносили удар и отходили, атаковали и снова отступали, постепенно отводя агрессивных врагов от архонта и его воинов. Отвлекая внимание, они несли большие потери, но их стараниями зеленокожие отдалялись от того места, где шла настоящая битва. Когда силы орков рассеялись, в тенях замелькали жуткие мандрагоры, утаскивающие отставших во тьму. Стала распространяться паника. Орки вслепую стреляли в тёмные переулки или собирались в группы, чтобы сражаться спиной к спине, не догадываясь о том, что их мучители уже двинулись дальше. Понемногу наступление орков замедлялось из-за общей неразберихи и смятения.

Наконец из царящего хаоса выступил сам Болгрог на гигантском таптуне, названном «Больно стукающим». Появление громадной боевой машины, шагающей по развалинам города, заставило задуматься даже Вреска, однако огромный шест отличия, торчавший из плеч титана, дал ему понять, что к сражению в конце концов присоединился вожак орков. Как пленник, он не имел ценности для архонта, но его смерть непременно заметили бы все на поле боя, и это привело бы остальных зеленокожих в замешательство. Малидрах Вреск приказал немедленно начать отступление и стал пробиваться сквозь толпы орков к своему «Рейдеру». Некоторые из кабалитов оказались отрезаны, сметены превосходящими силами противника или разорваны в клочья испепеляющими энергетическими пушками. Остальная же часть последовала за своим архонтом и, запрыгнув на боевые катера, устремилась прочь от зелёной орды к возвышающемуся таптуну. Быстро сблизившись с массивной машиной, тёмноэльдарские корабли, стали кружить вокруг неё, раздирая на части, словно неистовая стая сорокопутов.

Загромыхали огромные орудия «Больно стукающего», создав в небе ураган огня, который отправил «Острокрылы» и «Рейдеры» в объятия смерти среди руин на земле. В то же время пушки тёмных эльдар не переставали стрелять, разнося на куски вражеского железного исполина. Тёмные лучи пронзали корпус левиафана, проходя сквозь бронепластины и паропроводы. Когда по цепи боеприпасы, по всей наружной поверхности таптуна расцвели цветы взрывов. Бушующее пламя объяло механического гиганта от самого низа до верхушки; пылающие гроты с криками выпрыгивали из открытых люков и разбивались насмерть. Но несмотря ни на что, орудия таптуна не замолкали; орки, что находились внутри, отказывались верить, что «Больно стукающего» возможно уничтожить. В конечном счёте, когда через аварийный люк наружу полез уже даже сам Болгрог, стальной гигант рухнул с громоподобным стуком. Ударная волна от его взрыва сбила с ног и тёмных эльдар, и орков.

После того как их военного вождя разнесло на мелкие кусочки вместе с самым большим и лучшим оружием из всех имеющихся у них, зеленокожие утратили всякую сплочённость. Воины Освежёванного Черепа охотились в городе ещё несколько часов, выискивая отдельные группки противников. В итоге нагруженные рабами транспорты кабалитов вновь поднялись в воздух и отправились домой. Налёт Вреска имел ошеломительный успех. И хотя в Комморру вернулась едва ли половина участников рейдовой группы, выжившие вошли в город с победным видом. И, разумеется, наконец было закончено возведение статуи архонта ценой многих жизней орков из мира Болгрога.



НАЛЁТ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР НА СЕРУЮ ПЕЛЕНУ

В 944.M41 Кабал Ядовитого Языка нападает на имперский мир-улей Серая Пелена. В ходе битвы войска кабалитов легко добиваются превосходства над защитниками и выставляют людей неповоротливыми и глупыми противниками, в смертельном танце нанося один сокрушительный удар за другим. Но такая поразительная слаженность и эффективность действий явилась результатом долгих месяцев тщательного планирования, коим занималась одна из умнейших особ Тёмного города – леди Аврелия Малис. За один день она вместе с союзниками привела в исполнение сложный план атаки, благодаря которому инфраструктура планеты была повреждена, защитники стали небоеспособными, а тёмные эльдар смогли успешно уйти с миллионами захваченных душ.





1 **1-Й ЧАС.** Авгуровые платформы, расположенные вне системы, уничтожены точечным огнём кабалитского звездолёта, что по времени совпало с солнечной вспышкой на звезде Серой Пелены, благодаря чему их потеря прошла незамеченной. Мир-улей остаётся глухим и слепым.

2 **4-Й ЧАС.** Орбитальная оборонительная платформа «Ангел Непокорный» хранит тишину. Бичеватели незаметно выскальзывают из Паутины и, используя электромагнитное вооружение, вырубают главный генераторум защитной станции. Когда она погружается в холодную тьму, а кислород стремительно улетучивается, у персонала платформы нет даже возможности позвать на помощь. Из теней вылезают ужасные мандрагоры и начинают охоту.

3 **7-Й ЧАС.** Днями ранее боевой корабль Имперского Военно-Космического Флота «Молот гордыни» встал на орбите над Серой Пеленой, получив сообщение о местной пиратской активности. После того как «Ангел Непокорный» не вышел на регулярный вокс-обмен, капитану «Молота» поручают разобраться в происходящем. Про себя проклиная безалаберность сил планетарной обороны, капитан молча соглашается и направляет свой корабль к платформе. Он так и не достигнет пункта назначения.

4 **8-Й ЧАС.** «Молот гордыни» неожиданно подвергается яростному нападению. Тучи реактивных истребителей и бомбардировщиков появляются, словно из ниоткуда, и безжалостно расстреливают звездолёт, повреждая основные щиты и орудия. Из-за обилия целей турели «Молота» пропускают залп усеянных шипами боеголовок, которые, пройдя по дуговой траектории, ударяют в мостик корабля. И хотя они причиняют незначительный ущерб, ракеты выпускают специальную марионеточную чуму в воздух. Через считанные минуты члены экипажа теряют контроль над собственным телом, и невральная инфекция заставляет их проложить «Молоту гордыни» новый курс. Офицеры кричат и истерично смеются от бессилия, пока их звездолёт, притянутый гравитационным полем планеты, летит навстречу смерти. Пройдя по точно высчитанной траектории, боевой корабль входит в атмосферу и врезается в казарменную крепость 4-го полка СПО, плазменной бурей сметая комплекс и убивая сотни тысяч солдат.

5 **9-Й ЧАС.** Под прикрытием сильных атмосферных помех, вызванных столкновением «Молота» с поверхностью, немалое войско из «Рейдеров», «Губителей» и «Ядов» вырывается из Паутины прямо над материком Морлос. Учитывая, что 4-й полк СПО истреблён, захватчики не встречают серьёзного сопротивления. Элитная группа инкубов, вернорождённых кабалитов и бичевателей проделывает брешь в линии обороны главного генераторума Морлоса, радостно вырезая любых противников. Перемещаясь быстро и ловко, тёмные эльдар крепят на плазменные генераторы устройства, которые создают вокруг них сверхплотное сдерживающее поле. Не в состоянии выпустить накопившиеся газы или отключиться, генераторы более часа работают на предельной мощности, пока не взрываются. Мощный выброс энергии проходит по подземным каналам и кабелепроводам, перегружая электросети по всему Морлосу и за его пределами. Как только пустотные щиты и оборонительные установки улья Морлавия обесточиваются, войско архонтессы Малис, которое терпеливо дожидалось удобного момента для атаки в нижних слоях атмосферы, обрушивается со всей яростью. Через проделанные в железной оболочке улья громадные отверстия внутрь влетают пиратские катера и дико вопящие геллионы. К тому времени как начинают работать резервные генераторы, становится уже слишком поздно.

6 **11-Й – 20-Й ЧАСЫ.** После того как по всей планете разлетаются вести о положении дел в улье Морлавия, по тревоге мобилизуются подразделения СПО. На южном континенте Ларнос имперским подкреплениям приходится изменить маршрут, когда десятки удалённых поселений подвергаются атаке. Авиакрылья «Валькирий» поднимаются с заснеженных равнин, но в каждом случае защитники прибывают слишком поздно. В отдельных случаях силы Империума попадают в засады сразу после развёртывания, загоняются в угол или окружаются, а после безжалостно вырезаются молниеносно быстрыми разбойниками и ведьмами. На Сарлоне 1-й и 5-й полк СПО массово разворачивают свои войска, отреагировав на сообщения о кошмарно изуродованных тварях, напавших на агропонные фермы возле улья Саларад. Прибывшие на «Химерах» и «Тавроксах» солдаты спешиваются и обнаруживают безлюдные агрокомплексы. Ужас охватывает бойцов СПО, когда посевные сервиторы оживают и распыляют в воздухе боевые стимуляторы. Накрытые дымкой лилового оттенка, люди с остервенением вгрызаются друг другу в глотки, пока полевые полосы не становятся красными от крови. Три десантных корабля 2-го полка пролетают южное побережье северного материка Галмара, но их пассажиры не подозревают, что вместе с ними летят жуткие монстры. В пустотах внутри надстройки каждого корабля дремлют гротески, но ровно до того момента, как время на таймерах, вшитых в спинные мешки-отстойники, не подходит к нулю. Поочерёдно притаившиеся чудовища приходят в сознание, их тела накачиваются стимуляторами, а после эти кошмарные существа с оглушительным рыком прорываются в десантные отсеки. Во внутренней части каждого челнока разыгрывается жуткая бойня, когда гротески изливают свою ярость на бойцов и экипаж. Один за другим корабли погружаются в ледяные воды океана, где бесследно исчезают.

7 **21-Й ЧАС.** Лишённые подкреплений и отрезанные во тьме от остального мира, жители улья Морлавия миллионами уводятся в рабство. Символическое сопротивление оказывают только местные силы арбитров; аристократия же бросила свой народ на произвол судьбы, закрывшись за отделанными золотом дверьми высоко в шпилях. Однако это их не спасает. К тому времени как потрёпанные силы СПО наконец добираются до разорённого города-улья, войска леди Малис уже похищают миллионы граждан и скрываются.

ТРИ ЭПОХИ ТЁМНОГО ГОРОДА

Кровавая история Комморры уходит сквозь тысячелетия к временам расцвета эльдарской империи. Возникнув в покрытых пеленой тайны уголках Паутины, тёмные эльдар процветали, умножая своё могущество и амбиции до тех пор, пока не стали значительной силой. Их история повествует о непрерывной междоусобной борьбе, и полностью описать её будет практически невозможно. Несмотря на то, что немалая часть сохранена лишь в виде аллегорий и сказок, придуманных теми расами, чьи миры пострадали от тёмных эльдар, остаётся множество войн и периодов раздора столь ужасных, что они навечно выжжены в истории. Тёмные эльдар тоже ведут записи, используя для этого тома из живой плоти, на страницах которых пишут заострёнными костями. Хронологию существования Комморры можно разбить на три периода, рамки которых всё же определены довольно расплывчато. Каждый из них пропитан жестокостью и злом сильнее, чем предыдущий.

ТЁМНОЕ НАЧАЛО

(M18 – M35, все даты приблизительны)

M18 — Порт Комморра
Комморра упрочняет свой статус главного узлового порта Паутины, разрастаясь с каждым проходящим десятилетием. Расположенная в лабиринтном измерении и, следовательно, не подпадающая под юрисдикцию Совета эльдар, Комморра привлекает тех, кто желает избежать лишнего внимания.

M18 – M20 — Сумеречные культы
Те, кто принял новые принципы полного попустительства личным желаниям, получают все больше признания и власти, в результате полностью отделяясь от реального измерения. Они обретают постоянную обитель в Паутине, в которой могут испытать всю глубину греховности без воплей пуритан и слабаков. Со временем их суверенные владения превращаются в целые подцарства, каждое из которых питается энергией украденных солнц. Солнечные системы погружаются во тьму из-за эльдарских звездокрадов, угасая и умирая в леденящем холоде пустоты, но эльдар на это наплевать.



M19 – M24 — Умирающий пантеон
Почитание традиционных богов эльдар начинает ослабевать по мере того, как новые секты и сообщества приходят к власти. Тёмные музы, многие из которых являются синонимом плотских пороков и греха, становятся негласными символами нового порядка.

M25 – M30 — Тьма пробуждается
Моральное разложение эльдарской расы достигает новых ужасных глубин. Культы удовольствия и боли расцветают в тайных пределах Паутины, и даже центральные миры сообщества эльдар становятся одержимыми всё возрастающими актами невоздержанности. Когда размываются грани между поиском наслаждений и откровенным злом, в варпе зарождается новая сила.

M30 – M31 — Исход
Чувствуя приближающийся конец, часть расы эльдар создаёт или переделывает свои звездолёты в миры-корабли – гигантские живые суда, способные вместить население целой планеты. Один за другими они бегут от порчи, что разъедает империю. Сотни миров-кораблей отправляются в плавание по океану звёзд, ища хоть какой-то безопасности среди безграничной пустоты.

M31 — Грехопадение эльдар
С рождением нового бога – Слаанеш, Тёмного Князя – цивилизация эльдар рушится: его крик при рождении вырывает сердце империи, оставив на её месте чистый Хаос. Ударная волна при его появлении погружает громадную область реального пространства в варп. Большинство миров-кораблей эльдар уничтожается психической отдачей. Выживают лишь экзодиты, эльдар самых удалённых миров-кораблей и те, кто скрылся в подцарствах Паутины. Раса эльдар за один апокалиптический миг погибает навсегда.

M31 – M32 — Восход Комморры
После Грехопадения нераскаявшиеся эльдар, скрывшиеся в Паутине, объединяют свои силы. В следующем тысячелетии портовые города и независимые царства лабиринтного измерения неуклонно увеличиваются в размерах и влиянии, и Комморра сама становится разрастающимся царством. Тёмный город процветает под жестоким правлением знатных домов, затаившихся в его сердце.



ВОСХОЖДЕНИЕ ВЕКТА
(М32 – М37, все даты приблизительны)

М32 — Начало наследия
Раб-полукровка, известный лишь как Вект, клянётся, что однажды будет править Тёмным городом, даже если на это уйдёт целая вечность. Вект создаёт культ Чёрного Сердца, ставший первой организацией, которая открыто назвала себя эладрит иннеас или «тёмные эльдар». Заложены тринадцать основ мести – запутанный кодекс бесчестия, который примет общество Тёмного города в последующие столетия. Последствия прихода Векта к власти будут эхом отдаваться на протяжении всей дальнейшей истории Комморры.

М33 — Война солнца и луны
Культы, которые контролируют украденные солнца Тёмного города, приобретают всё больше власти и влияния, в конце концов объявляя войну знатным домам, которые желали бы видеть Комморру погруженной в бесконечную ночь. Война в небе бушует столетиями, но в конечном счёте знатные дома выходят победителями. В это непростое время культ Чёрного Сердца трансформируется в первый настоящий кабал и способствует окончательному поражению культов в Битве семи саванов.

М35 — Переворот в Верхней Комморре
Асдрубаэль Вект устраивает серию опустошительных налётов на территорию Империума, спровоцировав тем самым масштабную контратаку трёх орденов Адептус Астартес через Дезадерийский залив. Вект манипулирует вторжением, подрывая политическое влияние знатных архонтов, и в результате занимает их место во главе Верхней Комморры. Вскоре Дезадерийский портал умышленно схлопывают, что приводит к мощному взрыву, который уничтожает имперские звездолёты, собравшиеся для проведения второй атаки.

М35 – М36 — Возвышение кабалов
Аристократия Комморры обесчещена. Вскоре её сменяет система кабалитов, основателем которой становится Вект и его кабал Чёрного Сердца. Тщеславие и возможность убивать вытесняют общественные привилегии и статус. Многие старейшие знатные дома перестраиваются в кабалы, хотя они так никогда и не простят Векту узурпацию их власти.

М37 — Прорыв
Вект добивается рассекречивания и открытия порталов Паутины, что соединяют между собой подцарства и портовый город, и строит возле них Великие врата – огромные строения, которые постоянно охраняются элитными инкубами Векта и гарнизонами воинов-кабалитов. Одно за другим сателлитные царства и независимые полисы Паутины завоёвываются кабалом Чёрного Сердца и его культами-вассалами. За несколько тысячелетий гражданской войны и яростных раздоров Комморра вбирает в себя эти некогда самостоятельные регионы, пока они не становятся единым целым с Тёмным городом. За исключением города Шаа-дома, господство Векта над сообществом тёмных эльдар становится абсолютным.

ЭПОХА БОЛИ
(Приблизительно М35 – М41)

745.М35 — Битва за Таксарский разлом
Почитающие Хаос пираты и отступники, имеющие свои логова в Таксарском разломе, становятся настолько могущественными, что превращаются в серьёзную проблему для кабала Отсечённых, чьи флоты желали бы грабить разлом без помех. Вместо открытого противостояния архонт Ариенсис решает действовать по-хитрому. Имперский Флот, получив таинственное послание с точными координатами местонахождения базы ренегатов Хаоса, за которыми охотился, медленно приводит в движение неповоротливую махину и уведомляет о своих намерениях Адептус Астартес. Таксарские войны превращаются в тяжёлую и безвыходную мясорубку, которая длится шесть лет до того момента, как территорию объявляют потерянной и подвергают выборочным Экстерминатусам, чтобы ликвидировать остатки предателей. Тёмные эльдар всё это время следят за спектаклем и набираются опыта. Пока догорают обречённые миры, Отсечённые нападают всеми силами и уничтожают выжившие имперские корабли, оставшиеся в системе для несения патруля. После они без труда захватывают Таксарский разлом, чтобы грабить и убивать.

677.М36 — Подарок Векта
Асдрубаэль Вект хитростью заставляет своего потенциального соперника архонта Келитреша открыть шкатулку, которую вручает якобы в качестве десятины. В коллапсирующем поле шкатулки содержится нестабильная субстанция чёрной дыры. Всё царство Келитреша погружается в колоссальную зияющую воронку.

724.М36 — Чёрное завоевание Йелиндры
Йелиндра из Почерневшей Слезы, прибегнув к своим исключительным познаниям в области искусства Шаимеша, отравляет жителей целого мира-улья. Когда от всего населения Тибора III остаются только иссушённые оболочки, впечатлённый Асдрубаэль Вект дарует ей право выбрать себе вознаграждение. Она решает взять личный шпиль в Верхней Комморре, где затем основывает культ Ламеи и тренирует армию смертоносных куртизанок.

926.М36 — Эпидемия стекла
Известный комморрит Джалакслар открывает выставку своих последних работ – ряд поразительно реалистичных изображений тёмных эльдар в чёрном стекловидном кристалле. Джалакслар получает шумное одобрение своих покровителей, ибо ему удаётся превосходно запечатлеть выражения ужаса и потрясения в каждой из скульптур. Соперничающий дом нападает на галереи Джалакслара в тот же вечер, круша рабочие лаборатории и раскрывая его секрет. Оказывается, скульптор выделил вирусную спираль, которая быстро превращает живую материю в кристаллическое стекло. Вирус, уже попавший в атмосферу, распространяется с пугающей скоростью. Он превращает тысячи комморритов в стекло, прежде чем ковен гемункулов, известный как Сглаз, берет ситуацию под контроль и выпускает антивирус. Позднее вирус используют в военных целях.



345.M37 — Мучительная смерть Грега
Кабал Ядовитого Языка вступает в конфликт с флотом орков-фрибутьеров, базирующихся на Греге. Леди Аврелия Малис приходит в ярость от того, что какие-то варварские пираты смеют не повиноваться её воле. Лично захватив могучего орочьего лидера, Малис приказывает своим ламеянкам-отравительницам подготовить сюрприз для зеленокожих Грега. Кабал леди Малис высаживается на планету несколько недель спустя, пробивает себе дорогу в центр столицы орков и насаживает полуживого пленника на остов недостроенного гарганта, прежде чем растаять в ночи. Труп начинает выпускать в воздух миллионы спор, каждая из которых несёт груз страшных отравляющих токсинов. Споры поражают репродуктивный цикл орков, и население Грега становится всё слабее и слабее. Когда Малис возвращается, ей остаётся лишь дорезать выживших.

579.M37 — Война в Паутине
Ковен чернокнижников Космодесанта Хаоса из легиона Тысячи Сыновей проводит грандиозный ритуал в Паутине в надежде получить доступ в Комморру. В момент кульминации ритуала среди них из невидимого портала выскакивают сотни тёмных эльдар, ведомые труппами танцующих арлекинов. Битва усиливается, когда тзинчитские колдуны проводят контратаку, но тонкая ткань Паутины разрушается. Похожие на кровеносные сосуды стены Паутины начинают съёживаться и лопаться, результирующая отдача забрасывает сражающихся в пузырь разрушенной реальности, из которого нет выхода. Говорят, что они все ещё сражаются там, запертые до конца времён в бесконечном цикле войны и перерождения.

796.M37 — Башня Плоти
Возводится цитадель гемункулов, известная как Башня Плоти – живая дышащая крепость, сотворённая из тел тех, кто бросил вызов ковену Тринадцати Шрамов. Космодесантник-предатель Фабий Байл проходит обучение тёмным искусствам в её блестящих от крови залах. Байла сопровождает не кто иной, как Люций Вечный, которого гостеприимные хозяева из ведьмовского культа Высвобожденной Ярости называют невероятно зрелищным бойцом как на арене, так и вне её.

984.M37 — Клинок Векта
Подцарство Шаа-дом неуклонно наращивает влияние и могущество, пока архонт Эль'уриак, самопровозглашённый император Шаа-дома, не заявляет, что больше заслуживает быть правителем, чем Асдрубаэль Вект. Вект публично клянётся, что весь Шаа-дом почувствует остроту его клинка, к вящему увеселению отлично экипированных и подготовленных войск Эль'уриака. Тремя днями позже над сателлитным царством внезапно открывается варп-разлом, и из него выпадает пылающий имперский линкор, который глубоко вонзается в скрытое сердце города, прежде чем его варп-двигатель взрывается. Дворец-крепость Эль'уриака разносит на куски. Варп-разлом позволяет демонам всех мастей наводнить город, и за одну неделю терзаемое дьявольскими сущностями царство Шаа-дом обращается в пепел. Как говорят, Вект позволил себе редкую улыбку в момент падения города.

182.M38 — Последнее деяние Лорда Коршта
Трижды отмеченный Ордо Ксенос лорд-инквизитор Коршт предсказывает налёт тёмных эльдар в индустриальный мир Димуайн. Когда кабал Отринутого Бессмертия внезапно прорывает реальное пространство над столицей планеты, он встречает не только огневую мощь шести сотен четырёхстволок и лазпушек «Икар», но и всю ярость роты Караула Смерти. Тёмные эльдар отступают не солоно хлебавши через несколько минут после появления. Во время обзора результатов боевых действий остро ощущается отсутствие Коршта, и проводится обследование подземного крепостного комплекса лорда-инквизитора. Его останки обнаруживают тонко размазанными по каждой странице каждого оккультного тома его библиотеки.

227.M38 — Waaagh! Зоггита
Орочий военачальник Зоггит, известный тем, что убивал каждого глупца, осмелившегося предположить, что в вожде, вероятно, есть что-то от орка-чудилы, объявляет о начале Waaagh! в ярко-алый космический разлом, наползающий на мир Зогг-Дис. Со своими парнями он появляется в комморрском рангоутном порте Чёрная Кровь к огромному удивлению населяющего его кабала. Разразившаяся буря насилия разбрасывает сотни тысяч орков по извилистым малоизученным уголкам Комморры. Война разрастается, когда Тёмный город обращает своё внимание на вторжение оркоидов, систематически изолируя каждую армию зеленокожих, чтобы уничтожить её по частям. Кабалы настолько увлекаются попытками извлечь выгоду из неожиданного вторжения, что орки причиняют вреда куда больше, чем любой из архонтов мог предположить. Несколько ярусов Комморры рушатся вниз и сжигаются дотла идущими одна за другой волнами ревущих орков. В итоге их загоняют в угол, и более десяти тысяч зеленокожих попадают в плен в районах ведьм. Получившаяся в результате оргия насилия держит арены ведьм почти две недели забитыми под завязку.

717.M38 — Отброшенная красота
Новые веяния охватывают шпили Комморры, и вскоре каждый представитель знатных домов готов заплатить за собственное уродование. Внезапно оказавшиеся на пике востребованности гемункулы считают, что этот год будет очень удачным, но мода предсказуемо недолговечна. Период Исправлений оказывается даже более выгодным, но полным подозрений.

799.M38 — Предательство Пандаймона
Трансмерное сателлитное царство Пандаймон объявляет о своей независимости от Комморры, мгновенно спровоцировав великую войну между архонтом Цюем, Властелином Железного Шипа, и кабалом Чёрного Сердца. Цюй готов к нападению Векта, но не к предательству собственной дочери, оказавшейся одной из куртизанок Векта. Гражданская война бушует несколько недель, но в конечном счёте царство Пандаймон возвращается под власть Векта.

933.M38 — Страшный урок
Во время затянувшейся кампании за мир под названием Братская Могила Кадийский 121-й элитный полк, известный всему сегментуму Ультима как «Убийцы эльдар», исчезает в полном составе без

единого сигнала. Несколько недель спустя тысячи стонущих, спотыкающихся и наталкивающихся друг на друга безголовых и безруких человеческих тел с татуировками в виде имперского орла появляются бесцельно блуждающими вдоль сводчатых улиц Подземельного района Комморры, пока их страдания не прекращают охотничьи шайки геллионов.

616.M39 — Похитители из ледяного тумана
На скованной льдом планете Фенрис во время Одиночной охоты начинают пропадать новобранцы Космического Десанта. Каждому кандидату вживляют геносемя Лемана Русса, и лишь сильнейшие обладают достаточно железной волей, чтобы не дать семени разрушить тело и навсегда превратить человека в зверя. Волчьи жрецы замечают исчезновение беспрецедентно большого числа кандидатов, и после безуспешного прочёсывания дикой местности Асахейма они сосредотачивают своё внимание на околопланетном пространстве. Конечно же, обнаруживается флот тёмных эльдар, расположившийся у полярных шапок соседней планеты Мидгарден. Космические Волки проводят молниеносное нападение на полярный район Мидгардена. Их «Громовые ястребы» снижаются на языках пламени, чтобы вызвать ксеносов на битву. Космические Волки сражаются с яростью бури, но вскоре ковены гемункулов, размещённые здесь, исчезают в тумане, слышно лишь как тает вдали их издевательский смех. Космические Волки обнаруживают цепочки замаскированных под снежным покровом входов в пещеры, ведущие глубоко в недра планеты. Ни в одной из них не обнаружено следов жизни, если не считать заключённых в цилиндрические капсулы безмозглых зверюг, покрытых буграми мышц и шерстью, некоторые из которых напоминают самого примарха Русса. Космические Волки до сих пор не говорят об этом дне.

272.M39 — Конец отчаянию
Пограничная планета Отчаяние невольно сеет семена собственной гибели, отправив астропатическое сообщение, в котором подробно изложены данные о вторжении демонических отродий. В действительности Отчаяние избрано в качестве сцены для своих новейших творений Детьми Кости, кликой гемункулов, специализирующихся на создании особо крупных гротесков. После опустошения городов планеты гемункулы исчезают с голоснимками своих жутких творений за работой. Годами позже имперские корабли, появившиеся на орбите Отчаяния, устанавливают, что местные жители безвозвратно погрязли в ереси, ибо теперь они почитают Детей Кости вместо Императора. Местные сражаются с неистовым упорством, ибо боятся Детей Кости куда сильнее, чем имперских армий, но тем не менее мир очищается в течение недели.

117.M40 — Тьма внутри света
Осуждаемый всеми криптоучёный Ворш доводит до совершенства технологию, которую называет фотонным перевоплощением. Он превращает себя в живой луч света и путешествует меж звёзд исключительно ради того, чтобы доказать свою гениальность. В конце концов он оказывается в призме-ловушке у кабала Чёрного Солнца, который отныне использует технологию Ворша для организации масштабных террористических атак на миролюбивую Республику Наяда.

835.M40 Охота на охотников
За герцогом Слискусом охотятся Грёвийские Изверги, элитный отряд рептилоподобных охотников за головами, которые славятся тем, что расщепляют свои цели на атомы. Слискус даёт указание своим агентам на грёвийском флагмане «Последний шанс» разместить внутри корпуса корабля устройство, изобретённое лично герцогом. Когда Слискус как раз собирается пройти сквозь древний портал Паутины, кажется, что игра окончена: следом из газового облака, паля из всех орудий, появляется «Последний шанс» и следует за ним в Паутину. Корабли герцога выходят над родным миром грёвийцев в полной боевой готовности для высадки. Флагман «Последний шанс», навигационное оборудование которого выведено из строя устройством, установленным внутри корабля, выходит из Паутины прямо в пылающее ядро солнца Грёвии.

226.M41 — Кинутая перчатка
Лелит Гесперакс бросает вызов Тёмному городу. Любого, кто найдёт обитателя реального пространства, который будет под стать ей на арене, Гесперакс обещает удостоить такой чести, что ему и не представлялось даже в самых диких мечтах. В Комморре немедленно разгорается острое соперничество невиданных масштабов. Архонты со своими войсками устраивают налёты по всей Галактике, всякий раз возвращаясь с новыми могучими чемпионами и смертоносными монстрами. Однако Гесперакс без особых усилий расправляется с каждой жертвой, которую ей приводят, будь то разъярённые тираны ульев, орочьи вожди с громадными топорами или пребывающие в праведном гневе герои-космодесантники. Наконец архонт Кхаргиель из Братства Блеклых Душ находит для комморрской Белладонны подходящего противника. В ходе особо дерзкого и дорогостоящего рейда Кхаргиель похищает брата-капитана Кадулона из капитула Космодесанта «Железные Рыцари». Кадулон, известный как Святой Клинков, был исключительно одарённым мечником, дважды победившим в соревновании Пира Клинков. Как только Лелит встречается с ним взглядом на арене, то понимает, что перед ней по-настоящему достойный соперник. С хищническим оскалом на лице Белладонна Тёмного города принимается за дело. Её клинки звонко ударяются о меч Кадулона, выбивая снопы искр под безумный рёв толпы. Схватка длится больше шести часов, пока Кадулон в итоге не падает замертво, нанеся Гесперакс всего один порез на голой талии. Когда неожиданно воцаряется тишина, архонт Кхаргиель спрыгивает на арену, чтобы получить свою награду. Однако ликование на его лице тут же улетучивается, когда Лелит, пнув к его ногам меч погибшего космодесантника, объясняет, что величайшая честь, которую она может даровать, – это смертельный поцелуй её ножей. К всеобщему удивлению зрителей, Кхаргиелю удаётся продержаться целых шесть минут...

248.M41 — Переворот демонов
Тщеславный архонт Исклит из Когтя Кириикс восстаёт против тиранического правления Векта и его запрета на знания Старой империи. Расшифровав древние надписи, начертанные в криптах под своим дворцом, он узнает, как можно контактировать с демонами варпа и подчинить их своей воле. Хотя на осуществление его планов уходит почти столетие, Исклит ведёт восстание против Векта с ужасающей и непреодолимой силой. Под парящими неболётами его кабала движется прожорливое демоническое воинство, уничтожающее все живое на своём пути. Прежде чем полчище смогло причинить слишком большой ущерб, Векта активирует древнее защитное устройство и наглухо запечатывает отрог Когтя Кириикс, изолируя его от остальной Комморры. Вскоре после этого архонт Исклит осознает, что его власть над демоническими союзниками не столь абсолютна, как он предполагал.

312.M41 — Разграбление Гармоса
Имперские силы системы Гармос ведут войну с орками Waaagh! Смертолома. Во время конфликта Ковен Тёмного Кредо и Кабал Режущего Лотоса проводят рейды против тех и других. Они искусно склоняют чашу весов то в одну, то в другую сторону, умышленно растягивая конфликт, чтобы собрать как можно больший урожай страха и страданий.

327.M41 — Пляшущие мертвецы
Полоумная архонтесса Тиндрак из Кабала Предсмертной Ненависти совершает налёт на мир-улей Причуда Тамантры. В ходе свирепой схватки между кабалитами и пехотинцами Талларнского 8-го архонтесса насильно уводит губернатора-тирана и всё его садистское семейство. Через сутки несчастных пленников сковывают невральными ограничителями, одевают в немыслимые и причиняющие муки наряды, а после размещают в прозрачных камерах жизнеобеспечения, встроенных в потолок громадного танцевального зала архонтессы Тиндрак. Теперь она по желанию может спускать на пол клетки с агонизирующей знатью, чьё присутствие окутывает всё помещение аурой боли и страданий, что комморриты находят освежающими. Поэтому неудивительно, что новые игрушки леди Тиндрак приходятся всем по вкусу: её гости танцуют и резвятся с хныкающими людьми под издевательский смех сородичей.



394.M41 — Добыча воронов
Кабал Обсидиановой Розы терпит непозволительное поражение, разбившись о бронетанковую армию Кадийского 364-го полка «Железные головы» на горнодобывающей планете Серая Звезда. Дабы сохранить лицо, архонтесса Хромис приказывает провести диверсионные атаки в ключевых локациях по всей планете. Пока бушует сражение, один эскадрон «Пустотных воронов», по такому случаю лично отобранных Хромис, незаметно проникает в главный ствол шахты северного полярного рудника. Летя по узким тоннелям и петляя меж громадных промышленных установок, «Пустотные вороны» спускаются на самую глубину шахты. Здесь в опасной близости от расплавленного ядра планеты они сбрасывают три пустотные мины, которые запускают катастрофическую цепную реакцию. Пока бомбардировщики возвращаются, войска Обсидиановой Розы скрываются в Паутине вместе с рабами и награбленным. После их отхода Серая Звезда разрывает себя на части; миллиарды людей погибают вместе с планетой ради удовлетворения чувства мести Хромис.

399.M41 — Трансформирующая чума
Несравненный нарцисс, архонт Вэйн Кайарк из Чёрного Мириада выпускает вирус доппельгангера на планете Флогистон VI – трансформирующую чуму, которая перестраивает лица всех живых существ этого мира по образу и подобию их инопланетного завоевателя.



421.M41 — Стальной Клык
Безымянная посланница вырезает Внутренний совет искусственного мира Лугганат с помощью осколков разбитой ей статуи Кхаина. Скрывшись в Паутине вместе с голозаписью своего деяния, молодая воительница, называющая себе Стальным Клыком, прибывает в Тёмный город, где её приветствуют культы ведьм. Вскоре она создаёт собственный культ, а её учение искусству боя импровизированным оружием становится популярным на аренах Комморры.

462.M41 — Боязнь теней
Кабал Чёрного Сердца нападает на мир-улей Лапрадус, но обращается в беспорядочное бегство, когда в бой вступают титаны Легио Кастигатум. Днями позже принцепс Гендат, вырвавший победу, был убит в собственной командной рубке. Чёрные шипящие твари протекли в его капсулу с амниотической жидкостью и покромсали принцепса на куски, а затем исчезли так же внезапно, как и появились, оставив только талую массу крови и трещины в бронестекле.

346497.M41 — Прямо за дверью
До Асдрубаэля Векта доходят вести о странных возмущениях у врат Кхаина. Что-то или кто-то медленно, ритмично, пугающе стучит с другой стороны. В качестве меры сдерживания Вект ставит пятьсот инкубов сторожить врата. Он платит баснословные суммы каждому, чтобы он хранил бдительность, причём все инкубы набраны им только из тех братств, что препятствовали или противостояли его планам в прошлом. Для подстраховки Вект располагает в самой камере несколько из наиболее тайных и странных орудий в его арсенале. В число изобретательных средств противодействия входят мины, влияющие на временной поток, Седьмой

осколок и трёхпризмовые пространственные зеркала, отправляющие всё, что отразится на их поверхности, прямо в сердце солнца.

518.M41 — Скрытая война
Ведьмы культа Красной Скорби вступают в бой с воинами мира-корабля Сайм-Ханн после расторжения союза. Битва проходит на головокружительной скорости в облачных архипелагах планеты Стратос, где почти нулевая видимость и даже малейшая оплошность грозит неминуемым падением в океан пустоты внизу. Воюющие стороны в конечном счёте вынуждены прекратить сражение из-за начала обширного сверхшторма. Отплатить по счетам не получается, и между ними вспыхивает долгая вражда.

543.M41 — Чогросский урожай
Кабал Сломанной Печати проводит серию налётов в реальном пространстве на дикую планету Чогрос. Громадные и звероподобные огрины, живущие там, всегда были популярными противниками на ведьмовских аренах и считались превосходным сырьём для ковенов гемункулов. После недолгой и ожесточённой битвы тёмные эльдар собирают и загоняют на борт транспортных судов тысячи недолюдей. Имперская Гвардия, использовавшая Чогрос в качестве призывного пункта для собственных войск ауксилиариев, приходит в ярость и отправляет катаканские, элизийские и катонские полки для поиска и уничтожения противника. Конфликт перерастает в мировую войну. И хотя люди храбро сражаются, в конце концов они терпят поражение. Выживших берут в плен и продают ведьмам. На протяжении многих ночей арена «Крусибаэль» до отказа заполнена зрителями, которые с удовольствием наблюдают, как пленённым гвардейцам приходится сражаться не на жизнь, а на смерть с теми самыми огринами, которых они так стремились спасти от тёмных эльдар.



601.M41 — Враг извне
Инкубы, стоящие на страже врат Кхаина, докладывают о новых и тревожащих изменениях Асдрубаэлю Векту. Помимо неспешного и непрекращающегося стука врата стали вибрировать на микроуровне. Что ещё необычнее, те, кто стоит к порталу ближе, сообщают о том, что слышали шепчущие голоса. И хотя Вект внешне не показывает никакой озабоченности, он продолжает составлять новые планы.

620.M41 — Охота в тенях
Кабал Зловещего Взора и культ Высвобожденной Ярости, прибегнув к продолжительной электромагнитной бомбардировке, нарушают инфраструктуру промышленного мира Дурондас II. Далее культ высаживает огромные стаи охотничьих зверей: кхимер и когтистых извергов, которые, вприпрыжку пересекая тёмные улицы, разрывают на части защитников планеты. Погружённые во тьму и лишённые оружия и транспортных средств из-за электромагнитных бомб противника, напуганные солдаты Астра Милитарум и гражданские постоянно отступают. В конце всех выживших загоняют в район Великого храма в столице Дурондаса. Здесь тёмноэльдарские укротители совместно спускают с привязи своих диких питомцев и устраивают жуткую бойню, которая длится несколько кровавых дней и ночей. Ни один человек не выбирается живым.



824.M41 — Войны за Панацею
Чтобы выполнить задание Асдрубаэля Векта, леди Малис вместе со своим Кабалом Ядовитого Языка нападает на планету Вердигрис IX, где по её сведениям находится СШК под названием «Панацея», способное спасти от ядов и болезней миллиарды людей. Используя тактику коротких ударов, Малис заманивает орочий Waaagh! на поверхность хорошо защищённого мира-кузницы, чем вызывает катастрофические разрушения. Пока зеленокожие сражаются с имперцами, архонтесса направляется туда, где расположен её приз, убивая любого, кто оказывается у неё на пути. Вырвав СШК из огрубелых пальцев ба'шого механа орков, который украл «Панацею» прямо у неё из-под носа, леди Малис возвращается в Тёмный город, оставляя Вердигрис в огне. Впечатлённый её успехом, Вект приглашает архонтессу Ядовитого Языка отужинать вместе с ним.

842.M41 — Восставшая знать
Потомки правителей аристократических семей, когда-то давно свергнутых Вектом, архонты Кселиан, Крайллах и Иллитиан решают устроить переворот. Они успешно воскрешают древнего архонта Эль'уриака, бывшего императора Шаа-дома и последнего тёмного эльдар, который был способен пошатнуть верховенство Векта. Однако всё идёт не как запланировано, и в итоге Тёмный город вступает в эпоху невиданного раздора, чего не случалось уже тысячи лет. Вызванное их деяниями мощное демоническое Разъединение сотрясает Комморру до самого основания, и только решительные действия, предпринятые силами Асдрубаэля Векта, не дают городу соскользнуть в пропасть забвения.

864.M41 — Зверства на Вандреде
Архонт Фиск ведёт свой Кабал Кровавого Шторма в феодальный мир Вандред, откуда набирают рекрутов космодесантники ордена Ангелов Сангвиновых. Спустя дни на планету высаживается ударная группа Космодесанта, что, однако, на руку архонту. Фиск выпускает искусственно выведенную чуму, дорого приобретённую у гемункулов из ковена Изменённых. Вирус высвобождает страшное генетическое проклятие сынов Сангвиния. Понимающие, что с ними происходит, но не в состоянии это остановить, Ангелы Сангвиновые безжалостно забивают и выпивают кровь тех, кого они пришли спасти, а после бросаются друг на друга, в то время как тёмные эльдар наслаждаются агонией, ужасом и отчаянием.

891.M41 — Долгая полночь
Предсмертная Ненависть разоряет мир-улей Персия в долгой шестицикловой осаде, используя таинственные технологии, чтобы накрыть тьмой крупнейшие ульи, и отправляет мандрагор и ургулей в их пределы. Многие рабочие улья сходят с ума от ужаса, но их все равно забирают в Комморру. Говорят, якобы во время осады Кхерадруакх Обезглавливатель отобрал беспрецедентные семь черепов для своей макабрической коллекции.

990.M41 — Тёмные откровения войны
Тау, обороняющие планету Вигос от флота-улья Кракен, совершают фатальную ошибку, заключив союз с Уриеном Ракартом. После первых совместных военных успехов тау начинает тревожить требование Ракарта провести «культурный обмен». В конечном счёте они отваживаются дать отпор, когда он превращает их бывших сородичей в чудовищных гротесков и начинает требовать в качестве платы за его услуги священных эфирных. Тау собирают резервы с планеты Рубикон и намереваются нанести удар, однако обнаруживают, что флот Ракарта уже исчез, оставив только голограммы и сенсорные призраки. Спустя часы с беззащитного Рубикона приходит сигнал бедствия. В сбивчивых докладах оттуда рассказывается о скрюченных бледнокожих захватчиках, называющих себя Пророками Плоти. Однако уже слишком поздно, чтобы идти на помощь, и все что остаётся тау — слушать предсмертные крики соседнего мира.

ЧУДОВИЩНАЯ ЗАТЕЯ

В конце 41-го тысячелетия ведьмовский культ Седьмого Горя поднимается к власти в районах арен после проведения серии дерзких налётов в реальное пространство и возвращения с выводком хитиновых монстров, прежде невиданных в Комморре.
Ведьмы Седьмого Горя стали ведущими знатоками боевых тварей, что наводнили восточную часть Галактики, существ, которых человечество называло тиранидами. Придя к заключению, что флоты-ульи притягивает к богатым биомассой мирам, Седьмое Горе добавило в серую массу облаков над имперской планетой Эвридикс-Секундус высокодисперсные метастероиды, которые постепенно превратили жителей улья, употреблявших местную воду, в уродливых гигантов. Конечно же, тиранидский флот-улей взял курс на Эвридикс-Секундус, высадил авангардные организмы, и уже через неделю планета кишела тиранидами. Когда имперские войска начали давать отпор, культ Седьмого Горя появился из укрытия облаков и присоединился к битве. Резня накалялась, и всё больше и больше агрессивных тиранидских тварей появлялось на поле боя. Культ Седьмого Горя захватил множество чужеродных монстров в руничесские сглаз-клетки, прежде чем исчезнуть в Паутине. Оставленный Эвридикс-Секундус подвергся тиранидоформингу и был поглощён флотом-ульем.

ЭПОХА ИЗОБИЛИЯ

К концу 41-го тысячелетия Галактику раздирают войны, как никогда прежде. Безумие и беспорядки поглощают целые звёздные системы, что позволяет жителям Тёмного города чаще проводить налёты. Но есть те, кто шёпотом утверждает, будто даже Комморре не выстоять перед теми ужасами, что грядут.

994.M41 — Речь Векта
Взглянув на разрываемую войнами Галактику, Асдрубаэль Вект заявляет, что наступает эпоха изобилия. Беды и напасти одна за другой сыплются на расы реального мира. Их цивилизации бьются с нескончаемым потоком врагов, каждый из которых чудовищнее предыдущего. Вект даёт указание своим помощникам с выгодой использовать ухудшающееся положение в Галактике, нападать везде, где силы низших созданий слишком рассеяны и не смогут предотвратить грабежи. Рабы и сокровища рекой текут в Комморру, и тёмные эльдар наслаждаются собственным несравненным могуществом. Однако всё это делается ради отвлечения внимания, пусть и в невообразимо огромных масштабах. Пока приспешники Векта забивают трюмы своих кораблей несчастными обитателями материального измерения и смотрят совсем в другую сторону, их правитель продолжает вершить свои тёмные дела.



995.M41 — Неожиданный союзник
Мир-корабль Иянден, ведущий тяжёлую борьбу за выживание после пирровой победы над флотом-ульем Кракен, дабы предотвратить очередное нападение, вынужден вступить в бой с Waaagh! Крушикулака. В ходе начальных сражений империи зеленокожих наносится критический урон, но орки контратакуют значительными силами.
У Иянденa не остаётся другого выхода, кроме как тревожить посмертный сон всё большего и большего числа почитаемых предков и помещать их камни души в могучих воинов-призраков, чтобы воспрепятствовать вторжению. Когда все уже кажется потерянным, Кабал Призрачного Рода и культ Освежёванной Руки появляются из портала Паутины на задворках мира-корабля. Сражаясь вместе с аспектными воинами Иянденa и их воинами-призраками, тёмные эльдар отбрасывают орков и уничтожают флот их военачальника, а самого Крушилака убивает принц Ириель. На вопрос совета провидцев Иянденa к тёмным эльдар, почему они вмешались, те отвечают, что посчитали попытку охваченного страхом Иянденa покуситься на мир некромантии чрезвычайно занимательной. Тёмные эльдар уходят, забирая с собой тысячи пленных орков, что нисколько не трогает их светлых собратьев.

996.M41 — Незримая угроза
В Подцентре феномены, связанные с вратами Кхаина, стали проявляться отчётливее. Многие из стражников странного портала сошли с ума из-за шепчущих голосов, которые теперь наполняют камеру врат. Те, кто не зарубил друг друга клейвами или сам не отнял у себя жизнь, начинают вырезать на стенах надписи «впустите нас», а некоторые выцарапывают эти тревожащие послания на своей коже. В воздухе мелькают полуреальные фигуры, а мандрагоры и теневороны стекаются в окружающие врата тоннели всё в больших количествах.
Владыка Вект по-прежнему любыми способами скрывает всякую информацию на этот счёт и одновременно втайне перемещает свои ресурсы и базы в спрятанные подцарства за множеством хорошо охраняемых порталов. Некоторые архонты, которые считали, что их кабалы попали в немилость, приходят в восхищение, когда Вект в качестве жеста примирения дарит им лучшие территории Кабала Чёрного Сердца, расположенные прямо над центром.



998.M41 — Кладовая Ракарта
Уриен Ракарт видит сходство между бешеным разграблением реального пространства и днями кровавого безумия, что предваряли Грехопадение, которое смутно помнит этот немыслимо древний гемункул. Давние воспоминания подталкивают Ракарта принять меры предосторожности; хотя его никак не волнует ни выживание его собственной расы, ни судьба обитателей реального мира, он понимает, что без живых материалов, которые и те, и другие предоставляют для его личных изысканий, развращённому веселью наступит горький конец. Поэтому он начинает запасать подходящее, на его взгляд, сырьё, проводя налёты по захвату огромного количества рабов, которых он уводит в кандалах в свои ублиеты. По мере разрастания масштабов его рейдовых операций Ракарт заручается поддержкой нескольких могущественных ковенов, в числе которых Чёрное Схождение, Ковен Двенадцати и Пророки Плоти. Эти чудовищные клики захватывают новые подцарства внутри Паутины и начинают заполнять их стазисными капсулами, бесконечные ряды которых тянутся на мили во мрак. Внутри каждой заключают живое существо, похищенное из реального пространства с целью обеспечить гемункулов запасами в грядущие трудные времена.

924999.M41 — Варп-всплеск
Мощный грозовой фронт проходит через варп-пространство, неистовствуя у границ лабиринтного измерения. Артериальные каналы неуправляемо содрогаются, пока меньшие, более повреждённые их ответвления разрываются или коллапсируют. Несколько мгновений врата Кхаина сияют ярко-белым светом, и одна из массивных цепей, что опоясывает их, рвётся с похожим на удар грома звуком. В тот же момент каждый портал Тёмного города угасает, а затем снова вспыхивает, заточая сотни тысяч тёмных эльдар или разрывая их на части при переходе. Вскоре в Комморре вспыхивают волнения, и все громче раздаются требования, чтобы верховный владыка Вект принял меры для предотвращения полноценного Разъединения. В организации подрывной агитации Вект подозревает леди Малис, но его поиски доказательств обрывают труппы арлекинов, которые появляются, словно из ниоткуда, чтобы убить агентов Векта или похитить его информаторов.

978999.M41 — Краденная пустота
Кабал Чёрного Сердца и ведьмовский культ Распри устраивают масштабный налёт на якорную стоянку Имперского Военно-Космического Флота у Бакки. Атака приводит к огромным разрушениям и оставляет целую полосу в космосе Империума открытой для дальнейших рейдов, однако это лишь побочный результат нападения Векта, за которым скрывается другая цель. Пока основная часть войсковой группировки тёмных эльдар ведёт бой с Имперским ВКФ, небольшое формирование под руководством самого Векта, сопровождаемого Лелит Гёсперакс, уходит под прикрытием продвинутых ночных щитов. Эта небольшая армия отправляется на штурм инквизиционной крепости, спрятанной за третьей луной Бакки. В последовавшей битве Чёрное Сердце успешно похищает горстку специализированных членов персонала – мутантов, обладающих антипсихическими способностями. Само присутствие этих так называемых «нулей» усмиряет потоки варпа и невыносимо для демонов Хаоса. Нулей тайно перевозят в глубины Тёмного города, где помещают в гротескные машины, расставленные вокруг Подцентра. И хотя этих несчастных переправляют в обстановке строжайшей секретности и с величайшей осторожностью, действия Векта не проходят незамеченными, ибо у леди Малис везде есть глаза и уши.

995999.M41 — Великое Око открывается
Из Ока Ужаса вырываются воинства Тринадцатого чёрного крестового похода, противостоять которым со всего Империума прибывают разные армии. Кабалиты проводят тысячи рейдов в реальное пространство, чтобы поживиться за счёт царящих беспорядков, однако теперь война перекидывается и на сам Тёмный город. По своим тайным каналам леди Малис узнает о развитии ситуации вокруг врат Кхаина. Опасаясь, что Вект планирует намеренно их открыть и утопить своих соперников в море демонов, архонтесса Ядовитого Языка активизирует свои силы по всему Тёмному городу. Волны эмпирической энергии, исходящие от Ока Ужаса, прокатываются по Комморре, схлопывая подцарства и проламывая порталы. В это же время банды кабалитов, ведьм и арлекинов, преданные Малис или Векту, ведут всё более ожесточённые схватки возле Подцентра, не догадываясь об иронии ситуации, ведь обе фракции сражаются ради одной цели. Между тем, когда в камере, наполненной клубящимися миазмами безумия, по всей поверхности врат Кхаина начинают расходиться трещины толщиной в волос, сидящие в клетках Нули заходятся в крике...

Комморрские налётчики

Занимающиеся пиратством жестокие и хищные тёмные эльдар покидают свой тайный город Комморру, только чтобы убивать и порабощать живых ради насыщения собственных истощённых душ энергией чужой боли.

Тёмный город населяет бесчисленное множество различных фракций, которые дерутся за власть, словно пауки в банке: кабалы, культы ведьм, ковены гемункулов. Все они жаждут обрести могущество и влияние, и каждое из подобных сообществ практикует уникальный стиль ведения войны и плетения интриг. Одни выигрывают за счёт скрытности, полагаясь на отравленный кубок или бесшумного убийцу для устранения конкурентов. Другие прибегают к открытому насилию, зарабатывая уважение при помощи страха. Но независимо от предпочтений, ни одна из уважающих себя политических сил Тёмного города не обходится без армии, ведь иначе ей грозит быстрая смерть от рук соперников.

Всякое воинство тёмных эльдар, что отправляется в реальное пространство, отличается от другого как по составу, так и по внешнему виду, на что влияют желания и стремления его предводителей и солдат. Стремительные и усеянные клинками боевые катера повсеместно используются для доставки бойцов на поле боя, но на этом какое-либо сходство заканчивается. Например, тогда как гемункулы обрушивают на противника целый поток вяло плетущихся ужасных тварей, кабал зажимает неприятеля в тиски с помощью мобильных отрядов воинов, огневой мощи которых хватает, чтобы оставить от него только кучку пепла.

Каждая рейдовая группировка обладает узнаваемыми чертами, и на следующих страницах представлены несколько подобных армий.





Леди Малис, главу Кабала Ядовитого языка, окружают многочисленные помощники и наёмники, готовые исполнить её волю. По желанию своей госпожи архонт Ахара Леденящий ведёт в бой личных придворных и группу инкубов с клэйвами



Шайка Неоновой Эклиптики



Шайка Призрачных Глеф



Амелика Фескис, суккуб ведьмовского культа Седьмого Горя, мчится в битву в толпе гекатарий





Хивок, союзный укротитель Седьмого Горя, спускает свою свору на противника

БИЧ НЕБЕС

Членов кабала Освежёванного Черепа легко опознать по стилизованным струйкам крови, которые они рисуют на своих скалящихся лицах. В плане абсолютной военной мощи они уступает лишь Чёрному Сердцу, кабалу Асдрубаэля Векта. Их многочисленные летающие машины и хорошо снаряжённые отряды воинов могут похвастать таким количеством окровавленных трофеев, что все кабалиты пользуются репутацией высокотехнологичных охотников за головами.

Назвать Тёмный город огромным – всё равно что сказать, что Империум густо населён. И то, и другое слишком сильно преуменьшает истинные масштабы. Размеры Комморры невообразимы, а значит, её районы и их жители бесконечно разнятся в своём многообразии. В одном котле тут варятся кабалы всех мастей, посылающие свои корабли воевать в небе, а воинов рыскать в поисках добычи по кривым улочкам. Большинство кабалов специализируются в какой-то определённой области ведения войны, чем выделяются среди других. Кабал Кипящей Крови, к примеру, славится использованием особо опасных ядов, а Кабал Остроконечного Солнца известен тем, что полагается на грубую огневую мощь. В воздушном же бою никому не сравнится с Кабалом Освежёванного Черепа, чей глава, архонт Вреск Малидрах, когда-то был знаменитым гонщиком-гравициклистом.

Лорд Малидрах начал свою долгую и бесчестную карьеру как пилот реактивного мотоцикла типа «Разбойник», в бытность кем принял участие более чем в сотне смертельных гонок, проводившихся в лазерной петле Хад Метрула – Острого шпиля. Когда разбойник Вреск стал мастером воздушного боя и сделал себе репутацию опаснейшего соперника, он использовал свои богатства и славу, чтобы подкупом, силой и хитростью добиться верности достаточного числа кабалитов и стать архонтом Вреском. Так зародился Кабал Освежёванного Черепа, который ввиду прошлого своего повелителя может похвастать большим количеством реациклистов, «Острокрылов» и «Пустотных воронов».

НЕДОСЯГАЕМОЕ МОГУЩЕСТВО

Со дня основания кабал достиг впечатляющих высот. Как говорят, в плане грубой силы Освежёванный Череп уступает только Чёрному Сердцу Асдрубаэля Векта. За столетия, прошедшие с тех пор, как Вреск собрал свой кабал, он познал куда больше побед, чем поражений. В немалой степени этому поспособствовали невероятная скорость реакции Малидраха, его расчётливый ум, сообразительность и инстинкты прирождённого убийцы. Архонт Вреск не перестаёт пользоваться навыками, приобретёнными во время состязаний культов ведьм, и благодаря тому, что он окружает себя такими же находчивыми помощниками, как он сам, Кабал Освежёванного Черепа ни за что не получится застать врасплох, заманить в ловушку или перехитрить. Не стоит больших усилий понять, насколько это бесценное качество в городе, где большинство смертельных ударов приходится в спину.

В сражении архонт Вреск привык полагаться на подавляющие воздушные силы, поэтому его кабал держит у себя беспрецедентных размеров наёмную армию пилотов реактивных истребителей и бомбардировщиков. Более того, Малидрах относится с большим доверием к крылатым бичевателям и редко отправляется в бой, не позвав с собой хотя бы одну шайку этих усовершенствованных воинов. Когда Кабал Освежёванного Черепа проводит рейд, небеса наполняют шумные стаи кричащих убийц, каждый из которых борется за честь пролить первую кровь в бою.

По всей Комморре у кабала Вреска имеются несчётные сторожевые заставы и тайные укрытия, начиная с сомнительных игорных заведений у Просторных врат Хенга Кхестуула и заканчивая секретными воздушными платформами, спрятанными в Бездне Теневого Облака. Однако сердце владений и личный трон архонта Малидраха находятся в громадном бронированном гнезде, которое называют Отравленной Короной. Она грозно возвышается над окружающими районами, и добраться до неё можно только по воздуху. Прямо вокруг Отравленной Короны растёт безумное переплетение металлических и органических труб, которые подобно щупальцам тянутся вверх по строению, отчего создаётся впечатление, будто на крепость нападает некое хтоническое чудовище. Огибая бесчисленные бойницы, пыточные галереи и авиационные ангары, трубы доходят до самой вершины шпиля, венчая его своеобразной коронной, в центре которой стоит громадная статуя архонта Вреска. Трубы эти идут из подземных лабораторий гемункулов, откуда по ним непрерывно поднимается токсичный дым, окутывающий вершину логова кабала ядовитыми миазмами, что и дало цитадели её название.



СМЕРТЬ С НЕБЕС

Когда Кабал Освежёванного Черепа отправляется на войну, он обрушивается с небес со свирепой решимостью. Первостепенной задачей ставится достижение превосходства в воздухе, ибо архонт Вреск не терпит, чтобы для перемещений его рейдовой группы была хоть какая-то угроза. Поэтому перед высадкой всегда в первую очередь делают вылет самолёты-истребители, которые сосредотачиваются на устранении всех воздушных сил противника. За ними следуют «Рейдеры», «Губители» и «Яды», яростно выплёвывающие снаряды по тем целям, что пропустили «Острокрылы» и «Пустотные вороны». Бывали случаи, что рейды Освежёванного Черепа проходили в небе до последнего момента, когда пехоте кабала оставалось только сойти на землю и взять желаемое. Разумеется, воинам нравится хвастаться подобными победами; так по всей Комморре разошлись байки о засаде Моррести и покорении Трандиума, на поверхность которого за всю битву не ступил ни один кабалит.

Тем не менее порой жертву приходиться выбивать из глубокой обороны или временно захватывать наземные объекты для отключения силовых полей, выведения из строя систем ПВО или выполнения иных задач. В таких случаях Кабал Освежёванного Черепа развёртывает свои войска в большом количестве, а прикрывают их наёмные убийцы вроде бичевателей и мандрагор, чьи уникальные навыки помогают не упустить момент в атаке. Параллельно авиация кабала продолжает патрулировать воздушное пространство, рассеивая вражеские подкрепления, прежде чем они достигнут линии фронта. Если на поле боя во главе своего двора идёт лично Вреск, эти небесные стражи будут вдвойне бдительнее, поскольку знают, что их ждёт, если не справятся со своим заданием. Так, например, во время рейда на Парсиваль II архонта убили, и когда он возродился, то лично поймал каждого пилота, что подвёл его, содрал с него кожу и повесил разлагаться среди испарений Отравленной Короны.

Где бы Кабал Освежёванного Черепа ни наносил удар, он делает это с такой точностью и быстротой, что лишь немногие способны дать достойный отпор. Это небольшое, но элитное войско должно постоянно двигаться, убивать и не выпускать противника из обороны, ведь только так налётчики могут доставлять неприятности своим врагам, ударять в слабые места и затем растворяться, словно дым на ветру.



Небесный ужас
«Убийственный ворон», гордо несущий страшный знак Кабала Освежёванного Черепа под одним крылом, обеспечивает своих товарищей огневой поддержкой с воздуха.



Руны свежевания
Техника Освежёванного Черепа изрисована различными рунами, напоминающими мясницкие крюки и свежевальные ножи, символичные для кабала.

Вокруг «Рейдера», спускающегося через облака к имперской колонии, шумно выл ветер. Архонт Вреск увидел, что улицы внизу погружены во тьму, и скривил рот в подобии улыбки. Мандрагоры сделали своё дело. Скорее всего, прямо сейчас они утаскивали в тени Элиндраха отбивающихся и вопящих охранников генераторума. Вреск усмехнулся про себя, представив, как последним, что видели эти несчастные, были горящие обломки электростанции, что питала их поселение. Лишённая своего примитивного источника энергии, жертва стала беззащитной. Улыбка сошла с лица Вреска, когда полосы трассирующего огня пронзили тьму в опасной близости от его боевого катера. «Похоже, не такие уж и беспомощные. Впрочем, сопротивление им не поможет». Кругом быстро снижались «Рейдеры» его кабала, паруса которых надували эфирные ветра, а палубы заполняли воины, жаждущие убивать.

Спустя мгновение корабли пронеслись над центральной площадью колонии и оставили за собой цветы чёрного огня. Солдаты людей рассеялись по территории, вынужденные покинуть импровизированные баррикады из-за взрывов тёмной материи. Люди задёргались и забились в конвульсиях, когда затрещало осколковое оружие кабалитов. Резко заложив вираж, «Рейдеры» прошли над самой землёй, и с них на полыхающую площадь изящно соскочили гибкие фигуры. Вреск перепрыгнул через релинг своего катера и уверенно приземлился. За ним последовали его приближённые, которые быстро образовали вокруг него защитное кольцо.

Архонт наслаждался видом своих воинов, силуэты которых вырисовывались на фоне огня, пока те расстреливали противников. Моторы «Рейдера» заревели, и, снова поднявшись высоко в воздух, он отправился наносить диверсионные удары в другом месте. Вреск уже чувствовал волны паники и ужаса, исходящие ото всех поблизости, – миазмы страха, что поднимались от жертв. Нападение произошло совершенно неожиданно, и люди не представляли, кто их враг. Фонари, у которых кучковались горожане, уже погасли, и многие из вооружённых защитников погибли. Остальные, однако, будут бороться, чтобы объединить силы, и их нельзя было недооценивать, поскольку они значительно превосходили тёмных эльдар числом. Залог успеха заключался в быстроте.

Как архонт и ожидал, имперские солдаты стали заполнять площадь. Они стекались с северного и западного направлений: с выпученными в панике глазами, яростно ведущие беспорядочный огонь. То и дело их выстрелы случайно находили цель, валя с ног кабалитов Освежёванного Черепа. Тёмные эльдар же ликующе вели ответный огонь, загоняя нападающих в ловушку. С пронзительным криком проклятых над головой пронёсся «Острокрыл» и выпустил по плотным рядам противника ракеты-монокосы. Разом упали тела десятков имперских солдат, а их срезанные головы покатились с явно читаемым изумлением в остекленевших глазах.

Вреск отвёл миг, чтобы испить боли и страха убитых, а после приказал быстро двигаться дальше, ведь предстояло сделать ещё так много. Тем не менее он не сомневался, что этот рейд увенчается большим успехом, и послужит наглядным уроком для устрашения его врагов. Архонт зашагал по дороге из огня, теней и крови с возведённым и готовым к бою копьём.

РИТУАЛЬНЫЙ РАСКРАС

Воины Освежёванного Черепа, как подразумевает название их кабала, всячески стараются придать себе грозный вид. Самый распространённый метод – нанесение на лицо стилизованных потёков крови перед рейдом. Причём кровь должна быть собственная, что имеет важное ритуальное значение. Каждый кабалит подносит лезвие и глубоко проводит им по своей плоти, стараясь причинить как можно более сильную боль, а после кровью рисует длинные полосы на коже или руны беспорядка. При выполнении этого ритуала многие хвастливо дают клятву, что их кровь больше не прольётся в этот день, и оружие жертвы ни за что не коснётся их.

Само собой, в жестоком обществе комморритов такой окровавленный облик стал визитной карточкой Освежёванного Черепа. Противостоящие Вреску Малидраху кабалы порой обнаруживают, что их цитадели разрушены, тела защитников разбросаны повсюду, а лица раскрашены собственной кровью. Никто не забудет о страшной судьбе, постигшей Кабал Крика Безысходности, срезанные лица членов которого по сей день украшают целый свод Отравленной Короны. Кабал Освежёванного Черепа известен ещё и тем, что оставляет подобного рода напоминания о себе после успешных рейдов. Так, во время обороны Пристани Кленманна прибывшие подкрепления Астра Милитарум нашли только трупы солдат Сил планетарной обороны, застывшие на своих боевых постах с содранной с черепов кожей.

Даже в облике кабалитов прослеживаются варварские черты. Доспехи напоминают бескожую плоть с торчащими костями, что в бою смотрится пугающе реалистично; схожим образом они украшают и свою технику. Символом их кабала служит настоящий ритуально освежёванный череп. Эта макабрическая мёртвая голова сама по себе действует как оружие устрашения, не оставляющее у жертвы и тени сомнения в том, какая участь её ждёт, если она проиграет или, что хуже, попадёт в плен. Помимо прочего, члены кабала любят выставлять свои трофеи напоказ, одевая набедренные повязки, плащи и другие вещи, сшитые из лоскутов чужой кожи. Эти предметы одежды часто бывают окрашены в ярко-красный цвет благодаря особому пигменту, который получают из смеси тщательно очищенной крови тысяч жертв. Самые лучшие из таких одеяний делают гемункулы. Корчащиеся лица на создаваемых ими модных шедеврах при малейшем движении издают булькающие звуки и слабые стоны от испытываемой агонии. Те кабалиты, что не могут позволить себе подобную роскошь, усеивают свои кожаные одеяния зазубренными крюками и дребезжащими на ходу цепями, чтобы сеять ужас среди врагов.

Таков устрашающий подход Кабала Освежёванного Черепа, который носит мантию варварства, просочившегося почти в каждый аспект жизни его воинов. И всё же их свирепый облик в полной мере не отражает ту жестокость, что ими движет.

Шлем разбойника
И хотя носимый архонтом шлем больше похоже на маску сенсорной депривации, сделано это главным образом для вида, поскольку такая форма напоминает о тех днях, когда Вреск был участником гонок на выживание в тороидальных аренах. Однако в бою этот шлем представляет собой многоцелевой инструмент. Через лицевой щиток, сделанный из шепчущего стекла, Малидрах видит поле битвы как перед собой, так и с любого другого ракурса, с какого только захочет.

Жаждущий Горя
Длинное копьё архонта Вреска представляет собой грозное оружие. Его лезвие усеяно микроскопическими зазубренными крючьями и шипами, что позволяет лучше раздирать плоть, мышцы и нервы при каждом ударе.



Символ кабала Малидраха – ухмыляющийся череп с крючьями и потёками крови. На протяжении эпох он вселял страх в сердца бесчисленных врагов.

Плащ из содранной кожи
Сшитый из кусков живой плоти величайших противников Малидраха, этот плащ ведёт собственное, полное жутких страданий существование.

Болевызывающий доспех
Броня Вреска выдержана в том же стиле, что и латы его инкубов из храма Раздробленной Кости.

АРХОНТ

ВРЕСК МАЛИДРАХ

Самозваный Принц Убийств Отравленной Короны, архонт Вреск начал своё восхождение к власти как полукровка-разбойник на арене Хад Метрул, или Острый шпиль. Благодаря своему узнаваемому стилю боя на огромной скорости Малидрах добился того, чтобы основать собственный кабал, который специализируется на воздушных сражениях и, как правило, расправляется с врагами в ходе стремительных и ужасающих налётов.



ВЕРНОРОЖДЁННЫЕ

САХЕЛЛОВЫ ЧИСТОКРОВНЫЕ

Вернорождённые воины, возглавляемые драконтом по имени Сахелла Вдовья Смерть – холодной и бессердечной супругой архонта Вреска, с презрением смотрят на остальных кабалитов.

ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ

ПОКЛЯВШИЕСЯ НА КОПЬЕ

Только лучших воинов Освежёванного Черепа принимают в ряды Поклявшихся, но перед этим каждый из них должен принести клятву верности на наконечнике архонтского копья, именуемого Жаждущим Горя.

ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ

РАСКОЛЬНИКИ

Всех новых членов Освежёванного Черепа объединяют в отряды Раскольников, которые, чтобы показать себя, с безумным взором первыми бросаются в каждую битву.

ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ

ОКРОВАВЛЕННЫЕ КЛИНКИ

Окровавленные Клинки, включающие в себя множество группировок воинов, между которыми идёт ожесточённое соперничество, составляют главную ударную силу кабала в ходе рейдов в реальное пространство.

«РЕЙДЕРЫ»

НЕБЕСНЫЕ КОСЫ

Небесные Косы – флотилия «Рейдеров», несущая Кабал Освежёванного Черепа в битву. В то время как многие из кораблей увешаны жуткими трофеями, на носу персонального катера Вреска красуется жаровня с пылающими камнями душ.

АВИАЦИЯ

ОТРАВЛЕННОЕ НЕБО

Надменные пилоты из авиагруппы «Отравленное небо» добавляют к военно-воздушным силам кабала Вреска реактивные истребители «Острокрыл» и бомбардировщики «Пустотный ворон», осуществляя поддержку с воздуха.



СУККУБ

ЭЛИРА НАРЦИСТИН

Не так давно ставшая суккубом в культе Распри, Элира заключила соглашение с архонтом Вреском в надежде выйти из тени леди Гесперакс.

КРОВАВЫЕ НЕВЕСТЫ-ГЕКАТРИЦЫ

НОЖИ НАРЦИСТИНЫ

Суккуб Элира беззастенчиво покровительствует своим фаворитам, тем самым поощряя соперничество за получение места среди её Кровавых Невест.

ВЕДЬМЫ

БЕШЕНЫЕ КЛИНКИ

На стороне Нарцистины сражается несколько групп ведьм, каждая из которых стремится произвести впечатление на свою госпожу в надежде добиться похвалы и благосклонности.

ГЕЛЛИОНЫ

СПИРАЛЬНЫЙ ШИП

Шайка Спирального Шипа состоит из вспыльчивых оппортунистов, которые готовы примкнуть к любой рейдовой группе, которая не прогонит их.

РАЗБОЙНИКИ

ВЕЛОЦИТАРИИ ВЕХА

Велоцитарии, которым покровительствует непосредственно архонт Вреск, – чрезмерно надменная банда особо жестоких тёмных эльдар, которым нравится превращать сражение в зрелищное представление.

УКРОТИТЕЛИ

БРАТСТВО ПЛЕТИ

Братство Плети – дикая банда воинов-кочевников, которая сражалась на стороне Нарцистины всего несколько раз, поэтому вопрос об их преданности до сих пор открыт.

Мы – хозяева тёмного неба, и негоже нам копаться в грязи и мусоре на поле битвы. Оставим это низшим тварям. Ступить на землю мира, который эти животные называют родным домом, мы можем, только чтобы острой шпорой перерезать кому-нибудь из них глотку.

Архонт Вреск Малидрах, Кабал Освежёванного Черепа



ГЕМУНКУЛ

МЕЛОХ ГЗОЛЛ

Гзолл – могущественный старейшина Пророков Плоти, восстанавливающий павших воинов Освежёванного Черепа, которые, как некоторые полагают, к настоящему моменту владеют лишь малой толикой собственных душ, в то время как большая часть принадлежит их спасителю.

МАШИНЫ-ПАРАЗИТЫ «КРОНОС»

ПОХИТИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Мелоха Гзолла всегда сопровождает по крайней мере одна паразитическая машина «Кронос», плывущая рядом с ним на уровне плеча и омывающая его украденной жизненной силой.

МАШИНЫ БОЛИ «ТАЛОС»

МАЗОХИТЫ

Гемункулы-старейшины Пророков Плоти имеют большой опыт в деле создания «Талосов», считая эти ужасные машины боли вершиной своего мастерства.

РАЗВАЛИНЫ

ПОСЛУШНЫЕ

Мелоху прислуживает несколько групп горбатых развалин, которые боготворят своего хозяина и плотно окружают его для защиты, когда он отправляется в бой вместе с Освежёванным Черепом.





ПРИДВОРНЫЕ АРХОНТА

ПРИБЛИЖЁННЫЕ ВРЕСКА

Глупые сслит, приручённые ур-гули и дурноглазые медузы – вся эта толпа питомцев и телохранителей ловит каждое слово своего чёрствого хозяина.

БИЧЕВАТЕЛИ

КРОВОКРЫЛЫ

Архонт Вреск недавно заключил пакт с небесными наёмниками, известными как Кровокрылы, которые теперь в рейдах обеспечивают кабал мощной огневой поддержкой с воздуха.

МАНДРАГОРЫ

ШЕПЧУЩИЕ-ВО-ТЬМЕ

Стаи шипящих мандрагор часто выпрыгивают из теней во время налётов Освежёванного Черепа. Их боевые навыки, без сомнения, высоки, но плата за их услуги ещё выше...

ИНКУБЫ

ХРАМ РАЗДРОБЛЕННОЙ КОСТИ

Инкубы этого храма забирают кости поверженных врагов и делают из них различные амулеты, которые встраивают в свой сегментированный доспех поближе к бледной плоти.



ВРЕСК МАЛИДРАХ И ЕГО ПРИДВОРНЫЕ

Архонт Вреск неизменно окружает себя только самыми верными и послушными прислужниками.



ХРАМ РАЗДРОБЛЕННОЙ КОСТИ

Чаще веего архонт Малидрах нанимает инкубов именно из этого храма. Принятые к нему на службу воины старательно перекрашивают свои доспехи с помощью смеси из особого красящего пигмента и костного порошка, чтобы не выбиваться из общего строя кабала Освежёванного Черепа.









БОМБАРДИРОВЩИК «ОПУСКАЮЩАЯСЯ ТЬМА»



КРОВОКРЫЛЫ

Ради приобретения превосходства в воздухе архонт Освежёванного Черепа не жалеет средств, поэтому в его войсках часто можно встретить крылатых наёмников из разных гнёзд бичевателей.



ОСКОЛКОВЫЕ КУЛАКИ

Будучи вооружен осколковыми винтовками и одной осколковой пушкой, данный отряд превосходно приспособлен для противостояния вражеской лёгкой пехоте.





ШЕПЧУЩИЕ-ВО-ТЬМЕ
В войсках лорда Вреска мандрагоры исполняют роль разведчиков и ассасинов.



ИСТРЕБИТЕЛЬ «УБИЙСТВЕННЫЙ ВОРОН»

Вооружённый ракетами-монокосами «Убийственный ворон» идеально подходит для проведения стремительных налётов на силы вражеской пехоты. Этот истребитель способен устраивать резню в умопомрачительных масштабах, за считанные секунды превращая толпы противников в обезглавленные трупы.



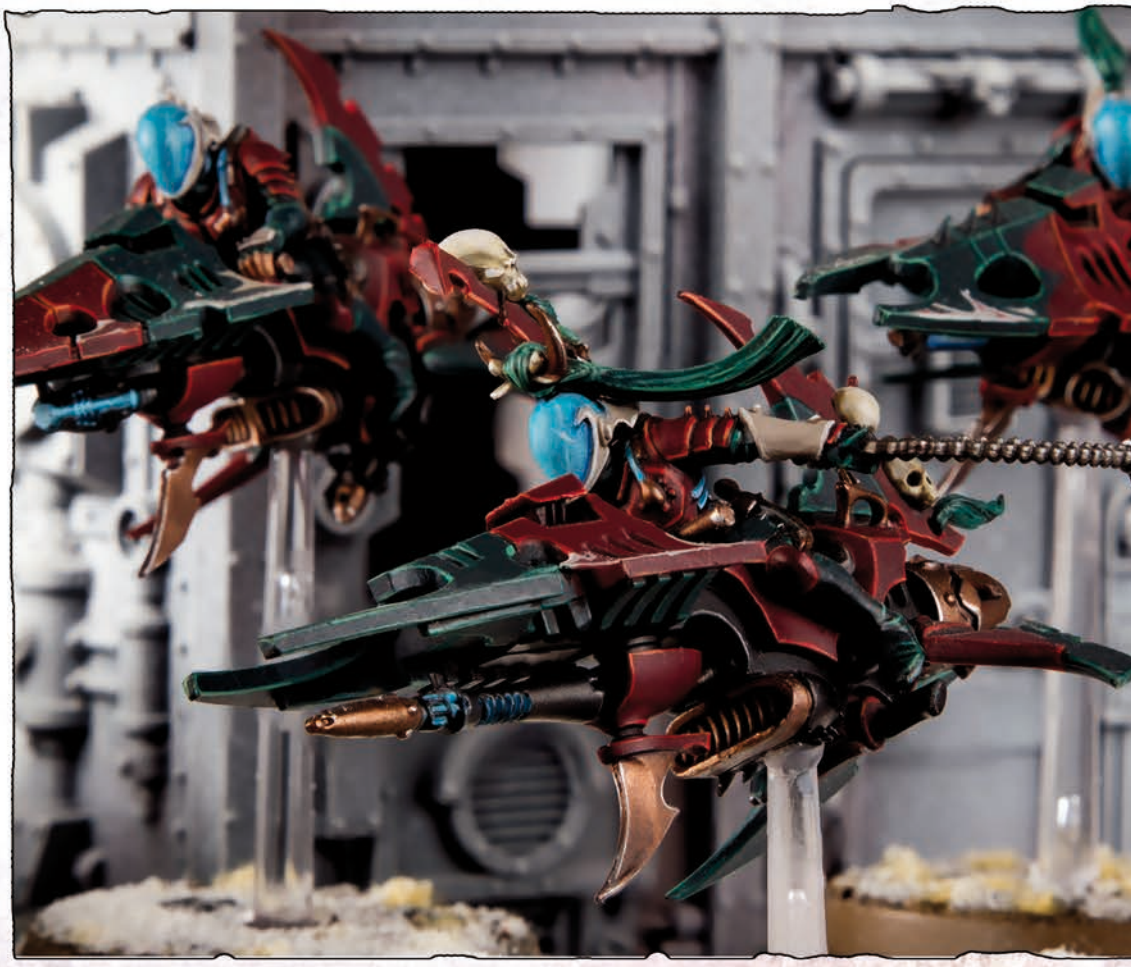
САХЕЛЛОВЫ ЧИСТОКРОВНЫЕ

Элитный отряд воинов, готовый выполнять практически любые задачи на поле боя.



ВЕЛОЦИТАРИИ ВЕХА

Для велоцитариев сражение сродни шоу, а хорошее выполненное убийство – средство повысить себе рейтинг.









НЕБЕСНЫЕ КОСЫ
Быстроходные боевые катеры, составляющие эту флотилию, за короткое время доставляют войска Кабала Освежёваннного Черепа в самое пекло битвы.

ЖЕСТОКАЯ АРИСТОКРАТИЯ

Будучи одной из старейших династий Комморры, Властелины Железного Шипа были среди первых, кто поднялся на вершину следом за Асдрубаэлем Вектом. Скиммеры, выпускаемые их заводами, гарантировали, что кабал однажды окажется в числе самых богатых и могущественных.

ИСТОРИЯ ВЫСОКОМЕРИЯ

Генеалогическое древо знати Властелинов Железного Шипа корнями уходит во времена, предшествовавшие Грехопадению, когда эльдар только-только основали город-порт Комморру в важной узловой точке Паутины. За долгие эпохи гордость от чистоты своей кровной линии взрастила у правителей этого семейства чудовищное высокомерие, давно вошедшее в легенды. Даже среди тёмных эльдар подобного рода слава является признаком поистине безграничной спесивости. Вкупе с ненасытными амбициями надменность Властелинов сослужила им хорошую службу и помогла стать одной из влиятельнейших организаций в Комморре. Однако эти же особенности характера однажды чуть не погубили весь кабал.

ПЛЕВОК В СТОРОНУ ТИРАНА

В длинной истории Тёмного города есть бесчисленное множество историй о предательствах, убийствах и извращённых поступках, но куда меньше рассказов об открытом неповиновении. Несмотря на то, что Асдрубаэль Вект не раз доказывал, что безжалостно сотрёт в пыль любого бунтовщика, у одного кабала хватило не только смелости, чтобы бросить ему вызов, но и сил для противостояния его ярости. То были Властелины Железного Шипа.

В 799.M38 по имперскому летоисчислению заносчивый архонт Железного Шипа, высокородный лорд Дрейлин Цюй, объявил о независимости трансмерного царства Пандаймон от остальной Комморры. Большинство считало, что мотивом к этому послужила обыкновенная жадность – якобы Цюй хотел сделать из Пандаймона собственную империю, свободную от власти Векта. Другие видели здесь экономические причины, заявляя, что Дрейлин пытался разжечь искру тотальной войны в Комморре, чтобы извлечь огромную финансовую выгоду на поставках вооружения и техники для враждующих сторон. Впрочем, не столь важно, чем руководствовался архонт, главное, что он осмелился бросить перчатку верховному владыке.

Вскоре между Властелинами Железного Шипа и Кабалом Чёрного Сердца вспыхнул ожесточённый конфликт, когда Вект решил избавиться от своего нахального соперника. Однако Цюй предвидел подобный шаг со стороны правителя Тёмного города и заранее подготовился к встрече с его мощными войсками. Для этого Кабал Властелинов увеличил выпуск боевых катеров в четыре раза. Кроме того, архонт Цюй не пожалел средств, чтобы нанять лучших канониров во всей Комморре.

Атака из засады закончилась, не успев даже начаться. Бронетанковая колонна Астра Милитарум медленно продвигалась в сумраке, как вдруг тьму озарили дюжины багровых лучей. Со своего места в башне «Химеры» сержант Кастон воочию видел всю мощь разрушительного залпа незримого противника. Целую танковую роту «Леманов Руссов» буквально разорвало на части: тяжёлую броню боевых танков пронзило с той же лёгкостью, что пуля автогана пробивает манекен-мишень.

«Химера», приписанная отделению Кастона, затормозила перед дымящимися остовами машин. Военная колонна пыталась ответить на внезапное нападение – по вокс-каналу раздавались панические приказы «зелёных» офицеров, старавшихся отреагировать на опасность. Предполагалось, это будет тренировочная операция. К контакту с настоящим противником никто не готовился. Башенные установки БМП повернулись во всех направлениях и открыли огонь, несмотря на отсутствие каких-либо видимых целей. Кастон мог поклясться, что за грохотом имперских орудий, слышал, как ветер доносит звук, похожий на злобный смех. Трясущимися руками нащупав кобуру, сержант вытащил болт-пистолет и, как мог, подготовился с честью встретить смерть.

Над головой проплыла стая обтекаемых кораблей, практически невидимых на фоне ночного неба Мириладина. Легко избежав беспорядочного обстрела бронеколонны под собой, парусные скиммеры чужаков лениво прошли в идеальном построении, а после загадочные нападающие сделали заход для атаки. Новый массированный залп смертоносного багрового света снова прошёл сквозь броню транспортов колонны. Позади Кастона под яростью огня перевернулась «Химера» и взорвалась столбом пламени, когда обжигающее копьё энергии вонзилось в топливные баки, привязанные к шасси машины.

Прежде чем подняться из башни, Кастон прокричал в отсек экипажа команду выбираться наружу, пока его «Химеру» не постигла схожая судьба. Приказ прозвучал как раз в последний момент: мгновение спустя после того как Кастон полностью выбрался из БМП, очередной шторм красной энергии испепелил его «Химеру», а самого сержанта отшвырнул в сторону догорающих обломков подбитого «Лемана Русса». Зрение затуманилось, и чернота накрыла Кастона.

Когда сознание стало постепенно возвращаться, Кастон приоткрыл веки. Представшая ему картина напоминала кошмар наяву. Всюду землю устилали искромсанные трупы товарищей, словно попавших под дождь из осколков стекла. Тех, кто не погиб, гнали высокие и изящные гуманоиды, облачённые в доспехи цвета железа и крови. Когда зрение полностью прояснилось, Кастон стал искать глазами людей из своего отделения. Большинство, очевидно, уцелело при взрыве «Химеры», но сейчас они тоже стали пленниками.

Один из чужаков заметил сержанта и повернулся к нему. Тогда-то он и понял, кто на них напал. То были падшие эльдар, жестокие и беспощадные поработители всех и вся. Кастон тихо прошептал молитву о прощении, ибо, приказав своим бойцам эвакуироваться, он неумышленно обрёк их на участь, куда страшнее, чем просто смерть.

Эскадроны тяжеловооруженных скиммеров нападали один за другим, не позволяя развиться вражескому наступлению и укрепиться противнику на территории Пандаймона. Где бы ни собирались для атаки войска Векта, на них беспощадно набрасывались огромные тучи кораблей Цюя, превращая машины Чёрного Сердца в дымящиеся обломки, прежде чем неприятель успевал нанести ответный удар. Тем не менее численность и хорошая боевая выучка воинов кабала Векта не давали Цюю возможности добиться хоть какого-то существенного преимущества. Свирепое противостояние длилось неделями, и ни одна сторона никак не могла взять верх.

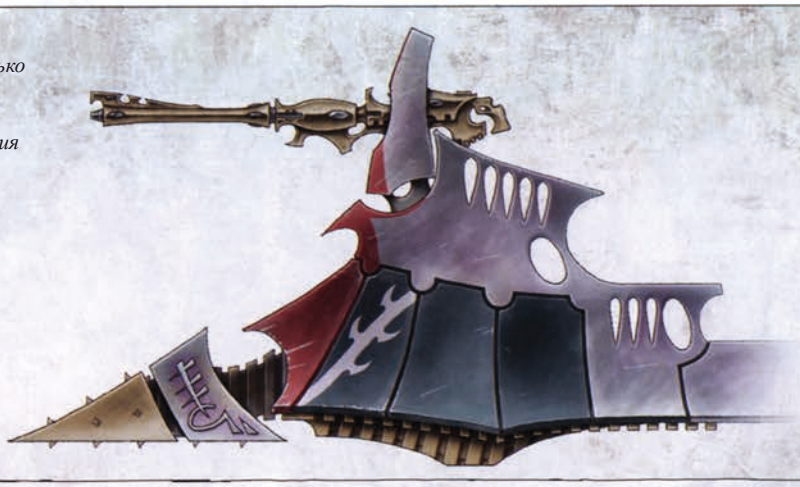
ПРЕДАТЕЛЬСТВО

В конечном итоге к гибели архонта Цюя привёл вовсе не Вект, а его собственная дочь Верина, которая втайне стала одной из куртизанок Векта. Верина поцеловала родного отца в губы, и тот умер страшной смертью от нейротоксина под названием «эссенция кровавого огня», который выжег все нервы. После смерти главы противостоящего кабала Векту не составляло особо труда привести царство Пандаймон к безоговорочной капитуляции при помощи армии, состоящей не менее чем из пяти разных храмов инкубов. Резня, устроенная в наказание за неповиновение, вошла в историю Комморры как одна из самых ужасных даже по меркам расы тёмных эльдар, славящейся своей жаждой убивать. Бойня завершилась только по приказу Векта, которого впечатлило, с каким упорством и мастерством бились его соперники; он посчитал, что в будущем они могут оказаться ему полезными.

И хотя верховный владыка в конце концов отозвал свои войска, он не ушёл без соответствующего трофея. Лицо Дрейлина Цюя, возвращённое гемункулами к страшной жизни, с тех пор украшает знамя с изображением эмблемы Властелинов Железного Шипа во дворце Асдрубаэля Векта. Стенающий лик мятежного архонта служит символом триумфа Векта и ясным предупреждением другим, кто вздумает скинуть с себя его деспотический гнёт.



Инструменты разрушения
Канониры кабала имеют грозную репутацию за свои навыки стрельбы. Многие из «Рейдеров» оснащены мощными тёмными копьями, которые позволяют уничтожать тяжёлую бронетехнику противника.



Метки на технике
Символ кабала гордо красуется не только на эфирных парусах скиммеров; часто можно увидеть, как на носу катеров нарисованы стилизованные изображения крючковатых шипов.

ВЕРНУВШИЕСЯ С ОБРЫВА

И хотя война с Чёрным Сердцем поставила Властелинов Железного Шипа на край гибели, их огромные ресурсы и решимость, с которой они сражались, помогли им пережить любые трудности. Наставало время отстроить их разрушенные владения и начать долгий путь к возвращению прежней славы.

За долгие годы после поражения Властелины Железного Шипа постепенно восстановили силы и вновь приступили к расширению своего влияния в Тёмном городе. Правители кабала использовали всё своё коварство, чтобы манипуляциями и взятками вернуть себе расположение выдающихся личностей в Комморре, и однажды их звезда вновь засияла на мрачном небосводе города.

На конец 41-го тысячелетия главой кабала является прозорливый архонт Хадис Абрахак, который в молодости сражался в рядах вернорождённых в ходе сецессионисткой войны Пандаймона с Чёрным Сердцем и с тех пор таит горькое чувство обиды из-за унижения, которому Вект подверг его кабал. Пусть он и изображает раболепие перед верховным владыкой всякий раз, когда тому требуются воины или ресурсы Властелинов, шпионы Абрахака непрерывно ведут работу над тем, чтобы подорвать авторитет Векта.

ОГНИ ПРОИЗВОДСТВА

Секрет выживания и последующего возрождения Кабала Властелинов Железного Шипа заключается в его просторных цехах, где собирают одни из лучших машин во всей Комморре. Многие готовы щедро заплатить, чтобы их войска отправлялись в рейд в реальное пространство на борту боевых катеров с эмблемой Железного Шипа. Поскольку производство «Рейдеров», «Губителей» и «Ядов» жизненно важно для Властелинов, они собрали у себя бесчисленное множество рабов, разбирающихся в кузнечном ремесле, ради чего провели немало налётов в материальный мир.

ВЛАСТЕЛИНЫ ЖЕЛЕЗА И ВОЙНЫ

Прежде чем отправиться в налёт, Властелины Железного Шипа собирают огромную флотилию «Рейдеров». Их артиллеристы входят в число самых опытных в Тёмном городе и получают особое удовольствие, разнося на части бронетехнику жертвы точно выпущенными лучами тёмного света. Властелины обладают до того чудовищной огневой мощью, что им по силам нападать на цели, оснащённые гораздо лучше, чем те, что выбирают архонты других кабалов. Это даёт воинам Железного Шипа существенное преимущество, поскольку у них есть средства, чтобы вывести из строя или полностью уничтожить бронетехнику противника за считанные мгновения с начала любого боестолкновения.

Хадис Абрахак лично возглавляет многие из проводимых кабалом рейдов в реальное пространство, тщательно продумывая, где и когда нанести удар ради получения наибольшей выгоды. И хотя имеющийся у него в распоряжении военный флот является предметом зависти для многих соперничающих архонтов, Хадис ни за что не отправится в бой, не удостоверившись, что вознаграждение окупит любые риски. До того Абрахак дотошен, что злые языки утверждают, будто он, скорее, предпочтёт потерять дюжину вернорождённых воинов, чем один из своих драгоценных скиммеров.



Обтекаемые корпуса боевых катеров кабала раскрашены в традиционные цвета кабала: красный, чёрный и железный.



Осколковый пистолет
Абрахак всегда держит при себе осколковый пистолет – обладающее малой дальностью, но мощное оружие, которое выплёвывает острые как бритва осколки кристалла, пропитанного ослабляющими организм ядами и токсинами.

Шлем тирана
Чтобы недостойные не видели его величественный лик, Абрахак носит закрытый шлем.

Плащ из содранной кожи
Архонт гордо носит плащ из содранной кожи герольда Кхорна, которого победил в личной схватке, а после заключил его демоническую сущность внутри этого изорванного одеяния.

Кабалитский доспех
Как глава кабала, Абрахак носит комплект брони из сегментированных пластин, схожий с тем, что одевают его воины, но отличающийся высочайшим качеством и великолепным внешним видом.

Символ Властелинов Железного Шипа состоит из стилизованного голубого пламени наверху переплетения шипов, в котором при внимательном рассмотрении можно разглядеть зловещее лицо.

Иссушающий клинок
С помощью этого мощного оружия Абрахак убил демона, чьи остатки плоти теперь свисают с плеч архонта.



СОБИРАЮЩИЕ БОЛЬ

Архонта Властелинов Железного Шипа редко видят без могучих солдат-кабалитов, готовых пресечь любую попытку покушения. Одна из таких банд зовётся Собирающими Боль. Если её члены не несут службу, чаще всего они ошиваются в оружейных мастерских Пандаймона, где удовлетворяют собственные садистские наклонности за счёт работающих там рабов. Обычно это приводит к страшной смерти некоторого числа несчастных рабочих ради увеселения их мучителей. Однако Абрахак никак не наказывает кабалитов за их действия – совсем наоборот: он потворствует их извращённым желаниям, гарантируя тем самым преданность воинов.



НЕУМИРАЮЩИЕ

Каждый из Неумирающих прожил более пяти тысячелетий, если такое слово подойдёт для описания их существования. Все воины этого отряда умирали десятки раз и возрождались в чанах гемункулов. Таково технологическое превосходство тёмных эльдар, что пренебрежение смертью весьма распространено среди них. Для Неумирающих же собственная гибель стала до того обыденным делом, что превратилась в источник увеселения. Самый ярый любитель этой забавы среди них – Тайлит Кроваль, чьи останки собирали заново не менее чем сорок два раза. Хадис Абрахак не экономит на воскрешении Неумирающих, ибо они десятки раз возмещали ему долг своими кровавыми деяниями, и потому по окончании битвы они первые на очереди, кто восполняет свои потери.

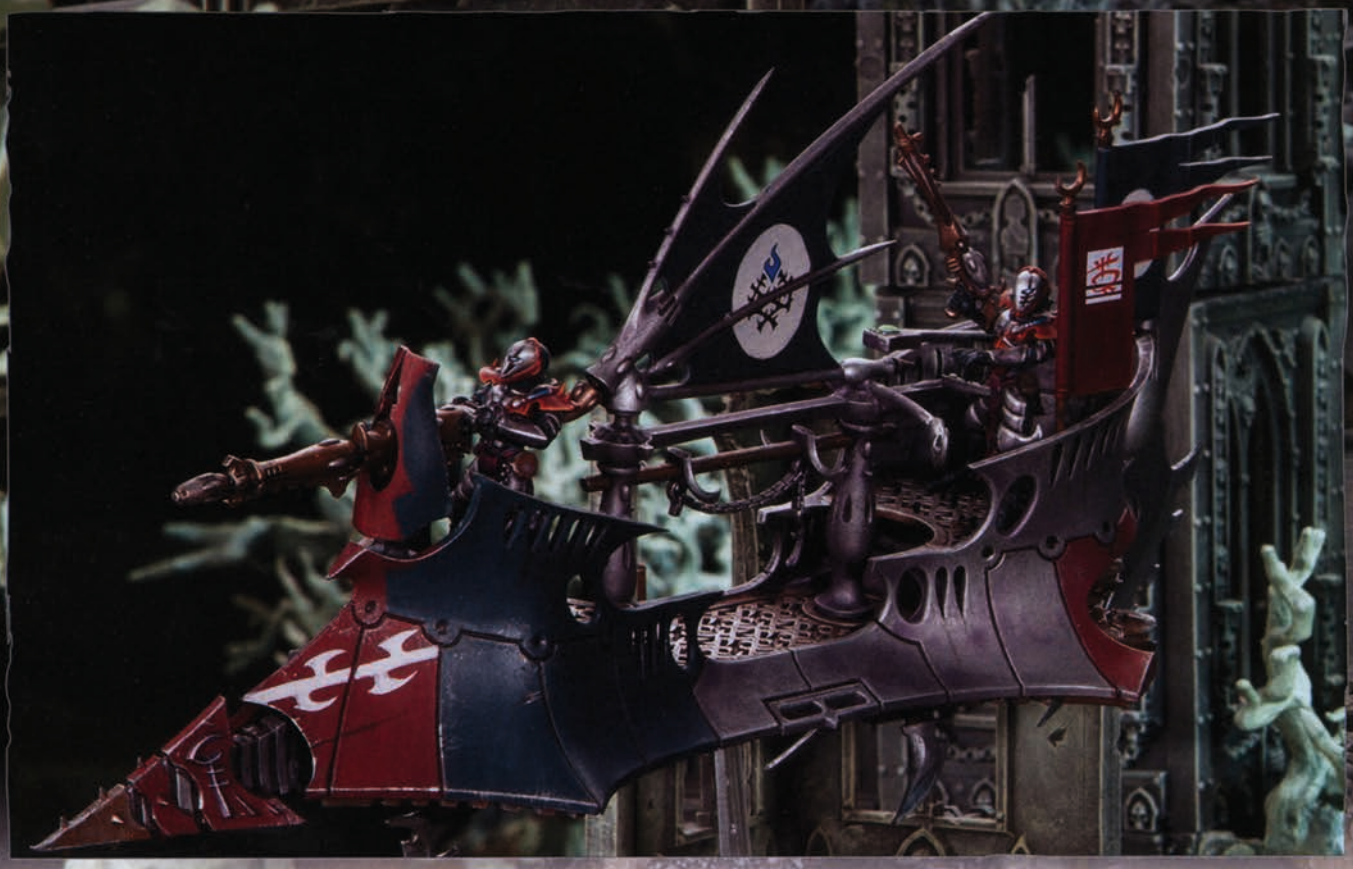


ВЛАСТЕЛИН ЖЕЛЕЗНОГО ШИПА И ЕГО ПРИДВОРНЫЕ

Хадис Абрахак, архонт Властелинов Железного Шипа, в значительной степени ответственен за возвращение кабалу его былого величия в годы, последовавшие за войной с Асдрубаэлем Вектом. Временами он столь же надменен, как и прежние архонты его кабала, но пережитое на личном опыте поражение от Кабала Чёрного Сердца отчасти умерило его пыл. Соперники считают, что в один день, несомненно, гордость возобладает над ним, и тогда он закончит точно так же, как и его предшественник. Однако день этот пока не настал, и потому никто при дворе до сих пор не осмелился бросить ему вызов.

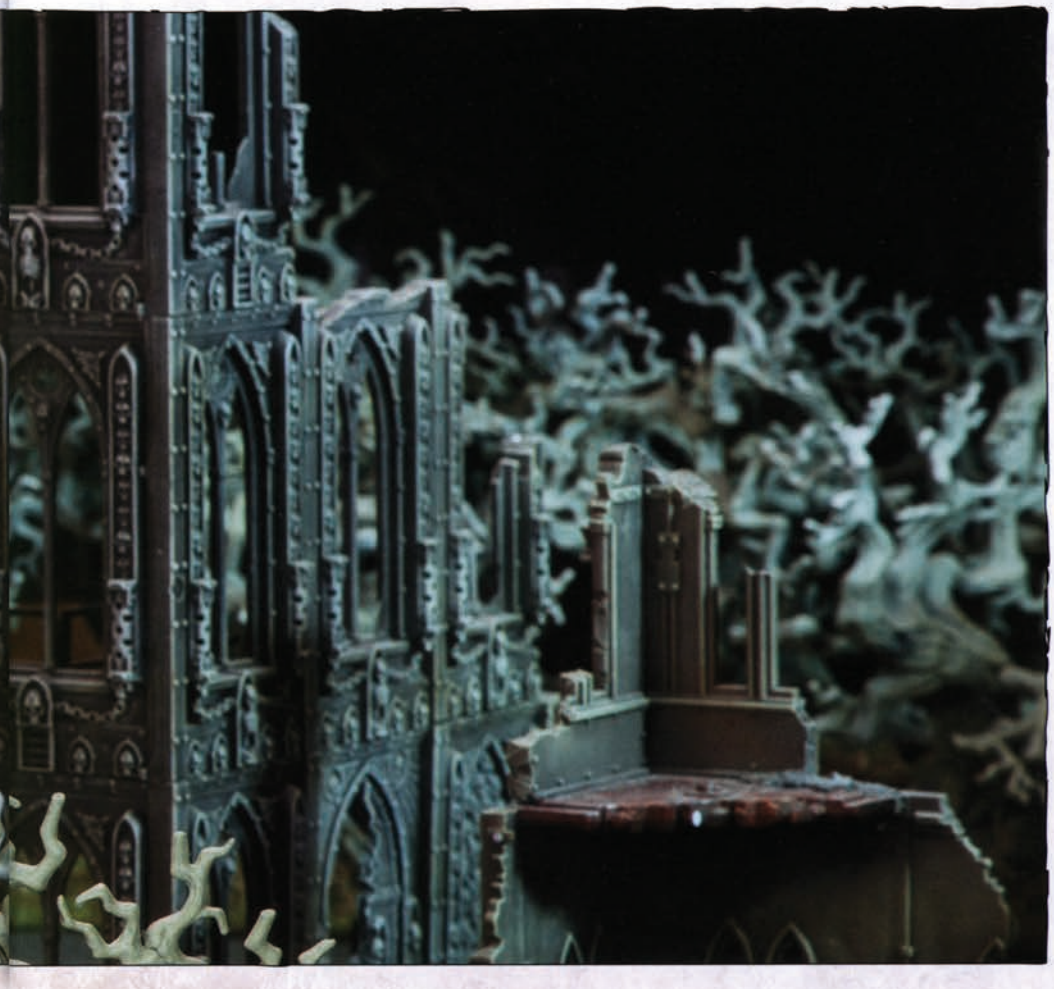
Абрахак – хитрый и недоверчивый правитель, ожидающий предательства на каждом шагу, что признаётся за важнейшее качество для любого архонта, желающего оставаться у власти как можно дольше. Вокруг себя он собрал опасную группу телохранителей и слуг, чья единственная задача состоит в том, чтобы всё время следить за его благополучием. То обстоятельство, что его охранник-сслит по имени Лид'суду возвышается даже над самыми высокими из тёмных эльдар и является искуснейшим мечником во всём Пандаймоне, а ламеянка Верена владеет смертельнейшими зельями, без сомнения, действует как сдерживающий фактор.











БЕЗУПРЕЧНЫЕ

Безупречные, ведомые Мешаэлем Гордым, сражаются на стороне Хадиса Абрахака со времён сецессионисткой войны и редко расстаются с архонтом. В цивилизации, где предательство и вероломство в норме вещей, нечасто можно встретить воинов, проявляющих к своему повелителю хоть что-то похожее на уважение, не говоря уже о преданности. Однако Абрахаку удалось завоевать доверие этих вернорождённых воинов, которые станут его ближайшими помощниками в борьбе против Кабала Чёрного Сердца.

«БАГРОВАЯ СМЕРТЬ»

Артиллеристы Властелинов Железного Шипа очень гордятся точностью своей стрельбы. Между экипажами «Губителей» кабала не прекращается ожесточённое соперничество, однако на протяжении уже многих лет бесспорно лучшими называют тех, кто служит на «Багровой смерти». Настолько быстры и эффективны в битве действия членов экипажа «Багровой смерти», что часто они объявляют об успешном уничтожении вражеской техники ещё до того, как противник узнаёт, что на него напали. За прошедшие тысячелетия три тёмных копья, установленных на этом «Губителе», разрывали на части машины всех видов.

ВЛАСТИТЕЛИ БЕЗДНЫ

Пророки Плоти входят в число самых влиятельных ковенов, существующих в подземном царстве Комморры. Этот ковен, пользующийся благосклонностью знаменитого мастера-гемункула Уриена Ракарта, составляют бесчисленные клики, объединения и ячейки, занимающие просторные владения под центром Тёмного города.

Пророки Плоти взяли себе такое название из-за любви к вивиспиции – гаданию по внутренностям своих жертв. Как и всё, что касается извращённых пристрастий ковенитов, Пророки Плоти переняли у кого-то этот обычай – вероятно, у обитателей Элиндраха – и придали ему масштабность и зрелищность. Если первые вивиспики потрошили рабов и читали будущее по их вываливающимся органам, то Пророки Плоти разоряют целые города и даже миры ради грандиозных предсказаний. Со счастливым видом они располагают тысячи пленников на пути торнадо или сверхбури, а после того, как природный гнев спадёт, с увлечением изучают узор из раскиданных трупов.

Кроме того, они нападают на изолированные колонии, вырезают всех их обитателей до последнего, и затем используют несчётные тела убитых, чтобы выложить пророческие слова, видимые из космоса. Каждое новое произведение искусства Пророков Плоти вызывает громкие аплодисменты по всему подгороду.

СИЛА, С КОТОРОЙ СТОИТ СЧИТАТЬСЯ

Ковены гемункулов очень сильно разнятся по своему размеру. Более того, среди извивающихся теней зловонного подбрюшья Комморры в принципе невозможно дать точную оценку численному составу какой-либо политической силы. Однако без сомнения можно сказать, что Пророки Плоти насчитывают тысячи тёмных эльдар. От Вечной Спирали до Скользкой Ямы их символика намалёвана, выжжена и вырезана на обсидиановых стенах и поверхностях коридоров из плоти. И хотя отдельные члены имеют собственные логова в громадном переплетении подземного царства, центр власти Пророков находится в Крепости Теней – районе, который по своей замысловатости и размерам сравним с городами-ульями людей. Это место – сущий рай сумасшедшего: выложенные обсидианом тоннели беспорядочно пересекаются со стонущими камерами из плоти, скользкие от крови коммуникационные каналы с хитиновыми рёбрами выходят в громадные гулкие пещеры, где искрит тёмная энергия. Но несмотря на весь свой хаотический вид, эта могучая твердыня в действительности построена по законам невозможной геометрии и сведёт с ума любого, кто слаб рассудком.

Клешня, пошатываясь, брёл под градом огня. По телу проходили волны возбуждения. Пальцы-ножи непроизвольно щёлкали на манер ножниц, отзываясь на желание развалины причинять боль. Враги были высокими и плотными, облачены в силовую броню и стреляли разрывными снарядами. Один из болтов попал в широкую грудь идущего слева Игольчатого Языка и секундой позже взорвался. Когда внутренности товарища раскидало во все стороны, гемаколит злобно захихикал и высунул наружу язык, жадно слизывая солоноватые капли, попавшие на губы через отверстия в ржавой маске. Смерть собрата не заставила его раздумывать ни секунды, поскольку он знал, что, если выполнит свой долг, истерзанную плоть восстановят.

Как только Клешня и его скрюченные сородичи подошли вплотную, крупные человеческие воины удвоили усилия. Чтобы застать неприятеля врасплох, Пророки Плоти напали в сумерках, появившись из токсичной дымки Зеркальной топи, однако эти космические десантники со всей своей броней и сине-золотыми знамёнами не проявляли ни малейшего признака страха. Они твёрдо удерживали занимаемые позиции и не сделали ни шагу назад. Это радовало гемаколита – ведь если противник не убегал, значит, вскоре он заключит его в свои объятия.

Боевая ячейка Клешни уже почти добралась до врага. Лишённые век глаза смотрели жадно и пристально, а из лёгких доносился свист, как из сломанных кузнечных мехов. Пока тёмные эльдар пробирались по мерзкой болотной жиже, люди беспрерывно решетили их пулями. Примерно половина развалин уже погибла, и их развороченные трупы сейчас вяло подёргивались в мутной воде. Впрочем, этого было недостаточно, чтобы остановить ковенитов, и, когда выжившие вступили в схватку, они подняли пронзительный вой.

Разжижающий пистолет Придыхателя выплюнул свой боезапас на врага. Раздутое тело развалины съёжилось, после того как пушка изрыгнула смертельное содержимое его организма в виде маслянистых брызг. Куда бы ни попадала отвратительная жидкость, она злобно шипела и пузырилась, с фантастической скоростью растворяя краску и броню. Одному из космодесантников струя угодила прямо в лицо: гигант упал на колени и стал яростно тянуть за расплавившийся комок, что некогда был его шлемом. С трудом стащив его с головы, воин дико заревел от боли, поскольку вместе с дымящимся шлемом сорвал и кожу, и мышцы. Клешня ждал этого момента. Пока пузырящееся лицо жертвы было открыто, гемаколит нанёс удар. Шестидюймовые ножницы вонзились в разъедаемые глаза и погрузились в мозг. Развалина испил агонии сверхчеловека, а затем столкнул труп в тину и стал пробираться дальше в поисках другого противника.

Кругом ковениты кромсали космических десантников. Астартес были стойкими и проворными, но развалины дрались с необузданностью подлинных безумцев. Клешня наблюдал, как заряженный энергией кулак космодесантника в фонтане плоти и ихора разбил на куски тёмного эльдар по имени Грязный Язык. Тут же двое других развалин накинулись на противника и вцепились в него, словно в возлюбленного. Чёрными дубинами и футовыми ножами выбивая искры из доспеха, они повалили гиганта на землю, и тот страшно заревел, когда мучители принялись заживо потрошить его. Клешня заметил нового врага, который опустошал обойму в грудь павшего развалины, бьющегося в конвульсиях, и снова бросился в атаку. Прежде чем с клацающими клешнями напрыгнуть на жертву, гемаколит подумал о том, что устроенная резня безмерно порадует его хозяина.

По этому кошмарному лабиринту мечутся неисчислимые развалины, выполняющие неописуемые распоряжения своих хозяев, и, будто привидения, летают гудящие машины боли, которые патрулируют проходы. На люльках из цепей в глубине Крепости над бездной подвешены мастерские, где размещён флот причудливых скиммеров. В сердце этой чудовищной паутины строений таятся сами гемункулы. Их владения соединены в точно выверенном с художественной точки зрения хаотическом порядке: кормовые помещения, реинкарнатории, мясные лавки и лаборатории причудливым образом обвивают друг друга. В самом же центре располагается Катаракта – пещерообразная аудитория, где собираются члены ковена для составления плана перед отправлением в материальный мир. Внутри меж рядов кресел из мрамора и сухожилий, выстроенных у стен в шахматном порядке, клубится молочно-белый пагубный туман, откуда и происходит название зала. Ядовитые испарения могут создавать призрачные образы для отображения объектов реального пространства и тому подобного, причём якобы по собственной воле. Говорят, именно вдыхание этих миазмов даёт гемункулам их прославленные прорицательские силы.

Благодаря различным злодеяниям Пророки Плоти заработали одобрение самого Уриена Ракарта, сотрудничество с которым гарантирует, что их соперники дважды подумают, прежде чем бросить им вызов. Вдобавок, гадательные методики помогают доставлять неприятности врагам как внутри Тёмного города, так и в материальном мире. Данная способность к предвидению в совокупности с многочисленностью ковенитов и их тайным вооружением позволяет проводить поистине впечатляюще успешные налёты. Имея в распоряжении крупный флот, рейдовая группировка Пророков Плоти зачастую бывает полностью обеспечена военными катерами, что даёт возможность их омерзительным боевым ячейкам неожиданно наносить удар и быстро исчезать, когда работа сделана.



Тяжёлое вооружение
Практически у всех тёмноэльдарских «Рейдеров» на носу установлено тяжёлое оружие для поддержки огнём перевозимых воинов. Не составляют исключение и корабли Пророков Плоти, уничтожающие бронетехнику противника с помощью тёмных копий.



Обозначения на технике
Символика Пророков Плоти представлена различными способами на военных скиммерах и судах сопровождения их флота. Одни знаки чересчур большие и расплывчатые, другие – небольшие и чёткие; все эти вариации отражают особенности расколотого сознания самих властелинов ковена.

ИСТОРИЯ УЖАСОВ

В ковене Пророков Плоти представлены все школы гемункульского искусства. Эпикурейцы, ваятели плоти, мастера дьявольских машин, токсикологи, истязательницы и другие с одобрением смотрят на работы друг друга. Все они используют свои таланты на благо ковена, участвуя в рейдах (по крайней мере когда находятся в настроении), и собранные ими знания гарантируют, что у Пророков Плоти всегда будет под рукой нужное оружие для встречи с тем или иным врагом.

Пророки повинны в великом множестве ужасающих и памятных налётов. Именно они вылезли из Гремящих топей Ржаволивня и вырезали Мордианский 44-й пехотный полк за один час. Именно они погасили Маяк Удовольствий, а после выпотрошили и аккуратно разложили тела десяти тысяч культистов-слаанешитов, которые слетелись, чтобы заново разжечь свой священный огонь. Именно Пророки Плоти отсекли подцарство-лабиринт Аммарис, прежде чем открыть последний ведущий в него портал на пути у осколка флота-улья Кракен. Когда сателлит неожиданно наводнили биоужасы, бежать было некуда, и Кабалу Крика Отчаяния пришлось биться до последнего, пока Пророки делали предсказания на основе хода сражения. Но, вероятно, самым известным случаем можно назвать проведение пира Страданий под руководством Уриена Ракарта, после чего репутация ковена стала ещё ужаснее.

Символ Пророков Плоти по праву внушает страх по всей Комморре, начиная от высочайших шпилей и заканчивая нижайшими глубинами. На их печати изображена поднятая рука с шестью пальцами и слепым глазом провидца на ладони. Ячейки и объединения ковена рисуют свою печать всюду, где им покажется, это будет смотреться уместно и красиво. Эмблема ковена, будь то светящаяся на трепещущем шёлке их эфирных парусов или выжженная на плоти, вселяет ужас в сердца всех, кто знает, что это.

Кроме того, Пророки Плоти узнаваемы ещё и тем, что наряжаются преимущественно в чёрные одежды, которые подчёркивают омерзительную бледность их сшитой плоти и вместе с тем вторят теням в их кошмарных логовищах. Что касается каких-либо официальных знаков отличия, то их не так уж и много. В конце концов, гемункулы – творцы, а не солдаты, и их эстетические чувства нельзя сдерживать скучными правилами строгой военной формы. У одного властелина ковена миньоны могут иметь ритуализированные татуировки или сложные переплетения шрамов, тогда как у приспешников другого плоть может быть снята аккуратными полосками или окрашена в тошнотворные цвета при помощи специальных токсинов. Ближе всего под описание формальных знаков различия подходят отметки, называемые полосками восхождения.

Новоиспечённых членов ковена, превращённых в развалин, помечают татуировкой в виде трёх полос вокруг бицепса любой руки. Насколько тщательно решит проработать этот «знак отличия» гемункул, зависит исключительно от его вкуса, но мало кто в состоянии противиться соблазну поиграть с нетронутой плотью тех, кого только-только переделали. Хозяин даёт своим новым слугам имена, какие захочет, а старые выбрасывает вместе с их прежней личностью, словно это слезшая змеиная кожа. На недавно принятых развалин взваливают самую тяжёлую работу, отправляя их отскребать лабораторные полы от биологических отходов, чистить сито-фильтры в камерах поправляющихся гротесков или вымывать коконы, расположенные в зоне воспроизводства, подготавливая их для пересадки в них мешков для выращивания плоти.

Развалины безропотно переносят вся тяготы своего существования, так как понимают, что унижение и деградация – всего-навсего первый шаг на пути к величию. По выполнении определённого перечня обязанностей развалине снимают или счищают участок кожи, чтобы осталось только две полоски. Тот же процесс повторяется при повышении до первого ранга; те, у кого одна полоска, имеют значительно меньше отметин и шрамов, чем у самых младших ковенитов. Таким образом слуги Пророков Плоти постепенно достигают телесной безупречности и совершенства своих артистичных хозяев, стараясь вступить в их ряды.

Более того, говорят, будто по мере того, как тело развалины приобретает чистоту, а очертания – внятность, то же происходит и с его навыками вивиспиции, что особенно важно, если солдат Корпуса плоти или эскадрона-скальпеля надеется однажды избавиться от кандалов раба и надеть мантию повелителя. Лишь те, у кого есть хотя бы искорка таланта прорицателя, смеют рассчитывать дослужиться до одной полоски и заработать шанс достичь окончательного апофеоза.



Печать Пророков Плоти представляет собой слепой глаз провидца на шестипалой руке, что символизирует их господство над телесной оболочкой и практику предсказания будущего с помощью нанесения увечий.

Рудиментарные конечности
Из-за того, что Уриен Ракарт возрождался множество раз, у него остались омерзительные придатки, напоминающие о его прежних реинкарнациях, – сучковатые конечности, которые дёргаются и жестикулируют, живя своим умом.

Спинной отстойник
У большинства гемункулов из-за спины торчит отвратительный мешок из плоти, костей и трубок, что называется отстойным резервуаром. Ракарт – не исключение, и токсины, что содержатся в его отстойнике, особенно ядовиты.



Перчатка с ихором
При помощи перчатки с ихором Уриен Ракарт впрыскивает жертве собственную кипящую кровь, что приводит к поистине страшной смерти: тело сгорает и разъедается изнутри.

Шприц с токсинами
Яды и зелья, варимые гемункулами, весьма разнообразны, и те, что создаёт Ракарт, за тысячелетия узнавший множество алхимических тайн, считаются подлинными шедеврами.

Огрубелая кожа
Собственное одеяние Уриен смастерил из огрубелой кожи своих предыдущих воплощений, что в среде гемункулов считается признаком хорошего чувства юмора.

Гемоворы
Гемоворы – кровавые черви из подземной Комморры, омерзительные паразиты, вытягивающие органические жидкости из жертвы размером с человека за считанные секунды. Те, что сопровождают Ракарта и которых он спускает на незадачливых врагов, относятся к особо крупной породе этих волнистых ужасов.



КРОНИАРХ СЕХ И ДВУХШРАМНИКИ

Кониарх Сех возглавляет Двухшрамников – группу развалин, занимающих вторую ступень иерархии Пророков Плоти.





УРИЕН РАКАРТ И ВОСХОДЯЩИЕ

Пророки Плоти время от времени пользуются покровительством Уриена Ракарта. Когда это случается, на поле брани его сопровождают развалины высочайшего ранга, составляющие группировку под названием Восходящие. Обычно их изуродованную сшитую плоть клеймят символом ковена, что указывает на их принадлежность к внутреннему кругу Пророков Плоти.





ПОСРАМЛЁННЫЕ

Эти неестественно накачанные чудовища являют собой отличный пример работы Квелиха. Его гротески сделаны из органов и кожи избранных пленников или тех развалин, что случайно разлили какую-нибудь сомнительную жидкость в его логове. Каждый из его гротесков – это продукт воздействия мощной смеси гиперстероидов, подавителей восприятия и субадреналиновых болевызывающих. Эти монстры идут во главе каждого вторжения ковена в реальное пространство, ломая вражеский строй и швыряя в воздух сломанные тела противников, словно надоевшие игрушки.





МАЭСТРУ ТРИЛЕМНИС И ЕГО МАШИНЫ БОЛИ

Те гемункулы, что занимаются созданием машин боли, когда-нибудь могут подняться до звания Тёмного ремесленника, и один из таких мастеров-конструкторов – великий Маэстру Трилемнис. Особого внимания среди его работ заслуживают такие экземпляры как троица «Талосов»: Слепой Рыцарь, Безликое Страдание и Ненавистный Голем, а также «Кронос», которого он зовёт Лаской Энтропии. Каждая составляющая этих машин сделана из разных частей лично отобранных им жертв, а панцири состоят из сильно спрессованных останков мертвецов.



КВЕЛИХ И НЕДОСТОЙНЫЕ

По сравнению с подчинёнными ему мускулистыми Недостойными – теми комморритами, что совсем недавно отдали себя в подчинение Пророкам Плоти и прошли операцию по перестройке тела, – Квелих выглядит тонким, как лезвие ножа.



СКАЛЬПЕЛЬ ЭКСКРЕЙЛА

В этот эскадрон входят сущие отбросы, третьеразрядные развалины, которым ещё предстоит себя проявить. Их акофист вооружён ярко-зелёным агонизатором ради повышения потенциала группы в ближнем бою.





СКАЛЬПЕЛЬ ВРЕЛИКСА

Задачей этого эскадрона является нарушение работы вражеской управленческой структуры, то есть устранение командиров, которые способны помешать гемункулам творить своё искусство.

КЛИНКИ СУККУБА

Самый влиятельный и могущественный среди ведьмовских культов Комморры – это, без сомнения, культ Распри. Его верховенство длится уже тысячи лет и отнюдь не только за счёт удачи. Из всех объединений гекатарий лишь культ Распри пользуется покровительством самого могущественного архонта во всём Тёмном городе, Асдрубаэля Векта, что, впрочем, ни в коей мере не умаляет способности несравненного суккуба по имени Лелит Гесперакс, о чьих победах на арене ходят легенды. Слава союзницы служит Векту на пользу, поскольку враги знают, что могут завершить свой жизненный путь, встретившись лицом к лицу с неодолимой мегерой перед беснующимися толпами зрителей.

ТРИУМФ НА АРЕНЕ

У гекатарий самый наглый способ показать свою силу и благосостояние – указать на масштабы и грандиозность своей арены. Так, например, знаменитая арена культа Распри «Крусибаэль» являет собой подлинный шедевр архитектурного искусства и образец несравнимой роскоши. В его казематах, уступающих по площади только подземельям жуткого на вид дворца Асдрубаэля Векта, в вонючих клетках томятся разнообразные создания, начиная от воинов Адептус Астартес и заканчивая выращенными на заказ монстрами, чей чудовищный облик не поддаётся описанию. Когда, по мнению безжалостных надзирателей, наступает время, чтобы пленники отдали свои жалкие жизни в кровавом представлении на потеху публике, их выпускают на арену.

Именно в этом великолепном комплексе ведьмы из культа Распри занимаются кровавым ремеслом и укрепляют свой авторитет доминирующей силы. Искусство нести смерть преподносится со вкусом и безупречным исполнением в процессе мучительного и неспешного умерщвления представителей различных рас. С давних пор больше всего комморритов собирается, чтобы посмотреть кульминационную схватку, в которой принимает участие не кто иная, как Королева Ножей собственной персоной, она же Лелит Гесперакс. За всю историю цивилизации тёмных эльдар не было гладиатора, обладающего более впечатляющими способностями. Таковы проворность и грациозность Лелит, что для защиты ей не нужны доспехи – направленные в неё удары просто проходят в воздухе.

СТАРОЕ СОПЕРНИЧЕСТВО

Что удивительно, в культе Распри есть и другое дарование. На самом деле, если бы не, кажется, безграничные таланты Лелит Гесперакс, то её соратница-суккуб, Вилиар Ифисс, вполне могла бы стать самой смертоносной ведьмой. Несмотря на завоевание места в правящей триаде суккубов культа Распри, Вилиар всегда находилась в тени лучшей из них. И хотя пока что им не доводилось скрещивать клинки, в игорных домах Комморры можно сделать ставку на потенциального победителя, если эти двое когда-нибудь всё же найдут подходящий повод для драки. От исхода такой дуэли немало архонтов могут всё потерять или выиграть целое состояние, хотя, несомненно, шансы на победу у Лелит выше.

ЗВЁЗДНЫЙ ЧАС

Из всех успехов Вилиар на арене самым известным можно назвать противостояние Зелёной Волне, в ходе которого суккуб спрыгнул с ложи на арену, чтобы помочь ученицам одолеть толпу орков. Группа ведьм, полностью состоящая из женщин, которых набрала Вилиар лично, должна была вступить в смертельную схватку с пятью десятками орков. Учитывая, что зеленокожие числом превосходили противниц пять к одному, сражение обещало быть возбуждающе опасным. Однако когда опускные решётки Крусибаэля поднялись, на арену хлынуло больше сотни рычащих зеленокожих. Бой явно стал нечестным, и ведьмы обнаружили, что их окружает в десять раз больше противников.

Другие воины, скорее, сбежали бы или задрожали от страха, но то были не обычные гладиатрисы, а ведьмы культа Распри, и им нужно было поддерживать свою репутацию. В кровоток попала смесь из сверхстимулирующих адреналидов, и в первые же минуты сражения почти половина злобных тварей погибла в оргии кровопролития. Ведьмы мчались сквозь вражеский строй, потроша и обезглавливая зеленокожих на ходу. Но несмотря на образцовые навыки воительниц Вилиар, им не удалось избежать потерь. Четыре гекатарии лежали мёртвыми на песке, и ситуация выглядела всё более удручающей для остальных.

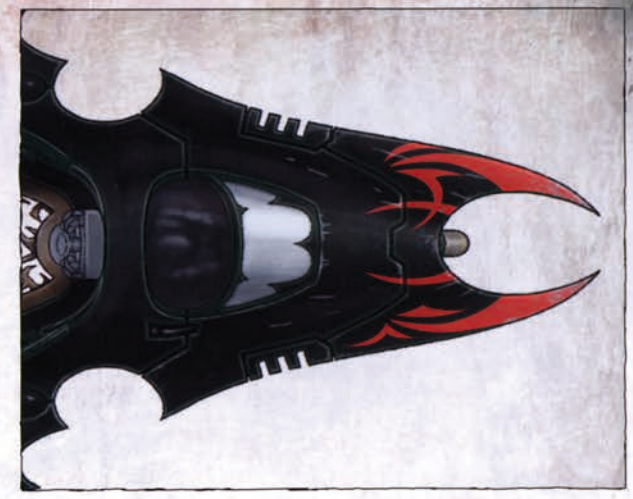
Взбешённая Вилиар пробежала три шага по своей королевской ложе и, перепрыгнув через ограждение, бросилась в бой с гневным оскалом на её красивом лице. Всего за пару секунд не меньше дюжины орков пали жертвой ярости суккуба, ворвавшегося в открытый фланг толпы зеленокожих. Последовавшая за этим кровавая баня вошла в историю соревнований Крусибаэля, как одна из самых драматичных сцен резни. Несмотря на всю свою свирепость и грубую силу, орочья орда была полностью вырезана. К тому моменту как осела пыль, Вилиар и пять её ведьм стояли посреди сцены, напоминающей скотобойню. Выживших стали называть Дочерьми Бойни, ибо сам Кхаин, несомненно, пометил их.

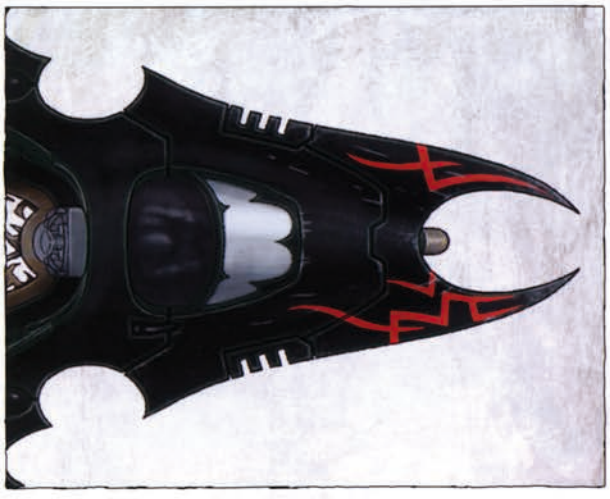
СЛАВУ НАДО ЗАРАБОТАТЬ

Из всей руководящей триады суккубов чаще всего именно Вилиар представляет интересы культа во время рейдов в реальное пространство. И хотя тщеславные архонты сильнее всего хотят видеть Лелит Гесперакс в проводимых ими налётах, Королева Ножей редко покидает арены Комморры. Вилиар же, наоборот, обычно не упускает возможности продемонстрировать своё мастерство. К тому же ей хорошо известно, что на полях сражений материального мира можно снискать великую славу.

Подвиги Вилиар в ходе таких вторжений заработали ей немалую известность, и альянсы, что она организовала, наделили её огромным влиянием в Тёмном городе. Злопыхатели утверждают, будто она пытается заручиться достаточной поддержкой, чтобы свергнуть свою главную соперницу. Если Лелит и знает об этом, то не подаёт вида. Многие заявляют, что она просто не видит в этом нужды.







Обозначения техники
Обтекаемые чёрные катера культа Распри украшены красной росписью на крыльях и носах, копируя багровые татуировки, что носят многие ведьмы.



«Пагубная ласка»
Как и всё, что ассоциируется с культом Распри, «Яд», называемый «Пагубной лаской», предназначен убивать – если уж не своим смертоносным осколковым вооружением, то острыми изгибами крыльев.

«Поиграли и хватит». Предполагалось, что противников будет всего пятьдесят, но сейчас она отчётливо видела, что в яростной рукопашной схватке на арене их участвует вдвое больше. Зеленокожие давили числом и уже успели убить трёх её сестёр. Вскочив с места, она смогла разглядеть, как Векс вонзает клинок в грудь орка, а тот, в свою очередь, несмотря на смертельную рану, крепко хватает её за запястье и не даёт вырваться. Спустя мгновение раздался омерзительный звук рвущейся плоти, когда окружающие зеленокожие буквально разорвали Векс на части. В другой день столь жестокая смерть весьма понравилась бы Вилиар Ифисс, но не сегодня. Сегодня всё было иначе.

Её явно решили публично унизить, и кое-кто поплатится за это. Вилиар удостоили чести лично отобрать ведьм для текущего состязания. Теперь же выяснилось, что её попросту одурачили, заставив отправить на верную гибель любимых сестёр. Если её лучшие гладиатрисы проиграют, Вилиар опозорится перед всеми зрителями. У неё будет время отыскать виновных в случившемся, но сейчас требовалось незамедлительно вмешаться, чтобы не потерять лицо.

Без дальнейших промедлений Вилиар перепрыгнула через балконное ограждение и, идеально перекувырнувшись в воздухе, полетела на сцену колизея тридцатью футами ниже. Орк, что оказался у неё на пути, мгновенно погиб, когда нога Вилиар впечатала его голову в землю с огромной силой. Перекатившись вперёд, суккуб резко вскочил меньше чем за секунду и одним плавным движением выхватил с пояса своё оружие. Шесть выживших ведьм, которые, исполняя танец смерти, пробивались сквозь наседающую гору тел, полностью приковали к себе внимание орков. Чужаки даже и не подозревали о том, что среди них появился новый опасный противник.

Вилиар в полной мере воспользовалась этим преимуществом. Одним выстрелом из бласт-пистолета уложив двух зеленокожих, она запрыгнула на голову третьего орка, на ходу вгоняя ему в череп острую шпору, и с совершенным изяществом опустилась на пол арены. Стегая агонизатором, она каждым ударом валила очередного врага, у которого от гибельного прикосновения хлыста выгорала нервная система.

Только сейчас зеленокожие осознали, что к драке присоединился другой, более опасный соперник. Этого короткого замешательства хватило оставшимся ведьмам, чтобы обратить ход сражения в свою пользу. Они ринулись на чужаков с новыми силами и теперь были практически неуязвимы, благодаря тому, что уже насытились болью и смертью. Вилиар видела, как Эльдира, её ближайшая последовательница, умело перерезает глотки и отрубает конечности, демонстрируя высочайшие навыки обращения с силовым клинком. Неподалёку, её кровная сестра Эльвира с точностью хирурга сдирала у орков мясо с костей при помощи бритвоцепов. Из-за столь неожиданного всплеска насилия орки запаниковали, чем только сильнее раззадорило гекатарий, достигших новых высот исступлённой ярости.

Несмотря на обстоятельства, побудившие Вилиар вмешаться, эта схватка начинала ей по-настоящему нравиться.



Символ культа
Символом ведьмовского культа Распри служит рисунок, ассоциирующийся со смертью. Этот знак выглядит так, будто об его острые концы можно порезаться, и багровая капля, висящая под ним, словно капает с окровавленного ножа.

Бласт-пистолет
На протяжении многих столетий излюбленным оружием Вилиар остаётся бласт-пистолет, который испускает алый луч энергии, испепеляющий всё, к чему притрагивается.



Агонизатор
Достаточно нанести малейшую царапину этим шипованным хлыстом, который пропитан убийственной смесью смертельнейших нейротоксинов во всей Комморре, чтобы даже самый стойкий противник впал в кому.



Трофейная стойка
Вилиар Ифисс заслужила место в правящей триаде суккубов, зарезав свою предшественницу в личной схватке. Её череп до сих пор украшает трофейную стойку Принцессы Боли.

Шкура кратоа
Воины-звери, известные как кратоа, редко появляются на аренах Тёмного города, поскольку стоят на грани вымирания. Шкура одного из таких созданий свисает с плеч Вилиар.

Ведьминский костюм
Гибкие облегающие боевые костюмы, предпочитаемые гекатариями, обеспечивают незначительную защиту, но зато совершенно не стесняют движений, что позволяет гладиатору свободно выполнять сложные акробатические трюки.





ДОЧЕРИ БОЙНИ

Как Кровавые Невесты, Дочери Бойни стоят в одном ряду с самыми смертельно опасными ведьмами культа Распри, и приобретённый на арене опыт делает каждую из них грозным соперником. В битве эти высококлассные воины сражаются рядом с Вилиар Ифисс, усиливая её и без того внушительные боевые способности и обеспечивая ей надёжную защиту, как верные телохранители. Если Дочери Бойни не сопровождают свою госпожу, номинально в битве ими руководит Эльдира. Эта злая сирена вооружена не только элегантным силовым мечом для устранения противников в тяжёлой броне, но и бласт-пистолетом.

ПРИНЦЕССА БОЛИ

Суккуб Вилиар Ифисс – большая знаменитость и одна из лучших гладиатрис Комморры. Она вооружена агонизатором и бласт-пистолетом, что помогает ей расправляться как с чудовищными тварями и тяжёлой техникой, так и с рядовыми солдатами любой армии.



КРУГ КЛИНКА

Круг Клинка представляет собой уникальное объединение в культе Распри. Правила вхождения в этот круг весьма просты – каждый из его членов должен убить хотя бы одного своего сородича. Неудивительно, что в культуре, где процветают предательство и вероломство, нет недостатка в подходящих претендентах. Однако чтобы попасть в круг избранных, предстоит выстоять в финальном испытании. В тот день, когда обучение кандидатов в гладиаторских ямах завершается, новые члены группировки проходят суровую отбраковку, что является последним обрядом посвящения. Новобранцы сходятся во всеобщей схватке насмерть, из которой победителями выходят только самые способные и неуступчивые. Именно они и представляют орден на арене.

Круг Клинка насчитывает всего пять ведьм, каждая из которых сумела выжить в ходе жёсткого отбора. Среди них особенно искусна в безоружном бою Милиенн, и потому она использует пару перчаток гидры, что лучше всего подходят для её боевого стиля. Остальные ведьмы из этого отряда оснащены привычными осколковыми пистолетами и ножами, с которыми они обычно сражаются на арене. Члены круга Клинка носят облегающие чёрные костюмы, распространённые у гекатарий, красят волосы в традиционный огненно-рыжий цвет и носят красные татуировки, обозначающие их секту.



ПОРАБОТИТЕЛИ

Поработители – небольшой отряд ведьм, в задачу которого входит пленение достойных соперников, когда Вилиар Ифисс возглавляет силы культа Распри во время налёта. Ведёт Поработителей гекатрица по имени Мэлинн, которая с давних пор практикует искусство гладиаторского боя с осколочной сетью и пронзателем. Её обязанность состоит в том, чтобы отбирать на поле битвы тех, кто, по её мнению, подойдёт для участия в схватках на арене. Подходящих экземпляров она ловит в свою осколочную сеть и вырубает мощным ударом древка пронзателя; тех же, кто не подходит её высоким стандартам, она беспощадно убивает.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНИЦЫ КХАИНА

Последовательницы Кхаина никогда и никого не теряли убитыми, по крайней мере до тех пор, пока в кровавой драке не столкнулись со свирепым Волчьим лордом Рагнаром Черногривым, убившим большинство из них. Теперь же выживших в той неудачной битве ведёт в бой безжалостная гекатрица Шайликс. Строгая надзирательница держит своих подчинённых в ежовых рукавицах и без колебаний прибегает к своему кнуту, если чувствует, что им недостаёт мотивации.



«КРАСИВАЯ СМЕРТЬ»

Реактивный истребитель «Красивая смерть» – это гордость воздушного флота культа Распри. Это название определённо подходит самолёту, поскольку края его крыльев имеют мономолекулярную заточку. Таково мастерство пилота, разбойника-чемпиона по имени Эварисс Найлитч, что ему не составляет труда всего за один заход ловко перерезать жертве горло, пройдя на низкой высоте. Подобного рода убийства стали визитной карточкой Эварисса и помогли ему приобрести бешеную популярность в воздушных схватках в Крусибаэле. Он со всей серьёзностью подходит к искусству смерти и, когда не кромсает противников клинками своего «Острокрыла» на арене, предпочитает полагаться на разрушительную мощь раскалывающих ракет.







Войска тёмных эльдар

Данный раздел книги детально описывает войска тёмных эльдар – их вооружение, боевые единицы и специальных персонажей, что ведут армии на войну. Всё это позволит превратить вашу коллекцию миниатюр в непобедимое воинство, готовое одолеть всех в настольных сражениях ВХ40к.

Инфолисты

У каждой боевой единицы тёмных эльдар 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 тёмных эльдар.*

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: командная единица, основные войска, элитные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка или властелин войны. Значки для этих ролей приведены в* книге правил ВХ40к.

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. **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.*

7. **Класс боевой единицы:** *эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в* книге правил ВХ40к. *К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.*

8. **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.*

9. **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.*

10. **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 (с. 144), либо в главе «Специальные правила» в* книге правил ВХ40к.

11. **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 ВХ40к *объясняет, как действует приданная транспортная техника.*

12. **Особенности военачальника:** *иногда в инфолисте персонажа имеется специфичная особенность военачальника, которая в таких случаях указывается в данной секции.*

13. **Изуверские артефакты:** *в некоторых статьях упоминаются уникальные предметы оснащения – они-то и приводятся в этой секции. Как и в случае с оснащением, они уже включены в стоимость боевой единицы.*

Формирования

Инфолисты формирований помечаются данным символом.



Правила для формирований можно найти в *книге правил ВХ40к.* 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 формирование.

СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

В данных списках приведена стоимость в очках различных предметов оснащения, доступных боевым единицам вашей армии. Во многие статьи списка армии включены опции оснащения из одного или более из этих списков – в каждом таком случае в статье списка армии будет написано (жирным шрифтом), какие точно из этих списков вы можете использовать.

Рукопашное вооружение ..... **с. 145**
Модель может заменить своё рукопашное оружие чем-то одним из следующего:
– силовой меч ..... *15 очков*
– агонизатор ..... *25 очков*

Специализированное вооружение ..... **с. 148**
Модель может заменить своё дистанционное оружие чем-то одним из следующего:
– шредер ..... *5 очков*
– бластер ..... *15 очков*

Тяжёлое вооружение ..... **с. 148**
Модель может заменить своё дистанционное оружие чем-то одним из следующего:
– электромагнитный бластер[1] ..... *10 очков*
– тепловое копьё[1] ..... *10 очков*
– осколковая пушка ..... *15 очков*
– тёмное копьё ..... *20 очков*

Тайное оснащение ..... **с. 151**
Модель может взять по одному предмету из следующего списка:
– электромагнитные гранаты ..... *5 очков*
– душеловка ..... *10 очков*
– гранатомёт «Фантазм» ..... *15 очков*
– клонирующее поле[2] ..... *20 очков*
– портал Паутины ..... *35 очков*
– теневое поле[2] ..... *40 очков*

Орудия пыток ..... **с. 145**
Модель может заменить своё рукопашное оружие чем-то одним из следующего:
– мыслефазовая перчатка ..... *5 очков*
– перчатка плоти ..... *10 очков*
– рука-ножницы ..... *10 очков*
– ядовитый клинок[3] ..... *10 очков*
– электрокоррозийный хлыст[3] ..... *20 очков*
– агонизатор ..... *25 очков*

Инструменты истязаний ..... **с. 148**
Модель может заменить свои дистанционное оружие и/или рукопашное оружие чем-то одним из следующего:
– пистолет-жало ..... *5 очков*
– сглаз-винтовка ..... *10 очков*
– разжижитель ..... *15 очков*

Ведьминское вооружение ..... **с. 145**
Модель может заменить свои оружие ближнего боя и осколковый пистолет чем-то одним из следующего:
– две перчатки гидры ..... *5 очков*
– два бритвоцепа ..... *5 очков*
– осколочная сеть и пронзатель ..... *5 очков*

Оснащение техники тёмных эльдар ..... **с. 152**
Модель может взять по одному предмету из следующего списка:
– ловчие цепи ..... *5 очков*
– улучшенные эфирные паруса[4] ..... *5 очков*
– жуткие трофеи ..... *10 очков*
– шоковый таран[4] ..... *10 очков*
– щиты ночи[4] ..... *15 очков*
– гранатомёты «Мучение»[4] ..... *15 очков*
– стойки для осколкового оружия[4] ..... *15 очков*

Изуверские артефакты ..... **с. 154**
В армии может быть только по одному изуверскому артефакту из следующего списка. Модель может взять что-то одно из следующего:
– «Поцелуй паразита»[5] ..... *5 очков*
– доспех Страдания ..... *15 очков*
– анимус витэ ..... *20 очков*
– Архангел Боли ..... *25 очков*
– шлем Злости ..... *25 очков*
– клинок-джинн[5] ..... *30 очков*

[1] Только для бичевателей
[2] Модели нельзя иметь одновременно и клонирующее поле, и теневое поле.
[3] Только для акофиста
[4] Нельзя брать «Ядам»
[5] Заменяет дистанционное или рукопашное оружие модели.



АРХОНТ

60 ОЧКОВ



Во главе кабалов тёмных эльдар стоят архонты – личности величественные и пугающие в равной мере. Каждый из них обладает достаточным могуществом для порабощения миров и уничтожения цивилизаций. Но такая власть не даётся легко. Чтобы подняться в Тёмном городе до самых вершин, требуются недюжинные воинские способности, крепкая политическая хватка и несгибаемая воля. Нечестную игру, что ведётся в сердце Комморры, иногда называют тиллиан ай-келетрил, путь из осколков. В этой ожесточённой борьбе ошибки не прощаются, и только подлинным гениям удаётся выжить и пробиться наверх. Тем, кто забирается на такую высоту, приходится постоянно отстаивать свой статус и защищать собственную жизнь. Власть в Комморре не даётся по праву рождения, как это часто бывает. Здесь её нужно выцарапывать с кровью. В конце концов, можно вспомнить слухи, что даже сам великий Вект когда-то начинал как раб. За долгие годы жизни архонты успевают испробовать муки столь многих созданий, что в какой-то момент для их омоложения становятся необходимы настоящие зверства. Они вынуждены проводить рейды в реальное пространство всё чаще, поскольку только обилие ужаса и боли, которое бывает в тотальной войне, способно утолить их жажду. В бою архонты быстры как ветер, окутаны странными энергиями изобретений тёмной науки и владеют самыми смертоносными технотайнами Тёмного города.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Архонт	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	Пехота (персонаж)	1 архонт

ОСНАЩЕНИЕ:
- **кабалитский доспех** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **осколковый пистолет** (с. 150)
- **плазменные гранаты**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **независимый персонаж**



ОПЦИИ:
- Можно заменить оружие ближнего боя иссушающим клинком.....*25 очков*
- Можно заменить осколковый пистолет чем-то одним из следующего:

– бласт-пистолет.....*15 очков*
– бластер.....*15 очков*

- Можно взять предметы из списков **рукопашного вооружения, тайного оснащения** и/или **изуверских артефактов**.
- Можно взять «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.

ДВОР АРХОНТА

СМ. НИЖЕ



Владыки кабалитов окружают себя фаворитами, питомцами и телохранителями. Члены такой свиты разнятся, как инструменты в пыточной камере. В неё могут входить угрожающего вида наёмники со змеевидным телом из расы сслит или стаи слюнявых и зубастых ур-гулей из заброшенных пирамид Шаа-дома. В тени своего повелителя часто скрываются ламеянки, которые не показываются до последнего момента, когда наносят удар и своими отравленными клинками разрезают броню, плоть и кости. По повелению хозяина вперёд выступают медузы, оставляющие после себя мерзкие паразитические мешки плоти, когда из их визоров вырывается отвратительный антисвет, что вводит врагов в контрэмпатическую кому. Хотя каждый член двора архонта сам по себе является смертельным противником, именно когда объединяются, они становятся поистине грозным инструментом претворения воли их лорда.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ламеянка	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	Пехота	См. ниже
Ур-гуль	4	0	4	3	1	5	3	3	–	Пехота	
Медуза	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	Пехота	
Сслит	4	4	5	5	2	4	3	3	5+	Пехота	

ОСНАЩЕНИЕ:

Ламеянка
- **кабалитский доспех** (с. 150)
- **осколковый пистолет** (с. 150)
- **шаимешский клинок** (с. 146)

Медуза
- **кабалитский доспех** (с. 150)
- **зрительная вспышка** (с. 148)

Сслит
- **кабалитский доспех** (с. 150)
- **сколовый карабин** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **осколковый пистолет** (с. 150)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ламеянка
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)

Медуза
- **проворность**
- **энергия боли** (с. 144)

Ур-гуль
- **устрашение**
- **не ведая боли**
- **проворность**
- **яростное нападение**

Сслит
- **не ведая боли**
- **проворность**

ОПЦИИ:
- Двор может насчитывать от 1 до 12 моделей из следующего списка, выбранных в любой связке:
  – ламеянка……*10 очков/модель*
  – ур-гуль……*15 очков/модель*
  – медуза……*25 очков/модель*
  – сслит……*25 очков/модель*
- Можно взять «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.

Слуги: за каждого архонта в подразделении можно взять двор, который не занимает ячейки в схеме организации войска.

СУККУБ

75 ОЧКОВ



Необычайно гибкие, красивые и крайне опасные суккубы составляют правящую элиту культов ведьм, каждым из которых по традиции руководит совет трёх королев убийств, в собирательном значении именуемых «иннитах», что означает «невесты смерти». Одна из них обычно обладает реальной силой, в то время как две прочие стараются превзойти друг друга в величии своих гладиаторских выступлений, стремясь к преумножению своих могущества и популярности. Между этими тремя мегерами постоянно идёт жёсткое соперничество, но в отличие от архонтов, которые любят вести свои вечные игры, королевы ведьмовских культов больше предпочитают подвести итог своей вражде идеально проведённым обезглавливанием, чем прибегать к политическим хитростям. Суккубы восхищают своей внешностью. В совокупности со змеиными изяществом и гибкостью их упругая алебастровая кожа, которая интригующе проглядывает сквозь прозрачный шёлк закрытых облегающих костюмов и маняще выглядит с корсетами, усеянными клинками, оказывает на окружающих чуть ли не гипнотическое воздействие. Толпа на арене хочет не просто кровавого спектакля, но чего-то, что понравится даже искушённому зрителю. Поэтому суккуб пойдёт практически на всё, чтобы сохранить свою красоту; если надо, ради сохранения блеска молодости он отправит на смерть десятки низших воинов и будет ловить каждый их последний мучительный вздох. Ведьмы со слишком большим числом шрамов часто сталкиваются с неодолимым противодействием лишь из-за своего греха несовершенства. Лишь те, кто сочетает в себе завораживающую притягательность с убийственным мастерством, способны достичь звания иннитах.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Суккуб	8	6	3	3	3	8	4	9	6+	Пехота (персонаж)	1 суккуб

ОСНАЩЕНИЕ:
- **ведьминский костюм** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **осколковый пистолет** (с. 150)
- **плазменные гранаты**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **боевые наркотики** (с. 144)
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **независимый персонаж**

Увёртка: непробиваемый спас-бросок на 4+ против всех ранений, полученных в подфазе схватки.

ОПЦИИ:
- Можно заменить оружие ближнего боя или осколковый пистолет архитской глефой……*20 очков*
- Можно заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом……*15 очков*
- Можно взять электромагнитные гранаты……*5 очков*
- Можно взять портал Паутины……*35 очков*
- Можно взять предметы из списков **рукопашного вооружения, ведьминского вооружения** и/или **изуверских артефактов**.



ЛЕЛИТ ГЕСПЕРАКС

КОРОЛЕВА НОЖЕЙ

150 ОЧКОВ



Лелит – бесспорная чемпионка гладиаторских арен, персональная любимица и, по словам некоторых, иногда куртизанка верховного владыки Асдрубаэля Векта. Самая смертоносная среди всех ей подобных, она столь сведуща в искусстве битвы, что её поистине можно счесть гениальной. Лелит суть воплощённая грация: её движения чувственны, чарующи и словно гипнотизируют – и лишь самые богатые тёмные эльдар могут позволить себе привилегию наблюдать за тем, как Лелит выполняет свою кровавую работу. Вживую видеть выступление столь невероятно талантливого суккуба – это мечта, ставшая явью для многих кабалитов, ибо это зрелище наполняет энергией и омолаживает даже старейших представителей расы. Зачастую накануне рейда в реальное пространство Лелит в окружении десятков отборных ведьм-приспешниц подобно охотящейся кошке входит в чертоги архонта, который готовится к битве. Леди Гесперакс благословляет собирающийся отправиться в налёт кабал своим присутствием только для того, чтобы выследить редкую добычу. Она любит состязаться, испытывая свои способности в бою с самыми превосходными противниками из числа элитных и знаменитых воинов Галактики, и ни разу не возвращалась без крови на своих клинках и новой порции ужасных трофеев для размещения в личных музеях. В битве Лелит использует своё тело точно так же, как и ножи. Грива шелковистых волос пронизана шипами и крюками, при помощи которых она перехватывает клинки своих врагов на манер осколочных сетей иракн. Её длинные ноги и босые ступни усеяны шпорами, чтобы в идеальном ударе с поворота вспарывать противникам горло, а ногти укреплены и заточены до остроты скальпелей. Лелит может убить дюжину низших воинов за несколько секунд, выписывая клинками спираль перед каждым смертельным ударом, прежде чем закончить эффектным и продуманным росчерком.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Лелит Гесперакс	9	9	3	3	3	9	5	9	6+	Пехота (персонаж)	1 уникальный

ОСНАЩЕНИЕ:
- **ведьминский костюм (с.** 150)
- **две единицы оружия ближнего боя**
- **плазменные гранаты**

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:
- **кровавая танцовщица (с. 144)**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли (с.** 144)
- **независимый персонаж**
- **неистовство**

На порядок выше: Лелит Гесперакс при сражении в поединке перекидывает все проваленные броски на попадание и ранение.

Беззащитность перед клинком: против ранений, нанесённых рукопашным оружием Лелит Гесперакс, спас-броски за броню совершать нельзя.

Увёртливая как ртуть: непробиваемый спас-бросок на 4+. Он улучшается до 3+ против всех ранений, полученных в подфазе схватки.

ОПЦИИ:
- Можно заменить одну единицу оружия ближнего боя пронзателем.....*15 очков*

ГЕМУНКУЛ

70 ОЧКОВ



Древние и ужасающие гемункулы – это сумасшедшие скульпторы плоти, что обитают в тёмных недрах Комморры. Признанные мастера пыток, истинные ценители боли, что наслаждаются каждым оттенком причиняемых ими страданий. Столетиями ими создаются длительные симфонии агонии тех несчастных пленных, что заперты в их темницах и башнях. Столь пугающи их умения, что все тёмные эльдар, в том числе и могущественные архонты и суккубы, втайне страшатся гемункулов, ибо те являются не только алхимиками тела, но и души. За тысячелетия их пристрастия стали более экзотичными – они обедают только из левой руки своей жертвы или прихлёбывают пересохшими губами из волнистого стекла полного слез. Перешагнув привычные представления о богатстве, они высоко ценят необычные ингредиенты для своих алхимических эликсиров – сердце судьи Арбитрес, из которого выжаты несколько капель, может дать привкус абсолютной решимости, тогда как эссенция некогда гордого планетарного губернатора придаёт резкий вкус тщеславия и вызывает трепет на их чёрных остроконечных языках. В бою зловещие гемункулы дирижируют окружающей их резней со страстью подлинного творца. Они используют особенно ужасное оружие, способное вызвать неконтролируемый рост от единственного прикосновения или иссушить противника в одно мгновение. Гемункулы плывут по полю битвы с жуткой грацией, одаривая одной невообразимо мучительной смертью за другой тех, кто оказался слишком медлителен, чтобы скрыться от них. Если же гемункул погибает сам, он делает это со зловещей усмешкой на лице, потому как знает, что уже скоро вернётся ради изобретательной мести.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	**Класс боевой единицы:**	**Состав боевой единицы:**
Гемункул	5	5	3	4	3	5	3	9	6+	Пехота (персонаж)	1 гемункул

ОСНАЩЕНИЕ:

- **огрубелая кожа (с.** 150)
- **две единицы оружия ближнего боя**
- **осколковый пистолет (с.** 150)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **не ведая боли**
- **ночное видение**
- **энергия боли (с.** 144)
- **независимый персонаж**

ОПЦИИ:

- Можно взять предметы из списков **орудий пыток, инструментов истязаний** и/или **изуверских артефактов**.
- Можно взять что угодно из следующего:
  – горн проклятия……*20 очков*
  – портал Паутины……*35 очков*

Мастер боли: для определения специальных правил, получаемых от специального правила «энергия боли», модель и её боевая единица считают, что номер текущего игрового хода на единицу выше, чем в действительности. Преимущество от этого правила суммируется со спецправилами «мучительное» (с. 154) и/или «архитектор агонии» (с. 143).

УРИЕН РАКАРТ

СКУЛЬПТОР МУЧЕНИЙ

140 ОЧКОВ



Извращённое сверх всякой меры существо, коим является Уриен Ракарт, обладает таким мастерством в искусствах плоти, что оно умирало и возвращалось к жизни множество раз. Порочный гений в области телесных манипуляций и анатомической скульптуры, Ракарт – легендарный мастер плоти. Хотя некогда он занимал высокое положение в паутине интриг, что опутывает Комморру, он стал недосягаемо выше обыкновенных дрязг из-за власти и престижа. Ныне Ракарт существует лишь ради наслаждения развращением. Древнее даже самого старого в Тёмном городе, Ракарт возвращался с того света столько раз, что давно потерял счёт. Эти постоянные восстановления так сильно повлияли на метаболизм Ракарта, что его искусственно укреплённая плоть способна срастаться и исцеляться с невероятной быстротой – Ракарт с радостью принимает любые раны, особенно полученные на поле боя, ибо это заставляет его импровизировать. Как и все гемункулы, Уриен с неутомимым энтузиазмом создаёт симфонии боли. Он отправляется в бой с самым разным странным оружием, включая перчатку, которая вводит его собственный высокомутагенный ихор в тела врагов, приводящий к ужасной и мучительной смерти, и клинок, способный убить, нанеся малейшую царапину. Но истинное оружие этого обезумевшего изверга – отвратительные создания, которые, ковыляя, вылезают из его загонов плоти; зверинец кошмаров, который сводит с ума всех, кто взирает на него. Забрызганные кровью развалины и огромные гротески рыщут среди живых скульптур, что стонут и шатаются, а ненасытные гемоворы скользят в крови у их ног. Во главе этой жуткой процессии идёт сам Ракарт, театрально дирижируя резнёй вокруг себя, словно находясь на манеже некоего адского цирка.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Уриен Ракарт	5	5	3	5	3	5	3	9	6+	Пехота (персонаж)	1 уникальный

ОСНАЩЕНИЕ:
- **оружие ближнего боя**
- **огрубелая кожа** (с. 150)
- **инъектор ихора** (с. 146)
- **клонирующее поле** (с. 151)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **не ведая боли (4+)**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **независимый персонаж**
- **мастер боли** (с. 120)
- **оно неубиваемо**

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:
- **древнее зло** (с. 144)

Отец Боли: у Уриена Ракарта специальное правило «мастер боли» распространяется не только на его собственную боевую единицу, но и на все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него.

ИЗУВЕРСКИЙ АРТЕФАКТ

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

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	3	3	Штурмовое 2D6, одноразовое

ДРАЖАР

190 ОЧКОВ



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

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

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Дражар	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	Пехота (персонаж)	1 уникальный

ОСНАЩЕНИЕ:

- **полуклэйвы** (с. 145)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **независимый персонаж**
- **вечный воин**
- **бесстрашие**
- **неистовство**

Мастер клинков: Дражар может присоединяться только к дружественным боевым единицам инкубов. Пока Дражар состоит в боевой единице инкубов, все её модели инкубов и клэйвекс прибавляют 1 пункт к своему навыку ближнего боя.

Убийственное наступление: всякий раз, когда Дражар выкидывает 6 при броске на ранение в ближнем бою, он получает бонусную атаку, совершаемую на том же этапе инициативы. За данные бонусные атаки новые бонусные атаки не начисляются.

ИЗУВЕРСКИЙ АРТЕФАКТ

Доспех Палача: *данный комплект церемониальной брони, сделанный задолго до Грехопадения, можно назвать шедевром эльдарского кузнечного ремесла.*

Спас-бросок за броню на 2+.



ВОИНЫ-КАБАЛИТЫ

40 ОЧКОВ



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

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Воин-кабалит	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	Пехота	5 воинов-кабалитов
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	Пехота (персонаж)	
Вернорождённый кабалит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	Пехота	
Драконт	4	4	3	3	1	5	3	9	5+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **осколковая винтовка** (с. 150)
- **кабалитский доспех** (с. 145)
- **оружие ближнего боя**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)

ОПЦИИ:

- Можно включить до пятнадцати дополнительных воинов-кабалитов……*8 очков/модель*
- Можно усовершенствовать всех воинов-кабалитов до вернорождённых кабалитов. В этом случае боевая единица меняет роль на элитные войска……*3 очка/модель*
- Одного воина-кабалита можно усовершенствовать до сибарита……*10 очков*
- Одного вернорождённого кабалита можно усовершенствовать до драконта……*10 очков*
- Сибарит или драконт может взять предметы из списка **рукопашного вооружения**.
- Сибарит или драконт может взять что угодно из следующего:

– электромагнитные гранаты……*5 очков*
– гранатомёт «Фантазм»……*10 очков*

- Сибарит или драконт может заменить свою осколковую винтовку чем-то одним из следующего:

– осколковый пистолет……*бесплатно*
– бласт-пистолет……*15 очков*

- Один воин-кабалит может взять предмет из списка **специализированного вооружения**. Если в боевой единице 20 моделей, тогда два воина-кабалита могут взять по предмету.
- На каждые десять моделей один воин-кабалит может взять предмет из списка **тяжёлого вооружения**.
- До четырёх вернорождённых кабалитов могут взять предметы из списка **специализированного вооружения**.
- До двух вернорождённых кабалитов могут взять предметы из списка **тяжёлого вооружения**.
- Можно взять «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.

ВЕДЬМЫ

50 ОЧКОВ



Еженощные бои с участием гладиатрис из культов ведьм неизменно притягивают толпы народа в каждый колизей Комморры, поэтому культы ведьм занимают второе место по авторитету после кабалов, которые их поддерживают. Тёмные эльдар обожают наблюдать за профессиональным кровопролитием и мастерскими убийствами, в чём ведьмы действительно одарены. Ведьмы – настоящие мастера рукопашного боя, несравненные гладиаторы и атлеты. Некоторые ведьмы вроде лацер, гидр и иракн специализируются в искусстве боя конкретными видами оружия, однако все без исключения хорошо умеют сражаться на ножах. Даже имея в руках самый небольшой клинок, ведьмы способны убить противника, который в несколько раз больше их самих. Ведьмы применяют различные очищенные боевые наркотики, которые поднимают их способности до недостижимых высот балетной ловкости. В том случае, если в битве их превосходят числом, они кружатся, делают сальто и выписывают пируэты, уклоняясь от вражеских ударов и вонзая ножи в визоры и шейные сочленения, перерезая одному противнику горло и пронзая сердце другому. Словно ртуть, они ускользают от неприятелей, и выражение холодного презрения ненадолго тает в свирепых улыбках, когда ведьмы радуются каждому новому крику боли.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ведьма	4	4	3	3	1	6	1	8	6+	Пехота	5 ведьм
Гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	Пехота (персонаж)	
Кровавая Невеста	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	Пехота	
Сирена	4	4	3	3	1	6	3	9	6+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **оружие ближнего боя**
- **плазменные гранаты**
- **осколковый пистолет** (с. 150)
- **ведьминский костюм** (с. 150)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **боевые наркотики** (с. 144)
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)

Увёртка: непробиваемый спас-бросок на 4+ против всех ранений, полученных в подфазе схватки.

ОПЦИИ:

- Можно включить до десяти дополнительных ведьм……*10 очков/модель*
- Можно усовершенствовать всех ведьм до Кровавых Невест. В этом случае боевая единица меняет роль на элитные войска……*3 очка/модель*
- Одну ведьму можно усовершенствовать до гекатрицы……*10 очков*
- Одну Кровавую Невесту можно усовершенствовать до сирены……*10 очков*
- Гекатрица или сирена может взять предметы из списка **рукопашного вооружения**.
- Гекатрица или сирена может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом……*15 очков*
- Гекатрица или сирена может взять что угодно из следующего:

– электромагнитные гранаты……*5 очков*

– гранатомёт «Фантазм»……*10 очков*

- Одна ведьма или Кровавая Невеста может взять предмет из списка **ведьминского вооружения**. Если в боевой единице не меньше десяти моделей, тогда до трёх ведьм или Кровавых Невест могут взять по одному предмету.
- Можно взять «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.

ИНКУБЫ

60 ОЧКОВ



Инкубы наделены змеиной грацией, в каждом их движении сквозит едва сдерживаемый порыв к насилию. Всё их существование посвящено совершенствованию своего мастерства, для этого они как можно чаще и беспощаднее убивают при помощи ритуального оружия. В этом смысле инкубы отдалённо напоминают аспектных воинов искусственных миров, но в отличие от последних замещают чистоту помыслов извращённой одержимостью, а ледяное спокойствие направленной ненавистью. Их неприступные обсидиановые храмы, каждым из которых руководит иерарх, заполнены постоянными нанимателями и претендентами на вступление в их общество, которые жаждут изучать искусство смерти. Благодаря длительным и изнуряющим тренировкам сильные преуспевают и многому учатся, а слабые погибают, и их тела сжигают в качестве подношения железной статуе Кхаина в сердце каждого храма.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Инкуб	5	4	3	3	1	5	2	9	3+	Пехота	3 инкуба
Клэйвекс	6	5	3	3	1	6	3	9	3+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **латы инкуба** (с. 150)
- **клэйв** (с. 146)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **неистовство** (только у клэйвекса)

ОПЦИИ:

- Можно включить до семи дополнительных инкубов ..... *20 очков/модель*
- Одного инкуба можно усовершенствовать до клэйвекса ..... *10 очков*
- Клэйвекс может заменить свой клэйв полуклэйвами ..... *15 очков*
- Можно выбрать «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.



МАНДРАГОРЫ

36 ОЧКОВ



Мандрагоров Элиндраха можно назвать одними из самых странных и устрашающих союзников, каких только может найти архонт. Одни утверждает, будто эти создания появились из-за гнусного слияния членов эльдарских культов наслаждений и нечестивых ужасов в дни, предшествовавшие Грехопадению. Другие видят в этих таинственных охотниках ожившие тени убийц или истощённые воплощения солнечных вспышек пленённых солнц Комморры. Если верить слухам, мандрагоры перемещаются из одной тени в другую, не выходя на свет. Кто-то заявляет, что они якобы умеют выползать из отражения жертвы, менять свою форму и протискиваться в любое пространство, чем повергают жертву в ужас, когда наносят удар, откуда, казалось бы, невозможно. Говорят, если мандрагор выбрал себе цель, от него нигде не спрятаться. Во время охоты они не издают ни звука, кроме характерного неровного дыхания или шипения. Их появлению предшествуют нарастание тонкой изморози и замогильный шёпот едва различимых голосов. Когда мандрагор набрасывается на жертву, он делает это неожиданно и со всей свирепостью; он отбрасывает всякую скрытность и, издавая пробирающие до костей вопли, принимается исступленно кромсать плоть непомерно большими клинками, напоминающими хирургические инструменты.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	**Класс боевой единицы:**	**Состав боевой единицы:**
Мандрагор	4	4	4	3	1	5	2	8	–	Пехота	3 мандрагора
Ночной изверг	4	4	4	3	1	5	3	9	–	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **поток зла** (с. 148)
- **оружие ближнего боя**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **устрашение**
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **проникновение**
- **движение через укрытие**
- **скрытность**
- **скрытый пеленой**

ОПЦИИ:

- Можно включить до семи дополнительных мандрагоров……*12 очков/модель*
- Одного мандрагора можно усовершенствовать до ночного изверга……*10 очков*

КХЕРАДРУАКХ ОБЕЗГЛАВЛИВАТЕЛЬ

Четурёхрукий мандрагор с пустыми глазницами, населяющий глубины Комморры, внушает страх всем, кто знает о нём. Стены логовища Кхерадруакха устланы сотнями, если не тысячами черепов, которые он забрал у своих жертв по всей Галактике, но какие цели он преследует, собирая эту жуткую коллекцию, никто не знает. Все черепа аккуратно расположены так, что смотрят в одну точку пространства прямо над возвышением, где сидит Обезглавливатель, и сам воздух гудит от нарастающего чувства запретной силы, что вот-вот проделает брешь в реальности.

РАЗВАЛИНЫ

50
ОЧКОВ



Каждый развалина – это отвратительный пример хирургического мастерства его повелителя, лично разделанный на части и собранный в ходячий инструмент истязания. С маской на лице и изменённые, дабы ещё сильнее сеять страх среди противников, они действуют как руки гемункула во внешнем мире и на поле боя будут защищать своих создателей даже ценой собственных жизней. Так как всякий гемункул имеет склонность к мании величия и даже отождествляют себя с богом, то он окружает себя миньонами, умоляющими его дать им какое-нибудь распоряжение. Фактически, большинство гемункулов предпочитают не марать руки и с омерзением относятся к необходимости что-то делать самим. Всю грязную работу гемункул предоставляет своим развалинам, многие из которых надеются, что однажды полностью освободятся от такой жизни – развалина будет терпеть практически любое унижение в надежде, что когда-нибудь возвысится до одного ранга с повелителями ковена.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Развалина	4	4	3	4	1	4	1	8	6+	Пехота	5 развалин
Акофист	4	4	3	4	1	4	2	9	6+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:
- **огрубелая кожа** (с. 150)
- **два инструмента развалин** (с. 146)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **не ведая боли**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных развалин……*10 очков/модель*
- На каждые пять моделей боевой единицы один развалина может заменить инструмент развалины чем-то одним из следующего:
  – разжижитель……*15 очков/модель*
  – окостенитель……*15 очков/модель*
- Одного развалину можно усовершенствовать до акофиста……*10 очков*
- Акофист может взять предметы из списков **орудий пыток** и/или **инструментов истязаний**.
- Можно выбрать «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133) в качестве приданного транспорта.

Простить тебя? Моя дорогая, за что же тебе извиняться, ведь ты станешь моим величайшим шедевром.
Кралликс, гемункул ковена Изменённых

ГРОТЕСКИ

105
ОЧКОВ



Возвышающиеся чудовищные гротески – безумные творения, используемые, когда гемункулам требуется совершить акт особо ужасного насилия. Гротесками становятся не добровольно. Хотя в основном они рождаются тёмными эльдар, эти трагичные и отталкивающие творения появляются в результате перевоплощения живого существа в более отвратительной форме в качестве наказания за реальное или мнимое неуважение к гемункулам. Когда им отдают приказ убивать, то они превращаются в машины уничтожения. Шприцы в спинном отстойнике впрыскивают мощные стимуляторы в поток ихора, с присвистом и с утроенной скоростью начинают качать воздух гофронасосы, связанные с первичными лёгкими, а вены чуть ли не лопаются от работы перегружённых сердец. Мощный оглушающий рык гротесков жутким эхом разносится над полем битвы, пока они разрубают всё в пределах досягаемости огромным крюком, когтём или тесаком. Они не остановятся до тех пор, пока хозяева не скомандуют им прекратить или пока их не порубят на куски.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Гротеск	4	1	5	5	3	4	3	3	6+	Пехота	3 гротеска
Аберрация	4	1	5	5	3	4	4	4	6+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:
- **огрубелая кожа** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **перчатка плоти** (с. 145)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **крупногабаритный**
- **не ведая боли**
- **неистовство**

ОПЦИИ:
- Можно включить до семи дополнительных гротесков ..... *35 очков/модель*
- Любая модель может заменять своё оружие ближнего боя разжижителем ..... *15 очков*
- Одного гротеска можно усовершенствовать до аберрации ..... *10 очков*
- Аберрация может взять предметы из списка **орудий пыток**.
- Можно выбрать «Рейдер» (с. 132) в качестве приданного транспорта.





УКРОТИТЕЛИ

СМ. НИЖЕ



Дикая охота, устраиваемая укротителями на аренах Комморры, всегда пользуется популярностью. Под шумные возгласы толпы стаи кровожадных зверей преследуют жертв, выполняя команды хозяев, что парят над ними, Некоторые подозревают, что укротителям не чужды шаманские традиции, ибо, когда укротители идут в бой, они берут с собой тотемы и маски, отражающие природу чужеродных хищников, находящихся под их контролем. Их власть над свирепыми животными столь велика отчасти благодаря этим артефактам, так как маски оснащены сложными звукоизлучателями и феромонными фильтрами. Даже без маски укротители обладают природной способностью подчинять себе других, и самые опытные из них могут усмирить беснующегося мегазавра одним лишь зловещим взглядом. Участвуя в рейде в реальное пространство, укротители с радостью предаются кровопролитию. Они парят над истерзанной землёй на модифицированных скайбордах, подгоняя своих тварей при помощи кнутов и приманок и нанося удары направо и налево, пока их соперники не будут разорваны в клочья и, зачастую, сожраны.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Укротитель	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Звери	Смотрите ниже
Кхимера	4	0	4	4	1	6	3	5	6+	Звери	
Стая острокрылов	2	0	3	3	3	5	4	5	6+	Звери	
Когтистый изверг	3	0	5	5	3	5	4	5	6+	Звери	

ОСНАЩЕНИЕ:

Укротитель

- **ведьминский костюм** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **скайборд укротителя** (с. 151)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Укротитель

- **ночное видение**
- **энергия боли (с.** 144)

Когтистый изверг

- **ночное видение**
- **ярость**

Кхимера

- **демон**
- **ночное видение**

Стая острокрылов

- **ночное видение**
- **раздирающее**
- **стаи**

ОПЦИИ:

- Боевая единица укротителей может насчитывать от 1 до 12 моделей из следующего списка, выбранных в любой связке:
  - укротитель.....*10 очков/моделей*
  - кхимера.....*10 очков/моделей*
  - стая острокрылов.....*20 очков/моделей*
  - когтистый изверг.....*30 очков/моделей*
- Любой укротитель может взять предметы из списка **рукопашного вооружения.**

«РЕЙДЕР»

55 ОЧКОВ



На первый взгляд «Рейдер» кажется столь слабозащищённым и обтекаемым, что более похож на гоночный транспорт, чем на машину для перевозки войск. И действительно, когда его двигатели работают в полную силу, он способен догнать даже великолепные корабли эльдар с миров-кораблей. Однако же транспортировка солдат – основная функция «Рейдера», и его пассажиры настолько уверены в себе, что с лёгкостью могут держаться за релинг и крюки для трофеев, радуясь волнительной охоте, в то время как кругом разлетаются осколки. Им нужна всего секунда, чтобы спрыгнуть с борта «Рейдера» прямо в гущу врагов, оскалив зубы в предвкушении кровопролития. Когда противник разбит, выживших врагов привязывают или приковывают к «Рейдеру», а то и попросту насаживают на трофейные крюки. Те тёмные эльдар, что погибли при налёте, с заметным отсутствием уважения тоже увозятся обратно в Комморру – их останки сваливают в кровавую кучу на палубе «Рейдера» или вешают на торчащие из корпуса шипы, словно тряпичные куклы.

		Броня					
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**	**Класс боевой единицы**	**Состав боевой единицы**
«Рейдер»	4	10	10	10	3	Техника (скиммер, открытая, скоростная, транспорт)	1 «Рейдер»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **пушка-дезинтегратор** (с. 148)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **глубокий удар**
- **ночное видение**

ТРАНСПОРТ: 10 моделей.

ОПЦИИ:

- Можно заменить пушку-дезинтегратор тёмным копьём..... *5 очков*
- Можно взять предметы из **списка оснащения техники тёмных эльдар.**



«ЯД»

55 ОЧКОВ



Наиболее шустрым из всех транспортов комморритов является «Яд», стремительный скиммер, который несёт в бой группу элитных воинов, подобно отравленному дротику ударяя в сердце врага. Несмотря на маленький размер, «Яд» способен нести небольшую группу отборных воинов, которые привыкли действовать согласованно в одном отряде. Хотя большая часть лордов и предводителей тёмных эльдар предпочитает вести своих воинов-кабалитов в бой на индивидуально оборудованных «Рейдерах», это не всегда устраивает тех, кто не желает находиться в компании простых солдат. Иногда «Яд» используется одним-единственным воином, чтобы он мог красиво сражаться; подобные знатные эльдар обычно слишком высокомерны или подозрительны, чтобы доверять даже собственным телохранителям. Однако те, кто видел тёмных эльдар в бою, знают, что иногда один воин — всё, что нужно для победы, ведь истинный яд этой машины — её пассажиры, а не орудия.

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

ОСНАЩЕНИЕ:

- **спаренная осколковая винтовка** (с. 150)
- **осколковая пушка** (с. 150)
- **мерцающее поле** (с. 152)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **глубокий удар**
- **ночное видение**

ТРАНСПОРТ: 5 моделей.

ОПЦИИ:

- Можно заменить спаренную осколковую винтовку осколковой пушкой……*10 очков*
- Можно взять предметы из **списка оснащения техники тёмных эльдар.**

Мы быстры. Мы смертоносны. Мы – отравленный кинжал, вонзающийся в сердца врага. Мы – спрятанный клинок, появляющийся столь неожиданно, что противник погибает прежде, чем даже поймёт, что на него напали.

Ибдрисс Хаэль, рулевой «Яда» из Кабала Освежёванного Черепа

РАЗБОЙНИКИ

48 ОЧКОВ



Эльдар способны испытывать значительно более сильные эмоции, чем любая другая раса, и их психика легко поддаётся маниям. Разбойники, выработавшие вкус к насилию на высоких скоростях во время рейдов в реальное пространство, – это тёмные эльдар, которые обожают максимально захватывающие убийства. Им недостаточно оборвать жизнь или стремительно пролететь по небу – этим жестокосердным гладиаторам необходимо совершить оба акта одновременно, чтобы насытиться по-настоящему. В момент нанесения точного гибельного удара на немыслимой скорости они испытывают настоящий экстаз, сильнее которого, разбойники считают, не бывает. Разбойники настолько сродняются с любимыми реактивными мотоциклами, что в бою используют их, как продолжения собственного тела. Хотя гравицикл «Разбойник», как правило, оснащён осколковой винтовкой, излюбленным инструментом убийства наездника является сама машина. Пилоты ведут её со столь невероятной точностью, что могут в один заход срезать голову или даже рассечь горло клинком-стабилизатором. Их излюбленная тактика – спикировать из облаков над полем битвы, как размытая полоса тёмного металла, и в последний момент вывести машину из штопора, чтобы острые как бритва края их крыльев расчленили тех несчастных, мимо которых – или, порой, сквозь которых – они пролетят.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Разбойник	4	4	3	4	1	6	1	8	5+	Эльдарский гравицикл	3 разбойника
Чемпион арены	4	4	3	4	1	6	2	9	5+	Эльдарский гравицикл (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **ведьминский костюм** (с. 150)
- **осколковый пистолет** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **гравицикл «Разбойник»** (с. 151)
- **клинки-стабилизаторы** (с. 151)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **боевые наркотики** (с. 144)
- **ударил-отступил**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **опытный наездник**

ОПЦИИ:

- Можно включить до девяти дополнительных разбойников……*16 очков/модель*
- Одного разбойника можно усовершенствовать до чемпиона арены……*10 очков*
- Чемпион арены может взять предметы из списка **рукопашного вооружения**.
- На каждые три модели боевой единицы один разбойник может заменить осколковую винтовку своего гравицикла чем-то одним из следующего:
  – тепловое копьё……*10 очков/модель*
  – бластер……*10 очков/модель*
- На каждые три модели боевой единицы одна модель может взять что-то одно из следующего:
  – гравикоготь……*5 очков/модель*
  – кассетные триболы……*15 очков/модель*

ГЕЛЛИОНЫ

65 ОЧКОВ



Банды геллионов обитают на задворках комморритского общества; они изгнанники, негодяи или те, кому только предстоит попасть в кабал. Однако нельзя сказать, что от них нет никакого толку; банды геллионов врываются в гущу врагов, размахивая своими адскими глефами – двухклинковым холодным оружием, которое идеально подходит для отсечения голов и конечностей при каждом головокружительном пролёте на скайборде. Геллионы настолько в этом преуспели, что это стало своеобразной игрой, в которой они делают ставки на то, какую часть тела они отрубят при следующем заходе. Эти дикие выходцы из самых низов комморритского общества участвуют в рейдах в реальное пространство, чтобы проявить свои умения. Геллионы отправляются на войну на скайбордах, одноместных антигравитационных досках, и полностью накачивают свой организм боевыми наркотиками. Геллионы составляют сумасшедшие, вселяющие страх отряды, которые врываются в толпу противников, выкрикивая проклятия и мастерски отсекая конечности убийственно острыми крючковатыми клинками, после чего уносятся на безопасное расстояние.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	**Класс боевой единицы:**	**Состав боевой единицы:**
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Прыжковая пехота	5 геллионов
Геллиарх	4	4	3	3	1	6	2	9	5+	Прыжковая пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **оружие ближнего боя**
- **адская глефа** (с. 145)
- **скайборд геллиона** (с. 151)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **боевые наркотики** (с. 144)
- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)
- **ударил-отступил**

ОПЦИИ:

- Можно включить до пятнадцати дополнительных геллионов ..... *13 очков/модель*
- Одного геллиона можно усовершенствовать до геллиарха ..... *10 очков*
- Геллиарх может взять гранатомёт «Фантазм» ..... *15 очков*
- Геллиарх может заменить свою адскую глефу осколковым пистолетом и чем-то одним из следующего:
  – шоковый коготь ..... *10 очков*
  – силовой меч ..... *15 очков*
  – агонизатор ..... *20 очков*

РЕАКТИВНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ «ОСТРОКРЫЛ»

130 ОЧКОВ



Реактивные истребители «Острокрыл» до того быстры, что, когда они проносятся над головой, то похожи на расплывчатую тень, однако разрушения, что они оставляют за собой, вполне реальны. И хотя «Острокрылы» превосходно приспособлены для воздушных боев, пилоты предпочитают обрушивать гибельный ливень снарядов на беззащитные наземные цели. В бою «Острокрыл» ведёт себя вызывающе дерзко, запугивая противника уже одним своим рёвом. Пилотам нравится проводить заходы на атаку и наблюдать, как паникующие выжившие разбегаются в поисках укрытия. И действительно, не раз опустошительные обстрелы «Острокрылов» спасали положение в рейдах в реальное пространство, каждой своей ракетой-монокосой превращая целые ряды гордых воинов в куски жареного мяса и тем самым не давая толпам вражеской пехоты сломить наступление тёмноэльдарских войск.

		Броня					
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**	**Класс боевой единицы**	**Состав боевой единицы**
«Острокрыл»	4	10	10	10	3	Техника (летательный аппарат)	1 реактивный истребитель «Острокрыл»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **две пушки-дезинтегратора** (с. 148)
- **четыре ракеты-монокосы** (с. 149)
- **спаренная осколковая винтовка** (с. 150)

ОПЦИИ:

- Можно заменить обе пушки-дезинтегратора двумя тёмными копьями……*10 очков*
- Можно заменить спаренную осколковую винтовку осколковой пушкой……*10 очков*
- Можно заменить любую ракету-монокосу чем-то одним из следующего:
  – некротоксинная ракета……*бесплатно*
  – раскалывающая ракета……*5 очков каждая*
- Можно взять щиты ночи……*15 очков*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **ночное видение**
- **сверхзвуковая**

БИЧЕВАТЕЛИ

80
ОЧКОВ



Крылатые наёмники, известные как бичеватели, властвуют в небе Тёмного города. Смертоносные стаи бесшумно парят в своих владениях между остроугольными минаретами и громадными вершинами, оставляя за собой клубящиеся яркие облака. Всецело очарованные собственной птичьей внешностью и смертоносностью, бичеватели любят участвовать в кровавых пиршествах крупномасштабной войны. Самовлюблённые бичеватели предпочитают расправляться с противником издалека, дабы не повредить свои дорогие тела. Поэтому они приобретают самое легковесное, но мощное оружие, какое только производят в мастерских под Центром.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Бичеватель	4	4	3	3	1	5	1	8	4+	Прыжковая пехота	5 бичевателей
Солярит	4	4	3	3	1	5	2	9	4+	Прыжковая пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- **сколовый карабин** (с. 150)
- **броня из призрачных пластин** (с. 150)
- **оружие ближнего боя**
- **плазменные гранаты**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **проворность**
- **ночное видение**
- **энергия боли** (с. 144)

ОПЦИИ:

- Можно включить до пяти дополнительных бичевателей……*16 очков/модель*
- До четырёх бичевателей могут взять предметы из списков **специализированного вооружения** и/или **тяжёлого вооружения**.
- Одного бичевателя можно усовершенствовать до солярита……*10 очков*
- Солярит может заменить свой сколовый карабин чем-то одним из следующего:
  – осколковый пистолет……*бесплатно*
  – осколковый пистолет и ядовитый клинок……*5 очков*
  – осколковый пистолет и силовое копьё……*10 очков*
  – осколковый пистолет и агонизатор……*15 очков*
- Солярит может заменить свой осколковый пистолет бласт-пистолетом……*15 очков*

«ТАЛОС»

130 ОЧКОВ



Машина боли «Талос» – гибридная биомеханическая конструкция, которая пугающе неотвратимо плывёт в направлении врага. Это одновременно и машина войны, и машина пыток, методически разрывающая свои жертвы на куски с хирургической точностью, после чего занимается обработкой частей тела, что ей пригодятся. «Талос» оснащён жутким набором хирургических инструментов: бесчисленными крюками, лезвиями, шприцами и шипами на корпусе. Если и есть судьба хуже смерти, то это – оказаться под свежующими орудиями «Талоса». Эти машины боли считаются вершиной искусства гемункулов. Творения безумного гения, каждое из которых – смесь органики и механики, увешанная хирургическими аппаратами и внушающими ужас инструментами войны. Лезвия передних конечностей «Талоса» могут порубить на кровавые куски даже огрина, а вертящиеся лезвия и дрели выпотрошат человека в считанные секунды, разобрав его на составные части, а затем и вовсе расщепят, пока от него ничего не останется. Для окружающих тёмных эльдар это все равно что наблюдать творца за работой. Но для ближайших врагов это ужасающее, мучительное зрелище, которое может превратить даже отважнейших воинов в трясущихся заик.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
«Талос»	5	3	7	7	3	4	3	10	3+	Монструозное создание	1 «Талос»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **бронированный панцирь** (с. 150)
- **две единицы оружия ближнего боя**
- **спаренная осколковая пушка** (с. 150)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **ночное видение**
- **не ведая боли**
- **бесстрашие**

ОПЦИИ:

- Можно включить до двух дополнительных «Талосов» ..... *120 очков/модель*
- Любая модель может заменить одно оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
  - цепи с крюками ..... *5 очков/модель*
  - инъектор ихора ..... *10 очков/модель*
  - спаренный разжижитель ..... *15 очков/модель*
- Любая модель может заменить спаренную осколковую пушку чем-то одним из следующего:
  - жалящий пускатель ..... *5 очков/модель*
  - спаренное тепловое копьё ..... *5 очков/модель*
  - спаренный электромагнитный бластер ..... *10 очков/модель*

«КРОНОС»

100 ОЧКОВ



По праву внушающий страх всем, кто осведомлён об ужасных возможностях машины-паразита, «Кронос» – кошмарное творение, что вырывает сами души своих жертв, и использует похищенную жизненную эссенцию, чтобы усилить окружающих тёмных эльдар. Чтобы воспользоваться этой губительной для врагов способностью, «Кроносу» требуется поглотить всего одну жертву, но воздействие его выкачивателя душ может изменить ход битвы за считанные мгновения, когда окружающие тёмные эльдар воспрянут от похищенной энергии жизни. Пульсирующие волны эссенции духа доводят их до таких высот кровожадной страсти, что зачастую они без труда сокрушают противников в оргии кровопролития. Благодаря удивительному сочетанию науки и алхимии, практикуемому ковенами гемункулов, «Кронос» движется не за счёт органических составляющих жертв, но благодаря самой их сущности. После того как отвратительное создание полностью выпивает её, от живого существа остаётся лишь серая иссохшая оболочка, которая быстро обращается в прах. Архонты часто держат при себе «Кроноса» на тот случай, если рейд в реальное пространство неожиданно затянется, так как само присутствие машины-паразита может привести тёмных эльдар в такое смертоносное неистовство, что мало кто смеет надеяться остановить их.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
«Кронос»	3	3	5	7	3	4	3	10	3+	Монструозное создание	1 «Кронос»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **бронированный панцирь** (с. 150)
- **выкачиватель душ** (с. 149)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **ночное видение**
- **не ведая боли**
- **бесстрашие**

ОПЦИИ:

- Можно включить до двух дополнительных «Кроносов»……*100 очков/модель*
- Любая модель может взять что угодно из следующего:
  – зонд душ……*25 очков/модель*
  – вихрь духов……*25 очков/модель*

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

Эпистолярий Туле из ордена Серебряных Черепов, Ирийская резня

«ГУБИТЕЛЬ»

110 ОЧКОВ



И хотя «Губитель» играет ту же роль, что и боевые танки у других рас, он довольно слабо защищён. Тяжёлая броня ему попросту не нужна, поскольку во главу угла тёмные эльдар ставят скорость. Боевой катер «Губитель» настолько быстр и манёвренен, что может напасть из засады на вражеский танк, уничтожить его единственным опустошительным залпом и исчезнуть ещё до того, как противник поймёт, что это было. Над головой внезапно проносятся тени, и техника разлетается на горящие обломки, когда её корпус прошивают копья тёмной энергии. Защитники пытаются дать отпор, стреляя во всех направлениях. Паника и смятение распространяются подобно чуме, а сам «Губитель» в это время уже находится совсем далеко, чтобы нанести удар в ином месте. Таким способом можно уничтожать вражеские укреплённые пункты или танковые колонны без каких-либо потерь. Останется только вырезать оцепенелых и беспомощных выживших, когда прибудет остальная часть рейдовой группировки.

		Броня					
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**	**Класс боевой единицы**	**Состав боевой единицы**
«Губитель»	4	11	11	10	3	Техника (скиммер, скоростная, открытая)	1 «Губитель»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **три пушки-дезинтегратора** (с. 148)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **глубокий удар**
- **ночное видение**

ОПЦИИ:

- Можно заменить любую пушку-дезинтегратор тёмным копьём.....*5 очков каждая*
- Можно взять предметы из списка **оснащения техники тёмных эльдар.**

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

Духовидица Иянна Ариенал, «Медитации»

БОМБАРДИРОВЩИК «ПУСТОТНЫЙ ВОРОН»

160 ОЧКОВ



В носовой части каждого «Пустотного ворона» находится хрустальная капсула, внутри которой расположено сиденье, весьма схожее с тем, какое стоит на гравицикле «Разбойник». Оно окружено голографическими целеуказателями и прицельными рунами, которые мерцают и пляшут, указывая стрелку на ничего не подозревающую добычу. Из этого богато оборудованного кокона он направляет всесжигающие залпы пустотных копий бомбардировщика. И всё же, как бы ни было смертоносно пустотное копьё, оно не является наиболее ужасным из всех орудий бомбардировщика. Когда стрелок уверен, что может действовать без помех, он сбрасывает пустотную мину из орудийных гондол «Ворона», которая с ювелирной точностью наносит удар, после чего остаётся лишь дымящийся полукруглый кратер, выбитый в поверхности земли, и инверсионный след стремительно удаляющегося «Пустотного ворона» высоко в небе.

		Броня					
	BS	**F**	**S**	**R**	**HP**	**Класс боевой единицы**	**Состав боевой единицы**
«Пустотный ворон»	4	10	10	10	3	Техника (летательный аппарат)	1 «Пустотный ворон»

ОСНАЩЕНИЕ:

- **два пустотных копья** (с. 150)
- **пустотная мина** (с. 150)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **ночное видение**
- **сверхзвуковая**

ОПЦИИ:

- Можно взять что-то одно из следующего:
  – четыре раскалывающие ракеты ..... *40 очков*
  – две раскалывающие ракеты и две имплозивные ракеты ..... *50 очков*
  – четыре имплозивные ракеты ..... *60 очков*
- Можно заменить оба пустотных копья двумя тёмными косами ..... *бесплатно*
- Можно взять щиты ночи ..... *15 очков*



РЕЙДОВАЯ ГРУППА КАБАЛИТОВ



Когда рейдовая группа кабалитов атакует какой-нибудь мир в реальном пространстве, она делает это не ради завоевания новых территорий и не стремится уничтожить все войска противника. Она сражается не ради насаждения какой-то идеологии или защиты планет, подвергнувшихся большой опасности, а чтобы посеять как можно больше страданий и ужаса, а после вернуться в Тёмный город с кричащими от страха рабами, зажатыми в безжалостной хватке. Такого рода армии по большей части состоят из воинов-кабалитов – соперничающих банд прирождённых убийц, которые формируют основу любого налёта. Несущиеся в бой на обтекаемых «Рейдерах» и молниеносных «Ядах», эти жестокосердные пираты будут сражаться с яростью демонов, чтобы завоевать славу и увидеть, как их друзья и враги кланяются им в ноги.

Во главе каждой рейдовой группы кабалитов идёт архонт, который за счёт древних познаний и беспредельной жестокости всегда на шаг впереди противников. Архонты прилагают все усилия, чтобы их хрупкие силы сохраняли эффект неожиданности как можно дольше, нападая из теней и в полной мере используя скорость и смертоносность своих воинов, чтобы свалить жертву раньше, чем она даже поймёт об опасности. Между тем кабалиты, которые чувствуют на себе беспощадные взгляды своего повелителя и его чудовищных придворных, бьются упорнее, встраивая звуки агонии убиваемых ими врагов в общую арию зверств, пока поле боя не наполнится криками проклятых и умирающих. Как правило, таким рейдовым группам оказывают поддержку специализированные войска из рядов самого кабала – например, кровожадные экипажи боевых катеров «Губитель» и бессердечные наёмные банды комморритов вроде храмовых инкубов или бичевателей с высочайших шпилей. Если брать в целом, то рейдовой группе кабалитов недостаёт стойкости и живучести, однако эти минусы более чем компенсируются быстротой и мощью. Кабалиты ударяют без предупреждения, сея хаос в стане неготового к атаке противника, а после снова исчезают в Паутине, оставляют за собой растерзанные трупы и напуганных безумцев.

Клинок, что я ношу, является таким же продолжением меня, как я являюсь продолжением его. Мы оба жаждем крови. Мы оба хотим только убивать. Ибо лишь в том, чтобы нести смерть, мы видим наше предназначение в жизни.

Клэйвекс Хирассос, Братство Пустоты



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 архонт
- 1 двор архонта
- 1 боевая единица инкубов
- 1 «Губитель»
- 6 боевых единиц воинов-кабалитов
- 1 боевая единица бичевателей
- 1 боевая единица геллионов

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Все боевые единицы в этом формировании, за исключением архонта, должны взять в качестве приданного транспорта «Рейдер» (с. 132) или «Яд» (с. 133), если им доступна такая опция. Архонт может взять в качестве приданного транспорта «Яд».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Архитектор агонии: если архонт из этого формирования является вашим военачальником, то, пока он жив, все боевые единицы из этого формирования, имеющие спецправило «энергия боли», при определении получаемых от него специальных правил считают, что номер текущего игрового хода на единицу выше, чем в действительности. Преимущество от этого правила суммируется со спецправилами «мучительное» (с. 154) и/или «мастер боли» (с. 120).

Охота из теней: во время всего первого игрового хода, а также любого другого хода, в котором действуют правила ночного боя, все боевые единицы основных войск из этого формирования получают спас-бросок за укрытие на 5+, а все остальные боевые единицы из этого формирования получают спас-бросок за укрытие на 6+.

Расхититель реального мира: если данное формирование является вашим основным подразделением, вы можете перекинуть результат броска по таблице особенностей военачальника со страницы 144.

Приложение

В данном разделе подробно разобраны многие правила, которые необходимо знать для игры армией тёмных эльдар в настольных сражениях Warhammer 40,000. Кроме того, здесь же описаны особенности военачальника, оснащение, тактические задачи и подразделение расхитителей реального мира. В конце раздела вы найдёте сводный список с профилями боевых единиц и оружия, что удобно для быстрой справки во время игры.

Специальные правила тёмных эльдар

Поскольку в армии тёмных эльдар используется несколько специальных правил, которые встречаются у многих её боевых единиц, для удобства все они собраны на этой странице. Уникальные правила, которые есть только у определённых боевых единиц, можно найти в статьях соответствующих боевых единиц. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в русской *книге правил Warhammer 40,000.*

Боевые наркотики

Несмотря на то, что подобные препараты значительно укорачивают жизнь тех, кто их принимает, наркотики и стимуляторы широко распространены в Комморре.

После определения особенностей военачальника, но до расстановки, бросьте D6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей. Все дружественные модели с боевыми наркотиками до конца игры будут пользоваться одним из бонусов в соответствии с выпавшим на кубике значением.

D6	Бонус
1	**Адреналит:** +1 атака
2	**Могильный лотос:** +1 к силе
3	**Гипекс:** +1 к инициативе
4	**Болетворное:** +1 к стойкости
5	**Серпентин:** +1 к навыку ближнего боя
6	**Расколотый разум:** +1 к лидерству

Энергия боли

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

В начале каждого игрового хода сверяйте его номер с числами в таблице энергии боли. В зависимости от номера игрового хода все модели со спецправилом «энергия боли» получают указанные в таблице специальные правила в дополнение к любым имеющимся у них.

Таблица энергии боли

Ход	Специальные правила
1	Никаких
2	Не ведая боли (6+)
3	Не ведая боли
4	Не ведая боли, яростное нападение
5	Не ведая боли, яростное нападение, бесстрашие
6	Не ведая боли, яростное нападение, бесстрашие, ярость

Особенности военачальника

При генерировании своих особенностей военачальник фракции тёмных эльдар может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил Warhammer 40,000*, или по таблице ниже.

Таблица особенностей военачальника

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

1 **Древнее зло:** *этот военачальник прожил столь долго, погрязши в ужасе и жестокости, что теперь его окружает зловещая аура, парализующая его врагов страхом.*
Военачальник и все дружественные боевые единицы фракции тёмных эльдар в пределах 12" от него имеют спецправило «устрашение».

2 **Неимоверное коварство:** *разум военачальника подобен капкану. В любой ситуации он изучает все детали, и нет таких обстоятельств, которые он не смог бы обернуть в свою пользу. Ни один поворот судьбы не может застать его врасплох.*
Игрок за тёмных эльдар может перекинуть кубик при попытке перехватить инициативу, а также при определении, будут ли действовать правила ночного боя, и при бросках на резервы.

3 **Жажда душ:** *вместо души у этого сморщенного и престарелого военачальника завывающая воронка ужаса и безумия. Ему необходимо поглощать тысячи душ ежедневно, только чтобы окончательно не одряхлеть, поэтому внутренний голод делает его смертельно опасным и свирепым.*
Военачальник имеет специальное правило «ярость».

4 **Вечная ненависть:** *военачальника буквально тошнит от молодых рас, что наводняют Галактику. Ему противны немытые и невежественные толпы, барахтающиеся в собственной грязи, поэтому он не упускает ни одной возможности истребить этих паразитов и искренне радуется угасанию любой недостойной жизни, которую отнимает он сам или его соратники.*
Военачальник имеет специальное правило «ненависть».

5 **Кровавая танцовщица:** *данный военачальник является звездой комморрских арен, превосходно сражаясь в ближнем бою. Навыки, что он демонстрирует перед аплодирующими толпами на залитом кровью песке арены, в равной мере полезны и на поле боя.*
Военачальник прибавляет 1 пункт к своему навыку ближнего боя.

6 **Страшное высокомерие:** *военачальник абсолютно уверен в своём полном превосходстве над окружающими. Каким бы грозным ни был его противник, к каждому он испытывает только презрение. До того сильна его убеждённость в собственной исключительности, что вместе со своими приспешниками он готов удерживать занимаемую позицию с саркастической усмешкой, вне зависимости от навалившихся на него трудностей.*
Военачальник и все дружественные боевые единицы фракции тёмных эльдар в пределах 12" от него имеют специальное правило «бесстрашие».

АРСЕНАЛ ТЁМНОГО ГОРОДА

В данном разделе *кодекса тёмных эльдар* приведён перечень вооружения и снаряжения тёмных эльдар, а также правила для их использования в игре ВХ40к. Информация об оснащении именных специальных персонажей изложена в соответствующих статьях раздела *Войска тёмных эльдар* (с. 114 – 142), в то время как описание оружия и экипировки, используемых всеми остальными классами боевых единиц, можно найти здесь.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (с. 158). Полные правила можно найти в книге правил *Warhammer 40000*.

- оружие ближнего боя
- силовое оружие

Агонизатор

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

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, отравленное (4+)

Архитская глефа

Этими изящными силовыми глефами суккубы пользуются как на гладиаторских аренах Комморры, так и на полях сражений в реальном пространстве. Этим древковым оружием можно орудовать либо двумя руками, без труда разделяя жертв пополам, либо одной рукой в сочетании с каким-то другим инструментом смерти, чтобы пробиваться сквозь вражеские порядки.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Двумя руками	–	+1	2	Рукопашное, двуручное
Одной рукой	–	Как у обладателя	3	Рукопашное

Цепи с крюками

Цепи с крюками, туго смотанные под действием гравитационного давлением, разворачивают, когда "Талос" отправляется в бой, чтобы они беспорядочно хлыстали вокруг. Как только шип или крюк вонзается в плоть, гравитационная лебёдка молниеносно быстро тут же сматывает цепи, ломая кости и разрывая тела.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, кромсающее

Полуклэйвы

Полуклэйвы – это силовые клинки, которыми ради скорости можно орудовать по отдельности или можно сцепить вместе и получить один громадный меч.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Сцепленные	–	+1	2	Рукопашное, двуручное
Раздельные	–	Как у обладателя	3	Рукопашное, двойной удар

Двойной удар: модель, сражающаяся раздельными полуклэйвами, получает +1 бонусную атаку.

Электрокоррозийный хлыст

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

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, контузящее, отравленное (5+)

Перчатка плоти

Эта когтистая перчатка, усеянная похожими на шприцы выступами и ампулами, вкалывает мощные электростероиды, вызывающие стремительный неестественный рост. Жертва буквально вырастает из собственной кожи, взрываясь и обращаясь в мешанину из дымящейся, вспученной плоти.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, летальная доза, отравленное (4+)

Летальная доза: любой бросок на ранение от этого оружия, при котором выпадает 6, имеет специальное правило «мгновенная смерть».



Адская глефа

Адская глефа – это лёгкая двухклинковая алебарда. И хотя для овладения техникой боя с этим оружием требуются определённые усилия, им можно наносить круговые удары и ставить блоки на манер посоха, резать плоть, словно косой, и пронзать тело подобно зазубренному копью. В связке со скайбордом геллиона адская глефа особенно смертоносна; с её помощью можно отрубать головы и отсекать конечности при каждом ударе.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+1	5	Рукопашное, двуручное

Иссушающий клинок

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

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, мгновенная смерть

Перчатка гидры

Перчатки гидры сделаны из гибкого материала на основе полуразумного сверхплоского кристалла. Обладающий твёрдой волей боец способен заставить неактивную перчатку вырастить на её гладкой зеркальной поверхности смертельные кристаллические клинки.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	5	Рукопашное, кромсающее, специализированное оружие

Инъектор ихора

Это жуткое приспособление накачивает противника кипящим ихором из кровотока самого обладателя инъектора, вследствие чего изо рта и глазниц несчастной жертвы, которая заживо варится изнутри, вырываются отвратительные горячие пузыри.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, губитель плоти, летальная доза

Летальная доза: любой бросок на ранение от этого оружия, при котором выпадает 6, имеет специальное правило «мгновенная смерть».

Клэйв

Клэйв – это жуткого вида громадный силовой клинок ритуального значения. Это оружие, излучающее тёмную энергию, для своего размера весит невероятно мало и с одинаковой лёгкостью разрезает самую жёсткую плоть и толстую броню.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+1	2	Рукопашное, двуручное

Мыслефазовая перчатка

Это высокотехнологичное устройство, воздействующее на нервную систему, лишает сил и воли. Всего одним прикосновением оно способно моментально остановить разъярённого врага, у которого глаза тут же наливаются свинцом, и во всем теле ощущается чудовищная усталость.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, контузящее

Бритвоцеп

Бритвоцепы, обычно используемые парно, на первый взгляд напоминают длинные, непрочные и громоздкие мечи, однако всего одним движением запястья каждый из них разделяется и превращается в своеобразный кнут, хлёсткие удары которого едва ли возможно отвести или блокировать.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	5	Рукопашное, клинок-кнут, специализированное оружие

Клинок-кнут: модели с бритвоцепом перекидывают все проваленные броски на попадание в ближнем бою.

Рука-ножницы

Это оружие несколько походит на пару хирургических ножниц и пропитано дорогостоящими токсинами, чтобы его владелец мог эффективнее выводить из строя тех, кому он ампутирует конечности.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (4+), раздирающее

Шаимешский клинок

Будь то элегантный короткий меч, изогнутый кинжал или даже острая заколка для волос, главное, что объединяет все шаимешские клинки, это наличие ёмкостей с поразительно смертельными ядами, которые по микроскопическим каналам идут к лезвию. Каждым изящным взмахом или молниеносным выпадом клинок разрезает плоть и вводит отраву в организм, чем причиняет наибольший ущерб.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, летальная доза, отравленное (2+)

Летальная доза: любой бросок на ранение от этого оружия, при котором выпадает 6, имеет специальное правило «мгновенная смерть».

Осколочная сеть и пронзатель

Обычно используемые в паре, эти два вида оружия составляют убойную связку. Сперва владелец ловит свою жертву в электризованную осколочную сеть, а после наносит смертельный удар при помощи раздвижного двухклинкового пронзателя.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Пронзатель	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, пронзать
Пронзатель и осколочная сеть	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, ритуальная пара

Пронзать: модель с пронзателем в ближнем бою перекидывает броски на ранение при выпадении 1.

Ритуальная пара: модель с осколочной сетью и пронзателем всегда получает +1 бонусную атаку за сражение более чем одной единицей рукопашного оружия. Кроме того, в ближнем бою модель с осколочной сетью и пронзателем перекидывает все броски на попадание и ранение при выпадении 1.

Шоковый коготь

Шоковый коготь – это страшный металлический крюк, зачастую прикрепляемый к длинной металлической цепи. В бою он может зацепиться за броню или вонзиться в плоть, после чего незадачливого противника утащит в небо шайка забавляющихся отморозков навстречу ужасной и кровавой смерти от их клинков или медленной и мучительной гибели от падения с большой высоты.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	+1	6	Рукопашное, на крючке

На крючке: при сражении в поединке у данного оружия появляется специальное правило «мгновенная смерть».

Ядовитый клинок

Ядовитые клинки – отличительный признак аристократии тёмных эльдар. Каждое такое оружие покрыто тысячами микропор, постоянно источающих дистиллированный эликсир из гипертоксинов – наиболее ядовитых субстанций в Галактике.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (2+)

Инструмент развалины

Развалины используют в бою великое разнообразие серпов, пил, ножей и дубин, причём все это оружие неизменно смазано обжигающим ядом.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (4+)

ОСНАЩЕНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР



ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Поток зла

Недавно насытившийся мандрагор может направлять украденные у жертвы энергии в виде потоков обжигающего холода, которые окутывают врага призрачным пламенем, съедающим и плоть, и душу.

Дальность	Сила	АР	Класс
18"	4	4	Штурмовое 2, душесжигатель

Оружие тёмного света

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

	Дальность	Сила	АР	Класс
Бласт-пистолет	6"	8	2	Пистолет, лэнс-излучатель
Бластер	18"	8	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель
Тёмная коса	24"	8	2	Тяжёлое 1, взрыв, лэнс-излучатель
Тёмное копьё	36"	8	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель

Пушка-дезинтегратор

Дезинтегратор стреляет частицей нестабильного вещества, извлечённого из украденного солнца. Эта пушка намного сложнее обычного плазменного оружия, однако она способна сохранять высокий темп стрельбы и всегда оставаться холодной на ощупь, несмотря на бушующие энергии, заточённые внутри.

Дальность	Сила	АР	Класс
36"	5	2	Тяжёлое 3

Зрительная вспышка

Тело-носитель медузы открывает свою маску и парализует волнами страданий тех, кто взглянул на неё, погружая в кому, из которой никак не выбраться.

Дальность	Сила	АР	Класс
Шаблон	4	3	Штурмовое 1

Электромагнитный бластер

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

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	4	4	Штурмовое 1, электромагнитное

Тепловое копьё

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

Дальность	Сила	АР	Класс
18"	6	1	Штурмовое 1, лэнс-излучатель, мелта

Сглаз-винтовка

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

Дальность	Сила	АР	Класс
36"	X	4	Штурмовое 1, особая начинка, снайперское

Особая начинка: любой точный выстрел из этого оружия имеет спецправило «мгновенная смерть».

Имплозивная ракета

При детонации эта ракета излучает поле молекулярного диссонанса. Те, кто попадает в него, взрываются, мгновенно сворачиваясь внутрь себя и не оставляя после смерти ничего, кроме выжженного силуэта.

Дальность	Сила	АР	Класс
48"	6	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое

Разжижитель

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

Дальность	Сила	АР	Класс
Шаблон	3	D6*	Штурмовое 1

** Всякий раз перед тем как открыть из этого оружия огонь по выбранной цели, делайте бросок для определения его АР.*



Ракета-монокоса
Фирменное вооружение реактивного истребителя «Острокрыл». Пилот дистанционно направляет ракету в самую гущу сил противника, где при детонации происходит не просто взрыв, а вырывается направленная ударная волна, ограниченная конкретной плоскостью за счёт сложных встроенных в боеголовку силовых щитов. Она проходит на заданной высоте и обезглавливает или даже разрезает на две половины всех, кто окажется в зоне поражения.

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

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

Дальность	Сила	АР	Класс
48"	1	–	Штурмовое 1, губитель плоти, большой взрыв, одноразовое

Окостенитель
Только тёмные эльдар могли придумать такое отвратительное оружие, как окостенитель, который, по сути, является медицинским инструментом, переделанным в оружие. Развалины и гемункулы используют его для воздействия на кости клиентов, поэтому логично, что подобное изобретение легко можно приспособить и для военных целей. Окостенитель испускает остеоцитные импульсные волны для создания костных структур и модных спинных отстойников, однако слишком большая доза сфокусированного излучения вызывает неуправляемое размножение остеоцитов, поэтому всего одно попадание из этого оружия приводит к неконтролируемому росту костных тканей в теле жертвы. Кости сильно удлиняются и искривляются, резко прорастая из кожи в виде шипов и крючьев, словно ветки некоего зловещего дерева. Несчастное живое существо просто разрывается на части собственным изуродованным скелетом, что приводит к мгновенной смерти и может даже навредить шокированным товарищам, вдруг обнаружившим, что их насквозь пронзило кальцинированное копьё, вырвавшееся из погибшего.

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	1	2	Штурмовое 1, губитель плоти, кальцинированные копья

Кальцинированные копья: если не относящаяся к технике модель удаляется как потеря из-за неспасённого ранения от этого оружия, боевая единица данной модели немедленно получает дополнительные D6 попаданий. Эти попадания распределяются случайным образом и имеют спецправило «укрытие не спасает». Сила этих попаданий равна стойкости модели, что была удалена как потеря, и отыгрываются они с АР–.

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

Дальность	Сила	АР	Класс
48"	7	–	Штурмовое 1, большой взрыв, кромсающее, одноразовое

Гранатомёт «Фантазм»
Богатые тёмноэльдарские воины часто носят специальные модифицированные ранцы с двумя трубками, которые могут делать залпы маленькими дискообразными гранатами. Эти гранаты сделаны из химически высокоактивной субстанции, которая при контакте с воздухом обращается в облака психотропного газа, настолько сильного, что даже если вдохнуть совсем немного, разум переполняют чудовищные кошмары и бредовые видения.

Дальность	Сила	АР	Класс
18"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, душевный страх

Душевный страх: в конце фазы стрельбы боевая единица, получившая одно или более попаданий от оружия с этим специальным правилом в текущей фазе, должна пройти тест на лидерство. Боевая единица получает определённое количество дополнительных ранений (причём спас-броски за броню или укрытие не дозволяются), равное разнице при провале теста. Ранения нельзя распределять на модели со спецправилами «бесстрашие» или «и не познают они страха» (любые лишние ранения исчезают).



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

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	6	–	Штурмовое 1, взрыв, кромсающее

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

Дальность	Сила	АР	Класс
Шаблон	3	3	Штурмовое 1

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

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

Пистолет-жало
Лёгкое одноручное оружие, чьими отличительными чертами являются длинный, похожий на шприц ствол и встроенная ёмкость, содержащая вызывающие жгучую боль яды. Жалонос стреляет длинной пустотелой стеклянной иглой, которая пронзает кожу врага и вводит токсины прямо в его кровоток, что неизбежно влечёт за собой ужасные последствия.

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	1	5	Пистолет, отравленное (2+)

Осколковое оружие

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

	Дальность	Сила	АР	Класс
Осколковый пистолет	12"	1	5	Пистолет, отравленное (4+)
Осколкомёты	18"	1	5	Штурмовое 2, отравленное (4+)
Сколовый карабин	18"	1	5	Штурмовое 3, отравленное (4+)
Осколковая винтовка	24"	1	5	Скорострельное, отравленное (4+)
Осколковая пушка	36"	1	5	Залповое 4/6 отравленное (4+)

Жалящий пускатель

«Талос» зачастую бывает оснащён особым оружием, стреляющим большими сгустками сырой энергии агонии. Когда жертвы этого оружия бьются в конвульсиях, у них зачастую ломаются кости или отказывают какие-то органы. Выжившие же попросту цепенеют от боли, не в состоянии защититься от убийственных ласк «Талоса».

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	5	5	Штурмовое 2, взрыв

Пустотное копьё

Пустотное копье стреляет импульсами невообразимо разрушительной таинственной энергии, получаемой из того, что лежит за разрушенными рангоутами Паутины.

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

Пустотная мина

Пустотная мина является триумфом оружейных технологий тёмных эльдар. Она снабжена не одним, а двумя боезарядами, которые детонируют через долю секунды один за другим. Первый не оказывает непосредственного эффекта, так как просто создаёт силовую сферу, пузырь в реальности, который ограждает всё, что находится снаружи, и обрекает на гибель всё, что оказывается внутри. Второй заряд содержит частицу чернейшего тёмного света, которую первый взрыв высвобождает из заточения. Даже крошечное количество тёмного света, попавшее в реальное пространство, производит катастрофический эффект. Если бы не силовая сфера, создаваемая первым зарядом, то получившийся в результате взрыв уничтожил бы не только врага, но и сам «Пустотный ворон» в придачу. Однако в итоге всё, что попадает внутрь потрескивающей сферы, аннигилируется.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	9	2	Бомба 1, большой взрыв, лэнс-излучатель, одноразовое

БРОНЯ

Бронированный панцирь

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

Спас-бросок за броню на 3+.

Броня из призрачных пластин

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

Спас-бросок за броню на 4+ и непробиваемый спас-бросок на 6+.

Огрубелая кожа

Гемункулы и их уродливые творения из плоти обладают твёрдой, покрытой шрамами кожей, которую так долго клеймили, обжигали и истирали, что она стала жёсткой и удароустойчивой.

Спас-бросок за броню на 6+.

Латы инкуба

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

Спас-бросок за броню на 3+.

Кабалитский доспех

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

Спас-бросок за броню на 5+.

Ведьминский костюм

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

Спас-бросок за броню на 6+.



ТАЙНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Профили для нижеследующих предметов приведены в сводной таблице (с. 158). Полные правила можно найти в книге правил *Warhammer 40000*.

- **электромагнитные гранаты**
- **плазменные гранаты**

Скайборд укротителя
Скайборды укротителей специально приспособлены под их нужды. Они перемещаются на высокой скорости над самой землёй и автоматически обходят все препятствия, позволяя своему владельцу полностью сконцентрироваться на управлении дикими питомцами.

Модель со скайбордом укротителя имеет класс боевой единицы «звери». Скайборд укротителя предоставляет спас-бросок за броню на 5+ и оснащён осколкомётами (с. 150).

Клинки-стабилизаторы
В бою гравициклисты припадают к своим машинам и проносятся сквозь вражеские порядки, при каждом пролёте отрезая головы и конечности при помощи загнутых, острых, как бритва, клинков-стабилизаторов, выпирающих из корпуса реактивного мотоцикла.

Все атаки по правилу «молот ярости», проводимые моделью с клинками-стабилизаторами, отыгрываются с силой 4 и спецправилом «раздирающее».

Клонирующее поле
Оно создаёт несколько гололитических изображений своего хозяина, которые полностью идентичны друг другу и двигаются абсолютно синхронно. Настолько искусны эти копии, что их никак не отличить даже обладателю самых острых чувств. Противники обнаруживают, что окружены множеством одинаковых воинов, через которых их меч проходит, словно сквозь дым.

Непробиваемый спас-бросок на 4+.

Кассетные триболы
В обтекаемые корпуса некоторых «Разбойников» устанавливают автоматы для разбрасывания мелких бомб, которые выгодно выпускать, когда гравицикл проносится сквозь плотный вражеский строй. Некоторые гравициклисты даже специально учатся делать «бочку», чтобы, врезаясь в ряды противников, раскидывать триболы во все стороны, создавая вихрь острой шрапнели и смертельных взрывов.

Модель с кассетными триболами совершает D6 атак по правилу «молот ярости» вместо одной. Они отыгрываются с силой 6 и спецправилом «раздирающее».

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

Один раз за игру во время фазы стрельбы модель с горном проклятия может решить высвободить его мощь вместо ведения огня. Если она решается на это, в пределах 3D6" от неё все боевые единицы (и дружественные, и вражеские), имеющие хотя бы одну модель с правилом «псайкер», «братство псайкеров/чернокнижников» или «пси-пилот», немедленно получают попадание с силой 6, причём любого рода спас-броски не дозволяются.

Гравикоготь
Гравикоготь – это адаптированная вариация обыкновенных клинков-стабилизаторов «Разбойника». Помимо того, что гравикоготь разрезает на части всех врагов, кому не повезло прочувствовать его укус, он выпускает направленную продольную волну, которая валит противников с ног и оставляет на милость хищных тёмных эльдар.

Все атаки по правилу «молот ярости», проводимые моделью с гравикогтем, отыгрываются со спецправилом «контузящее».

Скайборд геллиона
Эти одноместные антигравитационные доски высоко ценятся как символ независимости, поэтому их украшают разнообразными личными трофеями и символами. Скайборды чувствительны к малейшему давлению и позволяют своему владельцу маневрировать и переворачиваться на невероятной скорости и при этом одновременно стрелять из осколкомётов, нажимая на ножную педаль.

Модель на скайборде геллиона имеет класс боевой единицы «прыжковая пехота». Скайборд геллиона предоставляет спас-бросок за броню на 5+ и оснащён осколкомётами (с. 150).

Гравицикл «Разбойник»
«Разбойник» – самый обтекаемый и узкий из всех тёмноэльдарских неболётов, подлинное слияние грубой движущей силы и изящной смертоносности.

Модель на гравицикле «Разбойник» имеет класс боевой единицы «эльдарский гравицикл» и получает спас-бросок за броню на 5+, если её обычный спас-бросок за броню хуже. Гравицикл «Разбойник» оснащён осколковой винтовкой (с. 150).

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

Теневое поле предоставляет непробиваемый спас-бросок на 2+, однако оно исчезает до конца игры в конце любой фазы, в которой модель получит хотя бы одно неспасённое ранение.

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

Модель с душеловкой прибавляет +1 к своему показателю силы (выше 10 не поднимается) до конца игры за каждое неспасённое ранение, нанесённое в поединке вражескому персонажу.



Зонд душ

Зонд душ – это проводник агонии; это устройство нужно для того, чтобы ни одна крупица боли или страданий не выскользнула из контрэмпатической сети «Кроноса». Греясь в потоках энергии мучений, он укрепляет ближайших тёмных эльдар, позволяя им с усмешкой на лице шагать прямо под обстрел и выдерживать на себе град ударов, которые в противном случае разорвали бы их на части.

Модель с зондом душ и все дружественные боевые единицы фракции эльдар со спецправилом «не ведая боли» в пределах 6" от неё получают бонус +1 к своему правилу «не ведая боли» (например, «не ведая боли» станет «не ведая боли (4+)»). Этот бонус суммируется с любыми другими модификаторами, влияющими на «не ведая боли», однако лучше чем «не ведая боли (4+)» сделать нельзя.

Портал паутины

Это компактная переносная форма порталов Паутины, которые тёмные эльдар используют, чтобы мгновенно пересекать огромные расстояния. Выполненные в виде зазубренных, исписанных рунами кристаллов, эти устройства просто подбрасывают в воздух, где они спокойно замирают в обход закона гравитации. Со страшным треском тёмная энергия проделывает дыру в коже реальности, открывая путь в Паутину, по которому могут пройти тёмные эльдар.

Если модель с порталом Паутины находится в резерве или действующем резерве, тогда эта модель, а также боевая единица, к которой она присоединена, или транспорт, в который она погружена, имеют специальное правило «глубокий удар». Данная модель и её боевая единица не смещаются, прибывая из глубокого резерва.

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Ловчие цепи

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

Технике с ловчими цепями разрешается наносить танковый удар, даже если она сама не является танком. Идти на таран, однако, нельзя.

Улучшенные эфирные паруса

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

Модель с улучшенными эфирными парусами может перемещаться максимум на 24" при движении на максимальной скорости.

Мерцающее поле

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

Непробиваемый спас-бросок на 5+.



Жуткие трофеи

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

Все дружественные боевые единицы фракции тёмных эльдар в пределах 6" от техники с жуткими трофеями могут перебрасывать проваленные тесты на лидерство.

Щиты ночи

Палуба корабля окружена смещающим полем широкого спектра, которое окутывает машину бурлящим облаком холодной, непроглядной тьмы, вследствие чего противникам становится трудно прицелиться.

Техника со щитами ночи имеет спецправило «скрытность».

Гранатомёты «Мучение»

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

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, душевный страх

Душевный страх: в конце фазы стрельбы боевая единица, получившая одно или более попаданий от оружия с этим специальным правилом в текущей фазе, должна пройти тест на лидерство. Боевая единица получает определённое количество дополнительных ранений (причём спас-броски за броню или укрытие не дозволяются), равное разнице при провале теста. Ранения нельзя распределять на модели со спецправилами «бесстрашие» или «и не познают они страха» (любые лишние ранения исчезают).

Шоковый таран

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

Техника с шоковым тараном может наносить танковый удар и идти на таран, даже если сама танком не является. Вдобавок, показатель её лобовой брони считается равным 14 при определении воздействия тарана на саму технику и её цель.

Стойки для осколкового оружия

Пассажиры корабля хорошо обучены искусству стрельбы на высокой скорости из многочисленного противопехотного оружия, находящегося на корабле. Это позволяет им полностью опустошать магазины, устраивая шквал осколочного огня, а после бросать разряжённое оружие и тут же хватать другое с полным боекомплектом.

Пока модель погружена в технику со стойками для осколкового оружия, все её осколковое вооружение (с. 150) имеет спецправило «спаренное».



ИЗУВЕРСКИЕ АРТЕФАКТЫ

Изуверские артефакты заключают в себе чудовищную мощь и высоко ценятся тёмными эльдар за те редкие оттенки боли, что можно получить от жертв с их помощью. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

Анимус витэ

Это мерзостное творение представляет собой гладкую сферу из туго стянутой разумной колючей проволоки, которая резко разворачивается и ловит добычу, под ноги которой её кинули. Медленно и злорадно анимус витэ начинает сжиматься, разрезая броню, плоть и кости, пока крики агонии не превратятся в отчаянные душераздирающие вопли. Образующийся при этом психический побочный продукт, насыщающий поле боя миазмами боли, весьма укрепляет тех, кто обладает достаточной силой воли, чтобы поглотить его и прочувствовать букет вкуса, как у марочного вина.

Дальность	Сила	АР	Класс
8	4	2	Штурмовое 1, мучительное, одноразовое

Мучительное: если анимус витэ наносит неспасённое ранение, все модели со спецправилом «энергия боли» (и дружественные, и вражеские) при определении получаемых от него специальных правил считают, что номер текущего игрового хода на единицу выше, чем в действительности. Преимущество от этого правила действует до конца битвы и суммируется со спецправилами «архитектор агонии» (с. 143) и/или «мастер боли» (с. 120).

Архангел Боли

В дни, предшествовавшие Грехопадению, пророк Иншимаэль в попытке спастись изобрёл специальное устройство, которое ловит демонические сущности. И хотя это было хитрое приспособление, его не хватило для защиты от родившейся Слаанеш, поэтому за считанные мгновения душа Иншимаэля была поглощена. С тех пор комморриты существенно извратили этот артефакт, сделав из него метафизическую темницу, известную как Архангел Боли. Украшенный орнаментом контейнер используют для пленения демонов в яме колючего небытия, которое терзает и мучает их неземные сущности. Руны подчинения, что удерживают тварей внутри, сводят их с ума. И когда демонов выпускают, то прежде чем вернуться в варп, они предстают в виде ослепительных крылатых фигур, чьи ликующие крики лишают боеспособности даже храбрейшего противника, ввергая в пучину безумия, из которой уже не выбраться.

Один раз за игру во время фазы стрельбы модель с Архангелом Боли может решить высвободить его мощь вместо ведения огня. Если она решается на это, каждая вражеская боевая единица в пределах 9" от неё должна пройти тест на лидерство со штрафом -2. Боевая единица получает определённое количество дополнительных ранений (причём спас-броски за броню или укрытие не дозволяются), равное разнице при провале теста. Ранения нельзя распределять на модели со спецправилами «бесстрашие» или «и не познают они страха» (любые лишние ранения исчезают).

Доспех Страдания

Этот доспех, выкованный ремесленником Калмаэлем из психоэмпатических осколков отравленной призрачной кости, можно считать высшей формой выражения комморритами своего презрения. Его усеянные шипами пластины обеспечивают исключительную защиту, однако вовсе не прочность делает этот доспех таким желанным. В первую очередь он привлекателен тем, что излучает волны чистого ужаса. Подобную ментальную пытку в состоянии выдержать только те, кто имеет железную волю, остальные же тяжело падают на пол, роняя из трясущихся рук оружие, будучи не в силах совладать со страхом.

Доспех Страдания предоставляет спас-бросок за броню на 4+, непробиваемый спас-бросок на 6+ и специальное правило «устрашение». У всех вражеских боевых единиц в пределах 6" от обладателя доспеха Страдания лидерство снижено на 2 пункта.

Клинок-джинн

Сделанный из неизвестного сплава, что сохраняет идеальный зеркальный блеск, клинок-джинн показывает идеализированное отражение любого, кто посмотрит на него; демонстрируемый образ излучает властность, красоту и мудрость - то, что сильнее всего желает взглянувший. Любой, кто возьмёт в руки этот клинок, попадёт под его чары и будет ревностно его оберегать, вслушиваясь в шёпот джинна днём и ночью. И хотя оружие наделяет своего владельца невероятным боевым мастерством, оно постепенно всасывает в себя его сущность до тех пор, пока не посчитает, что забирать больше нечего, и не обратиться против него. В этот момент отражение изменится и превратится в нечто зловещее – то истинное лицо джинна напоследок посмотрит на обладателя клинка, прежде чем обратить его сердце в прах, а душу в уголёк.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, разумный клинок

Разумный клинок: сражаясь клинком-джинном, его обладатель получает +2 бонусные атаки. Сразу после отыгрыша всех атак этого оружия киньте один D6: при выпадении 1 модель, использующая это оружие, немедленно получает одно ранение, причём любого рода спас-броски не дозволяются.



Шлем Злости

Дети Тёмного города свысока смотрят на тех глупцов, кто вздумает использовать пси-колдовство в бою, ведь подобные действия привлекают внимание не только Той-что-жаждет, но и Асдрубаэля Векта, риск навлечь гнев которого куда реальнее. Ввиду необходимости, тёмные эльдар позволили своим пси-способностям ослабнуть, что сделало их менее защищёнными перед лицом варп-атак со стороны врагов. Исправить баланс призван шлем Злости, оберегающий своего владельца от всяческого вреда и создающий мощное поле псионической обратной связи, которая способна сварить мозги псайкера внутри черепа.

Владелец шлема Злости и все дружественные боевые единицы фракции тёмных эльдар в пределах 12" от него имеют спецправило «несокрушимая воля». В дополнение к этому вражеских псайкеров в пределах 12" от владельца шлема Злости поджидают опасности варпа, если при прохождении пси-теста они выбрасывают любой дубль.

«Поцелуй паразита»

«Поцелуй паразита», считающийся самым прекрасным из всех когда-либо созданных осколковых пистолетов, стреляет кристаллическими дротиками с психовампирическими компонентами внутри. Впиваясь в плоть, такой заряд вытягивает саму душу у задыхающейся от боли жертвы и передаёт её владельцу оружия. Когда несчастное живое существо съёживается и высыхает, словно гниющий фрукт, её убийца начинает светиться силой и молодостью, наслаждаясь украденной энергией жизни, в то время как прах его противника уносится ветром.

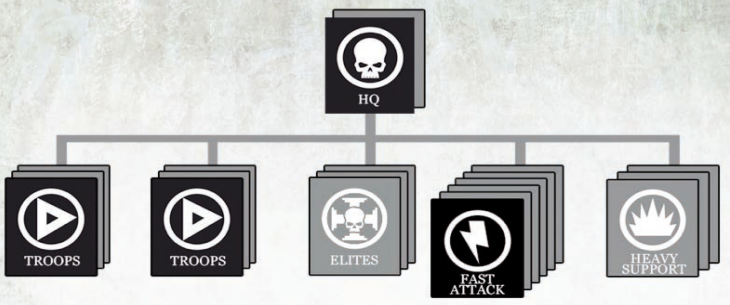
Дальность	Сила	АР	Класс
12"	1	5	Пистолет, мастерски сделанное, отравленное (2+), вытягивание души)

Вытягивание души: всякий раз, когда владелец «Поцелуя паразита» наносит им неспасённое ранение, он немедленно восстанавливает одну свою ранее утраченную в битве рану.



РАСХИТИТЕЛИ РЕАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Кодекс тёмных эльдар **предлагает уникальное подразделение – подразделение расхитителей реального пространства – которое отражает молниеносную быстроту тёмноэльдарских рейдов. Оно следует всем правилам для подразделений, которые приведены в** ***книге правил ВХ40к.***



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ:
1 командная единица
2 единицы основных войск
1 единица мобильных войск

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ:
1 командная единица
4 единицы основных войск
3 единицы элитных войск
5 единиц мобильных войск
3 единицы тяжёлой огневой поддержки

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Все боевые единицы в этом подразделении должны относиться к фракции тёмных эльдар (или вовсе не иметь фракции).

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Расхититель реального мира: если данное подразделение является вашим основным подразделением, вы можете перекинуть результат броска по таблице особенностей военачальника из *кодекса тёмных эльдар.*

Охота из теней: во время всего первого игрового хода, а также любого другого хода, в котором действуют правила ночного боя, все боевые единицы основных войск из этого подразделения получают спас-бросок за укрытие на 5+, а все остальные боевые единицы из этого подразделения получают спас-бросок за укрытие на 6+.



ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

В *кодексе тёмных эльдар* представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за тёмных эльдар. Эти задачи помогают отразить жестокие и зловещие методы ведения войны тёмных эльдар.

Если ваш военачальник относится к фракции тёмных эльдар, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в *книге правил ВХ40к*.

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за тёмных эльдар генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу тёмных эльдар с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	РЕЗУЛЬТАТ
11	**Поймать живыми!**
12	**Страх и ужас**
13	**Смерть от тысячи порезов**
14	**Некуда бежать**
15	**Боль во всех своих проявлениях**
16	**Охотник за трофеями**

11 ПОЙМАТЬ ЖИВЫМИ!

Вид: тёмные эльдар

Комморре всегда нужны новые рабы. Настигните жертву и поймайте её живьём.

В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если во время вашей фазы наступления будет полностью уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица, не относящаяся к технике. Если во время вашей фазы наступления будет удалён как потеря вражеский независимый персонаж, вместо этого вы получите D3 победных очка.

12 СТРАХ И УЖАС

Вид: тёмные эльдар

Посейте ужас и панику в лагере неприятеля, а затем испейте из чаши его страха.

В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если во время вашего хода хотя бы одна боевая единица противника провалит один тест на боевой дух, подавление огнём или устрашение.

13 СМЕРТЬ ОТ ТЫСЯЧИ ПОРЕЗОВ

Вид: тёмные эльдар

Ударяйте и отступайте! Смотрите, как вражеская армия слабеет и умирает, пока вы лишаете её одного воина за другим.

В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если во время вашего хода не меньше чем из трёх боевых единиц противника будет удалено как потеря хотя бы по одной модели. Если не меньше чем из шести боевых единиц противника будет удалено как потеря хотя бы по одной модели, вместо этого вы получите D3 победных очка.

14 НЕКУДА БЕЖАТЬ

Вид: тёмные эльдар

Никому не сбежать от нас. Никто не спрячется от нашего взора. Убейте любого, кто попытается уйти от поцелуев наших клинков.

В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если во время вашего хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица противника, которая отступает или имеет специальное правило «скрытность» или «скрытый пеленой».

15 БОЛЬ ВО ВСЕХ СВОИХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Вид: тёмные эльдар

Наслаждайтесь чужими страданиями, пусть ваши противники познают боль во всех своих проявлениях.

В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если в вашей фазе стрельбы или наступления будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица противника. Если в ваших фазах стрельбы и наступления будет полностью уничтожено хотя бы по одной боевой единице противника, вместо этого вы получите D3 победных очка. Если в ваших фазах стрельбы и наступления будет полностью уничтожено не меньше чем по три боевые единицы противника, вместо этого вы получите D3+3 победных очка.

16 ОХОТНИК ЗА ТРОФЕЯМИ

Вид: тёмные эльдар

Повелители Комморры требуют трофеев, будь то какая-нибудь безделушка с поля битвы или голова вражеского чемпиона.

При генерировании данной задачи ваш оппонент должен выбрать один маркер объекта и одного из своих персонажей. В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если будете контролировать обозначенный маркер объекта или обозначенный вражеский персонаж будет удалён как потеря. Если на конец своего хода вы будете контролировать обозначенный маркер объекта, и обозначенный вражеский персонаж будет удалён как потеря в этом же ходе, вместо этого вы получите 2 победных очка.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ: КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач тёмных эльдар, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая 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

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Архонт	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	In (ch)	116
Дражар	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	In (ch)	122
Гемункул	5	5	3	4	3	5	3	9	6+	In (ch)	120
Лелит Гесперакс	9	9	3	3	3	9	5	9	6+	In (ch)	119
Ламеянка	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	In	117
Медуза	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	In	117
Сслит	4	4	5	5	2	4	3	3	5+	In	117
Суккуб	8	6	3	3	3	8	4	9	6+	In (ch)	118
Ур-гуль	4	0	4	3	1	5	3	3	–	In	117
Уриен Ракарт	5	5	3	5	3	5	3	9	6+	In (ch)	121

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Гекатрица	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	In (ch)	125
Воин-кабалит	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	In	124
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	In (ch)	124
Ведьма	4	4	3	3	1	6	1	8	6+	In	125

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Аберрация	4	1	5	5	3	4	4	4	6+	In (ch)	129
Акофист	4	4	3	4	1	4	2	9	6+	In (ch)	128
Кровавая Невеста	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	In	125
Драконт	4	4	3	3	1	5	3	9	5+	In (ch)	124
Гротеск	4	1	5	5	3	4	3	3	6+	In	129
Инкуб	5	4	3	3	1	5	2	9	3+	In	126
Вернорождённый кабалит	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	In	124
Клэйвекс	6	5	3	3	1	6	3	9	3+	In (ch)	126
Мандрагор	4	4	4	3	1	5	2	8	–	In	127
Ночной изверг	4	4	4	3	1	5	3	9	–	In (ch)	127
Сирена	4	4	3	3	1	6	3	9	6+	In (ch)	125
Развалина	4	4	3	4	1	4	1	8	6+	In	128

КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Зверь = Be, *персонаж* = (ch), *скоростная* = F, *летательный аппарат* = Fl, *пехота* = In, эльдарский *гравицикл* = Ejb, *прыжковая боевая единица* = J, *монструозное создание* = Mc, *открытая* = O, *скиммер* = S, *транспорт* = T

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Чемпион арены	4	4	3	4	1	6	2	9	5+	Ejb (ch)	134
Укротитель	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Be	131
Когтистый изверг	3	0	5	5	3	5	4	5	6+	Be	131
Геллиарх	4	4	3	3	1	6	2	9	5+	In, J (ch)	135
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	In, J	135
Кхимера	4	0	4	4	1	6	3	5	6+	Be	131
Стая острокрылов	2	0	3	3	3	5	4	5	6+	Be	131
Разбойник	4	4	3	4	1	6	1	8	5+	Ejb	134
Бичеватель	4	4	3	3	1	5	1	8	4+	In, J	137
Солярит	4	4	3	3	1	5	2	9	4+	In, J (ch)	137

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
«Кронос»	3	3	5	7	3	4	3	10	3+	Mc	139
«Талос»	5	3	7	7	3	4	3	10	3+	Mc	138

ТЕХНИКА

		Броня					
	BS	F	S	R	HP	Класс	С.
«Рейдер»	4	10	10	10	3	S, F, O, T	132
«Губитель»	4	11	11	10	3	S, F, O	140
Реактивный истребитель «Острокрыл»	4	10	10	10	3	Fl	136
«Яд»	4	10	10	10	2	S, F, O, T	133
Бомбардировщик «Пустотный ворон»	4	10	10	10	3	Fl	141



ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	АР	Класс
Поток зла	18"	4	4	Штурмовое 2, душесжигатель
Бласт-пистолет	6"	8	2	Пистолет, лэнс-излучатель
Бластер	18"	8	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель
Тёмное копьё	36"	8	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель
Тёмная коса	24"	8	2	Тяжёлое 1, взрыв, лэнс-излучатель
Пушка-дезинтегратор	36"	5	2	Тяжёлое 3
Зрительная вспышка	Шаблон	4	3	Штурмовое 1
Электромагнитный бластер	24"	4	4	Штурмовое 1, электромагнитное
Электромагнитная граната	8"	2		Штурмовое 1, электромагнитное
Тепловое копьё	18"	6	1	Штурмовое 1, лэнс-излучатель, мелта
Сглаз-винтовка	36"	X	4	Штурмовое 1, особая начинка, снайперское
Имплозивная ракета	48"	6	2	Штурмовое 1, взрыв, одноразовое
Разжижитель	Шаблон	3	D6*	Штурмовое 1
Ракета-монокоса	48"	6	5	Штурмовое 1, большой взрыв, одноразовое
Некротоксинная ракета	48"	1	–	Штурмовое 1, губитель плоти, большой взрыв, одноразовое
Окостенитель	24"	1	2	Штурмовое 1, губитель плоти, кальцинированные копья
Гранатомёт «Фантазм»	18"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, душевный страх
Плазменная граната	8"	4	4	Штурмовое 1, взрыв
Сколовый карабин	18"	1	5	Штурмовое 3, отравленное (4+)
Раскалывающая ракета	48"	7	–	Штурмовое 1, кромсающее, большой взрыв, одноразовое
Шредер	12"	6	–	Штурмовое 1, взрыв, кромсающее
Выкачиватель душ	Шаблон	3	3	Штурмовое 1
Вихрь духов	18"	3	3	Штурмовое 1, большой взрыв
Осколковая пушка	36"	1	5	Залповое 4/6, отравленное (4+)
Осколковый пистолет	12"	1	5	Пистолет, отравленное (4+)
Осколкомёты	18"	1	5	Штурмовое 2, отравленное (4+)
Осколковая винтовка	24"	1	5	Скорострельное, отравленное (4+)
Пистолет-жало	12"	1	5	Пистолет, отравленное (2+)
Жалящий пускатель	24"	5	5	Штурмовое 2, взрыв
Гранатомёт «Мучение»	24"	1	–	Штурмовое 1, взрыв, душевный страх
Пустотное копьё	36"	9	2	Штурмовое 1, лэнс-излучатель
Пустотная мина	–	9	2	Бомба 1, большой взрыв, лэнс-излучатель, одноразовое

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	АР	Класс
Агонизатор	–	Как у обладателя	3	Рукопашное, отравленное (4+)
Архитская глефа				
– одной рукой	–	Как у обладателя	3	Рукопашное
– двумя руками	–	+1	2	Рукопашное, двуручное
Цепи с крюками	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, кромсающее
Оружие ближнего боя	–	Как у обладателя	–	Рукопашное
Полуклэйвы				
– сцепленные	–	+1	2	Рукопашное, двуручное
– раздельные	–	Как у обладателя	3	Рукопашное, двойной удар
Электрокоррозийный хлыст	–	Как у обладателя	3	Рукопашное, контузящее, отравленное (5+)
Перчатка плоти	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, летальная доза, отравленное (4+)
Электромагнитная граната	–	2	–	Электромагнитное
Адская глефа	–	+1	5	Рукопашное, двуручное
Иссушающий клинок	–	Как у обладателя	3	Рукопашное, мгновенная смерть
Перчатка гидры	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, кромсающее, специализированное оружие
Инъектор ихора	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, губитель плоти, летальная доза
Пронзатель	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, пронзать
Клэйв	–	+1	2	Рукопашное, двуручное
Мыслефазовая перчатка	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, контузящее
Плазменная граната	–	4	4	–
Силовое копьё	–	+1/ Как у обладателя	3/4	Рукопашное
Силовой меч	–	Как у обладателя	3	Рукопашное
Бритвоцеп	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, клинок-кнут, специализированное оружие
Рука-ножницы	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (4+), раздирающее
Шаимешский клинок	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (2+), летальная доза
Осколочная сеть и пронзатель	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, ритуальная пара
Шоковый коготь	–	+1	6	Рукопашное, на крючке
Ядовитый клинок	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (2+)
Инструмент развалины	–	Как у обладателя	–	Рукопашное, отравленное (4+)



ДОПОЛНЕНИЕ К КОДЕКСУ

КОВЕНЫ ГЕМУНКУЛОВ

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР



КОВЕНЫ ГЕМУНКУЛОВ

ХОЗЯЕВА БЕЗДНЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ **163**

ВЛАСТЕЛИНЫ БОЛИ **165**
Театр ужасов 166
Ковены Комморры 168
Дисциплины гемункулов 172
Чудовища и машины 174
Убийство Воронов 178
Ужасная красота 182
Похищение Лефидии 188
Боевое обличье гемункулов 193
Хроника безграничного горя 194

ПРОЦЕССИЯ ЗЛА **198**

ВОЙСКА КОВЕНОВ **206**
Дьявольские игрушки 207
Собрание ковенитов 208
Инфолисты формирований 209
Гротескная выставка 210
Алые эпикурейцы 211
Скальпель 212
Пятерня трупокрадов 213
Тёмный ремесленник 214
Ковенитский корпус плоти 215
Карнавал боли 216

МИССИИ **219**
Алтарь войны: бойтесь жнеца 220
Алтарь войны: знатная бойня 222
Алтарь войны: раствориться во мраке 224
Отголоски войны: Отказ от смерти 226
Отголоски войны: изморить рой 228
Отголоски войны: украсть планету 230
Отголоски войны: гибель Ворона 232



Перевод, редактура и вёрстка: Desperado
Корректура: samurai_klim, Shaseer

Особая благодарность **Гадкому Котичку и FlashCell** за предоставление материалов.

ВВЕДЕНИЕ

Из запутанных подземелий Комморры в реальное пространство отправляются ковены гемункулов, в чьём мире правят губительные услады и бесконечная боль, ведь агония живых созданий для них все равно что кровь для пиявок. Когда полчища монструозных тварей, созданных этими сумасшедшими скульпторами плоти, появляются в Галактике, безумие поглощает целые планеты.

Дети Тёмного города являют собой сущее зло. Некоторые из них уже были старыми во времена Грехопадения эльдар – то иссохшие существа, которые придумали, как приносить смерть звёздам, и даровали жизнь тысячам кошмарных чудовищ. Многие из их числа – это те же самые гедонисты, что привели древнюю эльдарскую империю к полной катастрофе. Однако никто из них ничуть не жалеет о своём порочном прошлом или настоящем. Столь далеко зашли гемункулы в познании тайного, что смерть для них стала обыденностью, а многообразные расы Галактики представляются им не более чем подсобным материалом.

КОВЕНЫ ГЕМУНКУЛОВ

Гемункулы не работают в одиночку, поскольку им претит ручной труд, да и вообще любая физическая нагрузка. Свои злодеяния они вершат через верных миньонов в безликих масках и мертвенно-бледных слуг, которые формируют опору каждого ковена гемункулов. По большей части эту касту подчинённых составляют раболепные развалины и неуклюжие гротески – сшитые из кусков плоти ковениты, устраивающие ужасные акты насилия в бою с армиями низших рас. Самыми страшными творениями ковена считаются машины боли, биомеханические кошмары, терзающие не только тело, но и душу воинов, защищающих реальный мир. Перейти дорогу гемункулу не сулит ничего хорошего, поскольку ради мести он может обречь на гибель даже целую планету.

КАК ДЕЙСТВУЕТ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Это дополнение расскажет зловещую историю гемункулов, живущих под Тёмным городом, откроет их отвратительные деяния, творимые как в Комморре, так и на полях сражений по всей Галактике. Более того, здесь подробно описаны странные ковены и дисциплины гемункулов вроде тех, что преподают надиристы и Чёрные изобильщики. Всё это поможет вам собрать коллекцию по душе. Ещё вы увидите здесь качественные фотографии с фантастически покрашенными миниатюрами самих гемункулов, их жутко видоизменённых воинов и причудливых машин боли. К ним вы найдёте правила, что позволит превратить вашу коллекцию цитаделевских моделей в формирования или подразделения ковенов. Тут же представлены особые реликвии и особенности военачальника, доступные гемункулам и которые можно использовать с обычной армией или воинством, набранным из этого дополнения. И наконец, сюда включены новые миссии, позволяющие воспроизвести на столе некоторые из самых значимых рейдов в мрачной истории тёмноэльдарских гемункулов и опробовать излюбленные тактические решения глав ковенов.





Властелины боли

Гемункулы – извращённые хирурги-алхимики из рода тёмных эльдар. Руководя ковенами глубоко под Комморрой, эти скрюченные монстры оттачивают своё мастерство как на пленниках, так и на добровольцах. Они занимаются ужасным ремеслом, но без злого гения этих дьявольских личностей Тёмный город вскоре поглотит сам себя.

Гемункулы – признанные мастера пыток, ваяния плоти и изощрённых злодейств. Они – истинные ценители боли, всецело посвящающие себя выбранной страшной профессии. Будучи знатоками различных регенеративных методик, они держат в своих руках власть над жизнью и смертью комморритов, предлагая мнимое бессмертие тем, кто добивается их благосклонности. Загадочная наука позволяет гемункулам оживлять убитых, имея всего лишь страшно изуродованные останки, но за подобную услугу эти своеобразные «врачи» требуют у клиента частицу души.

Главы ковенов с одинаковой радостью берутся как за косметические изменения тела, так и за кардинальные. Любого тёмного эльдар, кто решит к ним обратиться, медленно и мучительно переделают, приростив дополнительные конечности или проведя полное усовершенствование организма. Многие гемункулы к тому же любят варить смертельные зелья и отравы для своих собратьев-комморритов, зачастую очищенные до невероятной степени. Властелины боли не всегда придерживаются поставленных перед ними специальных требований, поскольку считают, что лучше кого бы то ни было в Тёмном городе или за его пределами знают, что нужно их клиентам.



Гемункулы редко живут обособленно, чаще они собираются в группы единомышленников, называемые ковенами. Каждый эстет ужаса радуется новым открытиям своего ковена в области изучения боли, совершенствуя нечестивую науку и осваивая страшные ремёсла. Ковены различаются по размерам от небольших элитарных кружков до крупных конклавов мучителей, которые могут похвастать, как минимум, несколькими тысячами приспешников.

Каждый гемункул сравнивает себя с богом и потому окружает себя свитой из уродливых прислужников, которые без колебаний исполняют любой его каприз. Многие считают ниже своего достоинства ходить по земле, не говоря уже о том, чтобы утруждать себя физической нагрузкой. Поэтому в работе им всегда помогают тайные технологии и сопровождающие монстры: по приказу хозяев слуги ковена безропотно таскают пленников, свежуют их и препарируют. Поголовно страдающие манией величия, гемункулы постоянно нуждаются в том, чтобы их эго тешили лебезящие подчинённые, большинство из которых к тому же являются их собственными творениями.

Свои логова гемункулы обустраивают в похожих на громадные сталактиты цитаделях глубоко под Комморрой. Непрошеному гостю практически невозможно обнаружить местоположение ковенов, дом каждого из которых от самого начала и до конца усеян смертельными ловушками и лишает рассудка своим видом. В самом сердце подшпиля ковена теснятся многочисленные чёрные ублиеты и сводчатые лаборатории, где полки с алхимическими сосудами, поблёскивающими в сумраке и подрагивающими от веществ внутри, поддерживаются связками сухожилий, а зловещая аппаратура, подвешенная на утыканных шипами цепях, дожидается от своего создателя команды к активации. Во внешних же стенах ковенитских подшилей рядами стоят блестящие капсулы с амниотической жидкостью, внутри которых выращивают новых тёмных эльдар.

Мало того, что гемункулы ответственны за рождение большинства тёмных эльдар, они также ухаживают за ними после смерти. В центре обители каждого ковена находятся пыточные столы, за которыми гемункулы и практикуют своё отвратительное ремесло. Крики жертв дают силы не только гемункулам, но и их клиентам. Над каждым таким столом висят расположенные концентрическими кругами гробы с прозрачными крышками, внутри которых находятся останки тех, кто заключил соглашение о своём восстановлении после смерти. И за счёт энергии агонии, поднимающейся от пыточных столов, клиент возвращается к жизни.

За тысячелетия древнейшие гемункулы стали особенно избирательными в своих извращённых пристрастиях. Они ищут всё более причудливые и экзотические способы вытягивать агонию у своих жертв, так как с каждой проходящей эпохой им становится труднее удовлетворять свой вкус к страданиям. Например, некоторые из самых дьявольских фракций вроде Изменённых истребляют целые колонии, чтобы приготовить яд с нужной консистенцией. Прожив тысячи лет, властелины боли смотрят на непрекращающиеся, опустошительные планетарные войны низших рас с насмешливым интересом. Однако по мере того, как 41-е тысячелетие подходит к тревожному концу, ковены гемункулов проводят налёты масштабнее чем когда-либо, наслаждаясь смятением и резнёй в эту эпоху.

Реальный мир сродни пиршественному столу, стоящие на котором блюда уже давно испортились под гнётом времени. И всё же там можно найти восхитительные лакомства, если только знать, где их искать...

Винкуилиак Ксорл, маркиза Мифической Горстки

ТЕАТР УЖАСОВ

Когда ковен гемункулов собирает всю свою мощь и обрушивается на планеты в реальном мире, с собой он приводит всевозможные ужасы из тёмных подземных царств Комморры. Отвратительные создания вырываются из мерцающих Паутинных порталов, чтобы грабить и убивать, а в конце хватают вопящую добычу и уходят с ней в своё логово столь же внезапно, как и пришли.

Благополучие тёмноэльдарского общества построено на чужих страданиях. Само выживание этой древней и садисткой расы зависит от регулярного притока несчастных пленников, и, к счастью для комморритов, в Галактике предостаточно живых, которых можно утащить в Тёмный город. По этой причине тёмные эльдар постоянно совершают набеги в материальное измерение, однако редко бывает, что бы у каждой их фракции имелись одни те же цели. Архонты кабалов, например, наносят смелые стремительные удары ради захвата огромного числа рабов и укрепления своих позиций в Комморре. Ведьмовские культы возвращаются из рейдов с элитными воинами низших рас, которые считаются подходящими участниками для их еженощных кровавых состязаний. Но когда ковены гемункулов вылезают из Паутины, они преследуют куда более чудовищные и эзотерические цели.

Чаще всего ковены устраивают налёты, чтобы заполучить нужные им для экспериментов экземпляры или чтобы запастись живыми для подпитки болью в своих подземельях. Не давая опустеть своим пыточным столам, главы ковенов не только удовлетворяют собственные извращённые потребности, но и снабжают энергией страданий клиентов, что восстанавливаются в специальных гробах. Некоторые гемункулы очень трепетно подходят к вопросу о том, какие им нужны подопытные образцы, и тщательно отбирают жертвы по таким странным критериям как возраст, цвет глаз, тембр голоса, жестокосердие или иным непонятным особенностям. Другие же полностью сметают население целых поселений или даже континентов, без разбора собирая любой сырьевой материал, а уже по возвращении в родные логова приступают к кропотливой сортировке. В расчёт берутся не только внешние или личностные качества; почерневшие лёгкие защитников мира-кузницы, вероятно, ласкают взгляд гемункулов, а превосходно растягивающиеся горловые связки зеленокожих с ледовых планет отлично подходят для использования в качестве сухожилий. Многие соперники гемункула по имени Кониарх Сех пышут чёрной завистью из-за того, что свои рабочие помещения он сделал внутри колоссальных пищеводов давно вымершей расы венголиафов. В действительности никому не дано понять извращённые мотивы этих древних грешников, ибо их прихоти выходят



далеко за рамки здравомыслия.

И всё же их рейды не всегда направлены на грабёж или похищение. Некоторым гемункулам, как, например, Пророкам Плоти, нравится создавать сложные и содержательные узоры из трупов, которыми можно любоваться из глубин космоса. Кроме того, выезд за пределы Комморры предоставляет отличную возможность отплатить за давнюю обиду изобретательной местью. Когда архонт Ванксил однажды пренебрежительно отозвался о качестве ядов, приобретённых у гемункула Кариока из Вечной Спирали, члены ковена предложили в качестве компенсации увеличить мощь его осколкового вооружения в семь раз, на что, как и было рассчитано, архонт согласился. Когда кабалиты Ванксила напали на имперскую планету под названием Надежда Дураков, их осколковое оружие выпустило токсины столь мощные, что они распространились по воздуху и обратили в первичный бульон не только местных защитников, но и самого архонта вместе с его налётчиками.

По сравнению с остальными тёмными эльдар, гемункулы весьма неспешно подходят к проведению кампаний ужаса. Возраст некоторых из этих таинственных злодеев доходит до десяти тысячелетий, поэтому время мало что значит для них. Гемункулы мастерски строят свои честолюбивые замыслы на протяжении целых эпох, поэтому рейды в реальное пространство они планируют с точностью профессионального хирурга. Если потребуется, в качестве последнего штриха они сконструируют специально оборудованные машины боли или заключат соглашения с другими фракциями Тёмного города, чтобы обезвредить систему обороны планеты. По мере того как близится момент, когда будет сделан первый шаг на сцене театра войны, атмосфера в ковене всё сильнее искрит от напряжения, ведь каждый из его развращённых членов готовится провести собственное тёмное выступление.

Эти древние создания вместе со своими сухощавыми ужасами предпочитают появляться из тайных порталов Паутины среди старых кладбищ, густых лесов или давно заброшенных промышленных зон. С терпением паука гемункулы будут понемногу спускать на защитников планеты свои омерзительные творения, тратя дня и недели на распространение страха и смятения, прежде чем начать главный штурм. В иных случаях они превращают своё прибытие в сумасшедшее представление, упиваясь тем жутким и странным зрелищем, что демонстрируют своим жертвам.

Но именно благодаря развалинам и гротескам в полной мере проявляется талант их хозяев устраивать кровопролитие. Оснащённые чудовищными хирургическими инструментами, эти кошмарные существа в безликих масках вспарывают животы, разрывают броню, ломают кости и убивают вражеские отряды потоками сверхочищенного олеума, выпускаемого из разжижающих пушек. В это же время над полем боя парят машины боли, врывающиеся в ряды противника по первому же пренебрежительному жесту своих создателей. У таких конструкций встречается бесчисленное множество разных видов оружия, начиная от излучателей испепеляющей энергии и сетей из шипастых цепей до разбрызгивателей кипящего ихора, выдвигающихся игл и чудовищных трубок, вытягивающих жизненную силу у жертв. Собрав энергию агонии, они делятся ей со своими сумасшедшими творцами, которые пробуют жизни врагов, словно гурманы деликатес.

Что касается подбора жертв, большинство гемункулов очень гордятся своим вкусом. Если они не дарят исключительно мучительную смерть тем, кто перешёл им дорогу, эти дьявольские фигуры занимаются тем, что прокалывают кожу пленников или нащупывают точки напряжения на их черепах. Кто-то даже пробует с кончиков своих пальцев капли крови жертвы, смакуя их на языке, как истинный ценитель. Другие же считают попросту неприемлемым пятнать себя прямым контактом с подопытным и поэтому используют чудовищных телохранителей, которые выполняют любое поручение своего хозяина, вскрывая тела пациентов и извлекая нужные органы для исследования.

Как только вакханалия на поле боя подходит к завершению, гемункулы возвращаются в Комморру с пополнившимися запасами пленников. Даже самый бесстрастный гемункул втайне радуется потенциалу, сокрытому в его свежей добыче, и совсем не трудно догадаться, что он будет делать со своими несчастными живыми трофеями. Жертв насильно уводят в подземные логова ковенов, где их ждёт новая насыщенная мучениями жизнь. Низших созданий обычно разбирают на части, а после, пока они ещё дышат, встраивают в стены цитадели для украшения. Некоторых пленников выпускают в лабиринт, что рождает у них надежду на свободу, благодаря чему организм вырабатывает аппетитные для гемункулов эндорфины, но следом отправляются ужасные машины, которые выслеживают «беглецов». Будь то могучий космодесантник или жалкий гретчин, все пленники рассматриваются просто как расходный материал, ведь, в конце концов, в Галактике всегда можно взять ещё смертных для препарирования на операционном столе. Пока в реальном пространстве кишит жизнь, страшные изыскания и выставки гемункулов никогда не прекратятся...

ПРИКОНЧИТЬ МОНСТРА

При условии, что хоть какие-то останки тела доставят обратно в Комморру, любого тёмного эльдар можно заново вырастить в тёмных подземельях глав ковенов. До того тщеславны и эгоцентричны комморриты, что даже после смерти частица их души цепляется за труп спасительной нитью, по которой их блуждающий дух может вернуться в восстанавливаемую телесную оболочку. Впрочем, эта нить может порваться или раствориться, если она недостаточно прочна. По этой причине тёмные эльдар проводят рейды в реальное пространство с молниеносной быстротой, забирают своих павших и возвращаются домой, прежде чем мертвецы лишатся шанса на возрождение.

Но гемункулы способны полностью переступать за порог смерти. При помощи изощрённой науки духовных манипуляций они часто оставляют крошечную часть своего естества в рунических шкатулках и экстрамерных карманах, так что даже в том случае, если их материальную оболочку испарят, они смогут обрести новую плоть. Чтобы окончательно избавиться от гемункула, нужно полностью уничтожить и телесную, и духовную его форму.

Поэтому неудивительно, что главными экспертами в деле умерщвления гемункулов являются сами же властелины ковенов, ибо предательство, привычное в Тёмном городе, распространено и среди этих древних ужасных созданий. Сотни хитрых схем и артефактов, от мифической Облитераты и до убивающего душу камня Небытия, оборвали жизни множества гемункулов за прошедшие эпохи. Не стоит и говорить, что гемункулы не стесняются применять подобные устройства против простых смертных, к сущему ужасу тех, кому не повезёт испытать на себе их воздействие.

КОВЕНЫ КОММОРРЫ

Подземный мир Тёмного города – почти бесконечный лабиринт теней, где прячутся бесчисленные ковены. Но даже среди этого свободного братства истязателей и их уродливых слуг выделяются отдельные группы, чья слава так велика, что их названия вселяют страх как в самой Комморре, так и за её пределами.





ЧЁРНОЕ СХОЖДЕНИЕ

Гемункулы Чёрного Схождения любят ставить ловушки и наблюдать за смертоносной красотой их действия, будь то поддельные авиакрылья и засады с приманкой в ходе рейдов в реальное пространство или тысячелетние козни против соперников, заставляющие их полностью склониться. Тех, кто встанет на пути у Чёрного Схождения, ожидает страшно извращённая кара сообразно совершенному проступку. Того, кто решил применить грубую силу против них, ужалит развалина размером с насекомое, после чего введённый в кровоток провинившегося гипердреналин вызовет у него бешенство столь дикое, что он буквально разорвёт себя на части. Задолжавший Чёрному Схождению за поставленные отравы одним утром может проснуться в ядовитом гнездилище сслит. Даже неумышленное оскорбление способно вызвать их гнев. Так, когда посланник Кабала Зловещего Взора сморщил нос от вони в подземелье ковена, вскоре он зашёлся в кашле от пущенного трансмутантного газа. Той же ночью у него выросли ноздри, как у ур-гуля, а глаза навсегда закрылись, чтобы он лучше мог различать восхитительный букет гнильных запахов.

Гемункулы Чёрного Схождения соорудили пирамидальный лабиринт из стекла, что в перевёрнутом виде свисает под Тёмным городом. Многообещающих пленников ковениты бросают в камеры сенсорной депривации внутри лабиринта и затем с интересом наблюдают за ними. Единственный способ выбраться заключается в том, чтобы преодолеть все препятствия и ловушки с помощью чувства осязания и инстинкта. Почти все, кто предпринимает попытку пройти лабиринт, погибают, угодивши в парадоксальный куб или провалившись в бездонные ямы Мёбиуса при попытке обогнуть острые как бритва изгибы лабиринта. Те, кому удаётся добраться до конца, вознаграждаются новой жизнью в обличье развалины и навечно становятся частью ковена.

ТЁМНОЕ КРЕДО

Специализирующиеся в искусстве сеяния ужаса, гемункулы Тёмного Кредо глубоко почитают непрямые методы убийства. Ничто так не доставляет им удовольствие, как наблюдение за дрожащими от страха жертвами. Они доводят пленных до безумия или самоубийства с единственной целью – показать, что они стоят выше таких примитивных понятий, как физическое воздействие. Давно уставшие от традиционных средств умерщвления, члены Тёмного Кредо считают, что изысканнее всего оборвать жизнь жертвы без прямого вмешательства. Абстрактная смерть, вызванная, например, остановкой сердца из-за сильнейших переживаний, рассматривается, как самая искусная победа. Помимо эстетических соображений, подобный способ убийства имеет и весомое преимущество перед другими, поскольку крайне трудно выйти на след исполнителя. Даже их развалины предпочитают действовать тайно; каждая их ячейка может похвастать по крайней мере одним разжижителем, окостенителем или сглаз-винтовкой, с помощью которых можно устранить цель с далёкого расстояния, откуда можно в полной мере насладиться её агонией.

Именно из-за пристрастия к необычным методам нести смерть у ковена хранится множество паразитических машин «Кронос». Украшенные окровавленными цепями и жуткими трофеями, эти конструкции генерируют столько негативной энергии, что в состоянии обречь на гибель без единого физического удара. Более того, в битве к войскам Тёмного Кредо часто присоединяются окутанные ночной тьмой обитатели Элиндраха, ибо они тоже используют страх в качестве оружия. Во время совместных рейдов стаи мандрагор сопровождают ковенитов, метая сгустки сжигающего душу огня, чтобы запугать противника, прежде чем подоспеют гемункулы для совершения утончённого убийства.

Клинок в грудь? До чего обыденно. Мы давно ушли от подобных примитивных идей, моя сладкая. Дай я покажу тебе смерть куда занятнее...

Гемогарх Вантис,
некромейстер Тёмного Кредо





СГЛАЗ

Гемункулы Сглаза считают себя величайшими гротескными художниками, чей холст – всё необъятное реальное пространство. К созданию поистине впечатляющих работ они привлекают крупные ячейки развалин и гротесков, сознание которых объединено в единую сеть наподобие той, что встречается у коллективных организмов, благодаря чему они точнее следуют творческому видению своих хозяев.

Ещё со времён своего зарождения в тёмные дни, последовавшие за Грехопадением, ковен специализируется на насылании порчи, главным образом основанной на губительных технологиях, которые для примитивных рас ничем не отличимы от магии. Тем не менее некоторые излюбленные проклятия гемункулов действительно граничат со сверхъестественным. Именно члены Сглаза обуздали стеклянную чуму в 926.M36 и впоследствии изобрели винтовку, что по сей день называют их именем. Они же усовершенствовали макрогормональное воздействие украденного костного вируса для создания окостенителя – излюбленного оружия акофистов ковена. И их же следует благодарить или ненавидеть за изобретение легендарных сфер Отчаяния – тяжёлых чёрных шариков, которые настолько сильно насыщенны чистой негативной энергией, что способны в одно мгновение превратить взрослого человека в жалкую развалину.

Члены Сглаза с нескрываемым ликованием выпускают на просторы ничего не подозревающей Галактики свои бережно выращенные заразы и упиваются каждым новым кошмаром, растягивая в ухмылке тонкие губы и обнажая заострённые зубы. Однако небрежное использование проклятий влияет не только на жертву, но и на того, кто их наслал. Те, кто имеет дело с самым секретным вооружением ковена, часто страдают альбинизмом, покрыты выцветшими пятнами на коже или имеют зеленовато-бледный оттенок. Независимо от размеров и формы, облик слуг Сглаза всегда вызывает тревогу: каким-то образом даже сквозь безликие маски окружающие чувствуют их плотоядный взгляд.



КОВЕН ДВЕНАДЦАТИ

Ковен Двенадцати – это конклав нескольких гемункулов, каждый из которых считает себя выдающимся деятелем тёмного искусства. Членство в ковене ограничено одиннадцатью местами, двенадцатое же всегда вакантно для Уриена Ракарта, если он когда-нибудь соблаговолит принять предложение. После того как властелины боли завели привычку побеждать смерть, единственный способ присоединиться к Двенадцати – это сместить одного из его членов таким образом, чтобы даже мастер-гемункул не смог вернуться с того света. Шегмета Кро, например, отправили в зеркальное измерение размером с гроб, что оказалось слишком тесным для него. Хебрис Ксульфур столкнулся с невозможной загадкой, которая с каждым неверным ответом обращала часть его тела в костную структуру, пока в итоге он полностью не превратился в костяную статую. Закродевия обратили в живой суп при помощи кислот, добытых у пойманных тиранидов, а после его выпили бывшие соратники на банкете в честь нового члена ковена.

Ковен Двенадцати поглощён гонкой извращённых вооружений. Стремление его членов всегда быть на шаг впереди остальных гарантирует, что они оснащены самыми смертельными устройствами по последнему слову тёмной науки гемункулов. Зверские инструменты смерти прочно вошли в арсенал, используемый ковеном в ходе налётов в реальное пространство: перчатки плоти, электрокоррозийные хлысты, нуль-жезлы, мыслефазовые перчатки и другие, ещё более странные разновидности оружия. Многих членов ковена, что относятся к Алым эпикурейцам, всепоглощающая тяга к изобретательным убийствам доводит до того, что они проводят испытания на себе. У немалого числа развалин на службе Двенадцати содрана кожа и обнажены нервы, что позволяет им лучше воспринимать весь спектр ощущений.

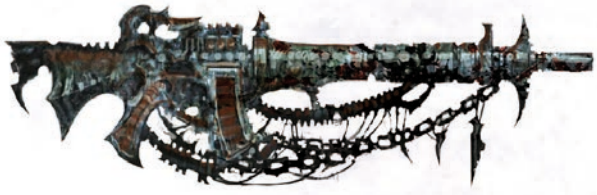
ДИСЦИПЛИНЫ ГЕМУНКУЛОВ

Сообщество гемункулов не обходят стороной новомодные веяния Тёмного города. Один ковенит может специализироваться в ваянии плоти, другой быть экспертом в области сеяния страха, а третий и вовсе пытаться обрести власть над смертью. И всё благодаря тому, что в Комморре неформально существуют разные научные школы, развивавшиеся тысячелетиями.

Тёмные ремёсла помогают гемункулам справляться со скукой, которая неизменно преследует всех, над кем не властно время. Иногда называемые дисциплинами, эти практики позволяют ковенитам сосредоточить своё непостоянное внимание на какой-либо одной области познания на достаточно долгое время, чтобы добиться в ней высот. Чем-то это напоминает эльдарские Пути, однако тогда как жители искусственных миров придерживаются одной линии поведения из-за страха пасть в пучину невоздержанности, гемункулы идут на это, чтобы прочнее укрепить свою власть над царством смертных. Гемункулы считают, что правила и ограничения нужны только трусливым детям, но сами ни за что не признаются, что ограничены рамками своей профессиональной специализации, равно как и не согласятся, что, возможно, избрали неверный путь во время Грехопадения эльдар. Если однажды гемункул устанет от работы в своём направлении или среди коллег заработает репутацию самоповторяющегося мастера, он без раздумий переключит своё внимание. Однако это нисколько не умаляет былых заслуг властелина ковена, ибо тот, кто опрометчиво выскажет сомнение по этому поводу, рискует в полной мере познать разносторонние таланты гемункула.

Несмотря на многообразие изучаемых ковеном предметов, к каким-то периодически возвращаются по прошествии эпох, и нередко они вливаются в или вбирают в себя схожие учения. Их последователи охотно проводят совместные грандиозные «выставки» в реальном пространстве, стараясь превзойти друг друга на поле боя. Однако не все дисциплины совместимы: противоположные взгляды могут привести к затяжной вражде и срыву представлений как в самой Комморре, так и за её пределами.

За тысячелетия подобного рода свободные союзы стали негласно приветствовать, если и вовсе не закреплять в правилах. Ковену, имеющему специалистов в разных областях, значительно проще отвечать на нужды Тёмного города. Например, если в ковен приходит комморрит, желающий стать бичевателем, его без промедления направляют к мастеру апофеоза. А если клиент хочет обескровить скромные империи людей или орков, ему посоветуют обратиться к Незримому наблюдателю. Так гемункулы наилучшим образом служат коллективным интересам, теша своё эго напыщенными титулами, при этом по большей части никак не пересекаясь и не мешая друг другу.



НЕМЕЗИДОВЦЫ

Одни из самых смертельно опасных дисциплин, практикуемых в тёмных недрах ковенов, изучают немезидовцы – гемункулы, ищущие самые действенные способы убийства каждого существа в материальной вселенной и за её пределами. Немезидовцы стараются разгадать тайны смерти всех разумных созданий: от самых крошечных тиранидских организмов до колоссальнейших пустотных китов и даже демонов варпа. Если жизнь можно оборвать, значит, властелин ковена в глубинах Тёмного города однажды узнает, как это сделать эффективнее всего. Воинства немезидовцев включают множество машин боли и загадочных артефактов, которые помогают наилучшим образом расправляться с противником.

Некоторые представители этой школы, как, например, гемункулы из ковена Изменённых, расширяют сферу своей деятельности. Они в широких масштабах устраивают рейды в реальное пространство, систематически истребляя целые виды исключительно для проверки своих способностей. Другие желают положить конец более абстрактным вещам, чем жизнь. Те, кто называет себя *илиннеадхс*, заклятыми немезидовцами, устраняют эфемерные понятия вроде надежды или счастья в целых секторах, стирают

ГАЛАКТИЧЕСКОЕ ПОЛОТНО

И хотя гемункулы покинули реальный мир много тысяч лет назад, все они рассматривают материальное измерение как свою собственность, с которой они вольны делать, что захотят. Владения людей, орков, тау и некронов для них не более чем совокупность игровых площадок, банкетных залов и выставочных галерей. Ни один ковенит не верит по-настоящему, что царства низших рас представляют какую-либо угрозу. Даже в тех случаях, когда грубые орки или зловонные космодесантники пробивались сквозь пространственную пелену и наводняли Тёмный город, гемункулы наблюдали за происходящим с невозмутимым любопытством, праздно беседуя между собой о лучших сторонах физиологии непрошеных гостей.

На самом же деле различные герои, чудовища и даже рядовые солдаты убивают гемункулов и их миньонов чаще, чем им хотелось бы признавать. Тёмных эльдар привлекает разнообразие методов нести смерть, практикуемых обитателями Галактики, поскольку в Комморре, пусть и овладели миллионом способов умерщвления противника, всегда хотят узнать больше. Погибнуть в реальном пространстве – сущее бедствие для воинов-кабалитов, занимающих низкое положение, однако для старейших ковенитов – это всё равно что увлекательная забава. Если только враги гемункула не сговорились помешать его воскрешению, в скором времени он обязательно вернётся ради изощрённой мести.

С приближением конца 41-го тысячелетия частота гемункульских рейдов в реальное пространство увеличилась. Они стремятся не просто забить свои логова как можно большим количеством жертв, которых могут поймать, но нарисовать собственную кровавую картину на звёздном холсте. В конце концов, какой уважающий себя ковенит пропустит конец света?

прогрессивные знания и просветительские учения с просторов Галактики и ликвидируют мечтателей-утопистов и великих предводителей, дабы задушить раздражающие их идеи, прежде чем они придут кому-либо на ум.

ЧЁРНЫЕ ИЗОБИЛЬЩИКИ

Дисциплина Чёрных изобильщиков опирается на концепцию, которая гласит, что вся реальность принадлежит им. Самые предприимчивые из всего рода гемункулов, эти профессиональные мародёры и расхитители зачастую являются зачинщиками крупномасштабных налётов, которыми отмечены последние годы 41-го тысячелетия. С недавних пор они стали подражать мастеру-гемункулу Уриену Ракарту, постоянно отправляя на задания ячейки похищающих органы «Талосов», чтобы забить свои карманные измерения достаточным количеством жертв и пережить столетия изоляции.

НАДИРИСТЫ

Надиристы всецело принимают греховность и моральное разложение, даже искреннее, чем их собратья. Порочность для них – одновременно и цель, и средство. В отличие от своих соперников, мастеров апофеоза, они стремятся обрести божественность не за счёт сотворения зловредных ангелов, а путём прохождение через надир чувственного восприятия, чтобы превратиться в воплощение зла. Они верят, что, если в достаточной мере зальют тьмой ткань реальности, они вознесутся над тварным миром и станут чем-то куда более зловещим.

Многие нынешние надиристы начинали свой спуск по нисходящей спирали, следуя заветам Тёмных Муз, фольклорных антигероев из мифов Комморры. Старейшие из надиристов похожи на иссохших живых духов, которым приходится устраивать страшные зверства, чтобы не исчезнуть совсем, вследствие чего их обычно постоянно сопровождают машины-паразиты «Кронос». На прочих гемункулов надиристы смотрят как на малодушных слабаков, а к аскетическим эльдар с миров-кораблей они и вовсе питают бездонную ненависть.

Величайшее вдохновение исходит из чернейшей тьмы.
Нотрак Гнулл, надирист Эбенового Жала

ФЕНЕКС

Фенекс – тайное ответвление заклятых немезидовцев, желающее возродить эльдарскую расу, истребив весь свой род: комморритов, жителей миров-кораблей, арлекинов, пиратов и экзодитов. Они верят, что, когда эльдар вымрут, пробудится бог мёртвых Иннеад, и душевная тревога эльдар навеки исчезнет. Фенекс – самое тайное братство из всех, ибо рвение, направленное на уничтожение собственных сородичей, легко их погубит, если станет известно об их намерениях. Ходят слухи, будто их странная философия распространена и вне Комморры. Некоторые вообще утверждают, будто целые бродячие труппы арлекинов и даже духовные лидеры более чем одного мира-корабля разделяют мнение членов Фенекса. Когда эльдар будут готовы к перерождению, последователи этого странного учения собираются управлять всем процессом, чтобы из угасающей искры судьбы их расы вновь разжечь мощный пожар.

АЛЫЕ ЭПИКУРЕЙЦЫ

Алые эпикурейцы, возможно, являются ближайшими духовными наследниками тех эльдар, чей гедонизм привёл к рождению Слаанеш. Эти ковениты и их преданные развалины наслаждаются каждой каплей чувственного опыта, которую могут выжать из тела Вселенной. Некоторые из таких разнузданных маньяков атакуют войска реального пространства, чтобы испробовать доселе неизвестные виды смерти, смакуя каждую последнюю секунду, прежде чем их жизнь угаснет. Опьянённые собственной агонией, словно вином, они умирают счастливыми. После их воскрешают в недрах Комморры, и они снова идут искать новые ощущения, мчась навстречу необычной и пленительной кончине.

ТЬМОЮ ЕДИНЫЕ

Всем гемункулам нравится думать, что они не изменяют своим принципам, но в действительности они столь же капризны, как и другие их сородичи. Одно столетие может пройти под знаком возрождения движения аппарициев – гемункулов, что делают себе логова в зеркалах и любят забирать тщеславных, а уже в следующем на первый план выйдут заносчивые вилеты, назвавшиеся так в честь одного из Тёмных Муз – Вилета, которые соизволяют присоединиться к рейдовой группе только для того, чтобы доказать своё превосходство. Сейчас, когда заканчивается 41-е тысячелетие, новый подъем переживают репугноманты, которых, несмотря на их смертельные сюрпризы, старейшие гемункулы считают довольно грубоватыми. Учитывая постоянные перемены судьбы, что отличает общество ковенитов, можно не сомневаться лишь в одном – за какую бы дисциплину массово не взялись гемункулы, остальной Галактике это не сулит ничего хорошего.



ЧУДОВИЩА И МАШИНЫ

Среди похожих на сталактиты шпилей подземного царства Комморры обитают ковены, специализирующиеся в создании машин боли. Эти жуткие монстры являют собой нечестивое слияние плоти, металла и измученного духа и одинаково полезны и эффективны как на поле боя, так и в недрах логовищ гемункулов.



ВЕЧНАЯ СПИРАЛЬ

Гемункулы Вечной Спирали считают властителей других ковенов жалкими дилетантами. Они – самые ярые приверженцы безрассудного погружения в глубины океана пороков, считающие себя злыми богами, рождёнными охотиться на границе с царством смертных. Спуск по нисходящей спирали к чернейшим глубинам бессмертия – настоящий нечестивый поход для этих извергов, и они делают всё, что в их силах, чтобы каждый новый день был хоть чуточку отвратительнее предыдущего. Из-за абсолютной приверженности своему зловещему искусству в их рядах много надиристов – тех, кто хочет стать божеством, не вознёсшись на небо, а сойдя в самую бездну. Гемункулам Вечной Спирали для выживания требуется куда больше энергии страданий, чем их соратникам-ковенитам, и потому они прибегают к использованию паразитических машин «Кронос», которые обеспечивают их духовной эссенцией, необходимой для питания. Некоторые из древнейших членов ковена настолько привыкли к спектаклям боли, что без непрерывающейся петли тёмной энергии, идущей по цепи обратной связи от «Кроноса», они быстро рассыплются прахом.

ЭБЕНОВОЕ ЖАЛО

Эбеновое Жало славится своими первоклассными «Талосами». Главную роль для ремесленников этого ковена играют инновации, вследствие чего их уважения добиваются только те, кто совмещает утончённый стиль с практичностью при создании боевой машины. Начиная с отталкивающего «Чёрного юмориста», целиком утыканного шприцами с макростеироды, и заканчивая усеянным клинками «Железным дервишем», все машины Эбенового Жала – подлинные порождения больного рассудка. Однако на самом деле ковена страшатся из-за имеющихся у него ядов. Оружие «Талосов» пропитано отличительным эликсиром ковена – чёрным токсином, полученным из топлёной плоти червеобразного нихтовермида. В тот же миг, как токсин вводится в тело жертвы, содержащиеся в нём бактерии начинают воспроизводиться, отчего на теле появляются тёмные лепрозные пятна. Глаза застывают незрячими сферами, всё тело покрывается чёрным хитином, и вскоре жертва вздувается и затвердевает, образуя плотную защитную оболочку вокруг куколки, которую бережно переносят в галереи ковена. Внутри агонизирующего живого существа прорастает новое потомство нихтовермида, которое прогрызает себе путь через плоть и кости и вырывается наружу в фонтане зловонной жидкости, что неизменно вызывает вежливые аплодисменты у пришедшей на выставку публики.





ИЗМЕНЁННЫЕ

Изменённые хорошо известны тем, что каждый раз появляются на публике с новой анатомией. Однако истинное их мастерство заключено в создании отрав, токсинов и бактериофагов. Они главные поставщики смертельных эликсиров в Тёмном городе, и если у любого кабала или культа взять осколковое оружие и изучить используемый в нём яд, то выяснится, что хотя бы несколько из его ингредиентов получены в лабораториях Изменённых. Многие из членов ковена относятся к немезидовцам, тёмным учёным, что поддерживают тесные связи с почитающими Шаимеша токсичными девами культа Лилиту. И хотя на это могут уйти тысячелетия экспериментирования, их общая цель заключается в том, чтобы раскрыть секреты смерти каждого разумного существа в Галактике. При нападении в реальный мир ковен старается захватить как можно больше жертв, независимо от их качественных особенностей; они, не задумываясь, истребляют целые популяции или даже расы ради получения яда невиданной мощи. Для сбора сырья, нужного для перегонки, Изменённые содержат регулярную армию трупокрадов, где каждый «Талос» оснащён жалящим пускателем и инъектором ихора, которые заряжены смертельнейшими веществами из всех вообразимых.



ПРОРОКИ ПЛОТИ

Пророки Плоти пользуются расположением самого Уриена Ракарта. К ним приходят служить так много кандидатов, что под руководством каждого из Пророков находятся тысячи развалин, при принятии в ковен каждому из которых клеймят все конечности, делают на них татуировки или изменяют, согласно воле нового хозяина. Если новоявленный развалина впечатлит старших членов особо изобретательными садистскими наклонностями, ему отрубят одну клеймёную конечность и заменять другой, но уже чистой, взятой из коллекции плоти ковена. Тем немногим счастливцам, кому удастся пробиться в низшие чины иерархии гемункулов, позволяют избавиться от физических недостатков. И хотя они становятся уверены в собственной чистоте, все обстоит с точностью до наоборот, ибо чем выше будет подниматься претендент, тем сильнее будет чернеть его душа. Многие Пророки Плоти занимаются предсказанием, несмотря на запрет пси-активности в Комморре. Они пытаются разгадать секреты мироздания, но не с помощью шаманских методов гадания по внутренностям, а интерпретируя результаты своих злодеяний.

УБИЙСТВО ВОРОНОВ

До тех пор пока тёмные эльдар будут охотиться на людей, космодесантники всегда будут защищать человечество. Так было и есть, поэтому гемункулы неоднократно пересекались на поле боя с Гвардией Ворона. И вот в очередной раз они столкнулись в мире под названием Парохей, причём обе стороны считают тени своими союзниками.

Гемункулы из ковена Изменённых уже бывали на планете Парохей. Последний раз они посещали её в 18-м году 36-го тысячелетия, и тогда для них всё сложилось плачевно. Местный народ просто задыхался от суеверий; большинство людей боялось собственных теней. Это было идеальное место для развлечений репугномантов. Там существовало множество входов в Паутину, и Изменённые когда-то в прошлом поспорили между собой, какой процент населения им удастся свести в могилу, не прибегая к насилию.

В основном на Парохее занимались горнодобывающей промышленностью. Коричневато-жёлтые горы были испещрены тоннелями и конвейерными подвесными путями. Гемункулы впервые узнали о существовании мира, когда серворудокопы случайно повредили неактивный портал Паутины сейсмическим молотом. С того дня планету стали терзать жуткие кошмары, как воображаемые, так и вполне реальные.

В последний свой прилёт Изменённые наткнулись на космодесантников Гвардии Ворона, поджидавших их в засаде. Лучшие оперативники среди Адептус Астартес, сыны Коракса блистательно провели атаку, искалечив, обезобразив или, как в случае с виконтом Синдриком, разорвав ковенитов на мелкие куски очередями из тяжёлых болтеров. Выжившие гемункулы сбежали через ближайший портал назад в Комморру, а Синдрика впоследствии воскресили, собрав для этого достаточно его останков. Уязвлённая гордость не давала Изменённым покоя.



В особенности тяжело этот провал перенёс виконт; его гнев был настолько силен, что он вылез из регенерационного гроба задолго до полного своего восстановления. Тогда же Изменённые вновь отправились на планету Парохей, возглавляемые Синдриком – совсем белым и безволосым чудищем с острыми как ножи зубами, обнажёнными в отвратительно растянутой злой ухмылке.

Спустя годы мстительный гемункул вернулся в хорошей компании. С ним прибыли несколько репугномантов, которые сделали свой облик как можно более ужасающим с тем, чтобы иметь больше шансов до смерти запугать защитников Парохея. Однако истинной целью миссии было вовсе не праздное времяпрепровождение. Предположив, что Гвардия Ворона, вероятнее всего, по-прежнему приглядывает за жителями мира, гемункулы намеревались вновь втянуть защитников человечества в битву, но теперь сделать это так, чтобы они поменялись ролями.

Синдрик мобилизовал ячейки раболепных слуг Изменённых и отправился в путь, сопровождаемый теми своими ближайшими союзниками, кто посчитал, что назревающее представление будет слишком занимательным, чтобы его пропустить. Как только войско собралось, виконт повёл через Паутинный портал своих соратников-гемункулов, а основной части рейдовой группы приказал дожидаться сигнала в Паутине.

После высадки на поверхность планеты большинство репугномантов ковена нашли себе логова в густых лесах и «проклятых тоннелях». Они готовились насладиться ожиданием перед убийством, как всегда это делали, но Синдрик, однако, не желал промедлений. Его жилистое тело плыло по воздуху через окраины ближайшего горняцкого городка высоко над людьми и геосервиторами, чтобы прочувствовать царящую вокруг атмосферу. Отчётливо ощущался запах страха, но он не шёл ни в какое сравнение с роскошным букетом ароматов подбирающегося отчаяния.

Горняки объединились для противостояния явившемуся порождению кошмаров, но Синдрик по-прежнему беззаботно парил над ними, активировав клонирующее поле, благодаря чему бросаемые в него камни проходили мимо. Широко раскрыв безгубый рот, властелин ковена откинул голову назад и издал пронзительный крик, которому вторила дюжина его копий.

Существа, что вышли из теней, откликнувшись на зов, были ещё ужаснее самого гемункула.

ТЕНИ В НОЧИ

Когда прибыли Гвардейцы Ворона, получившие астропатический сигнал бедствия из столицы Парохея, они ловко и быстро провели свою операцию. Отбросив идею о громоподобном ударе десантных капсул, космодесантники решили попасть в главный космопорт планеты на борту рудовоза, а затем выбраться оттуда под покровом ночи. Пройдя по давно не используемой дренажной штольне, они встретились со своими связными в этом мире. Информаторы, уже давно следившие за всякими сверхъестественными проявлениями, со всеми подробностями рассказали о сложившемся затруднительном положении.



По их словам, каждое утро от населения поступают новые звонки о странных и необъяснимых вещах. О жутких нескладных монстрах, рыщущих в сумерках, о вооружённых силовиках, превращённых в обсидиановые статуи, о красных скелетах, приходящих в дома жителей и забирающихся в их постели, о странных символах, начертанных мелом на стенах казарм, и поседевших трупах, держащихся за сердце окоченевшими пальцами. Страшнее всего были истории о мертвенно-бледном чудовище, которого видели только в предрассветные и предзакатные часы и в народе называли Зубоскалом. Этот изверг убивал сотни солдат из местных сил обороны, а их трупы подвешивал вдоль всей Новой дороги за рёбра, торчащие из вскрытых грудных клеток, словно гротескные крылья ворона. Это был явный вызов сынам Коракса.

Капитан Гвардии Ворона Ярослан Медезус пребывал в безмолвной ярости, слушая доклад. Судя по всему, тёмные эльдар вернулись и охотились за теми, кому, к их извращённому удивлению, хватило смелости им противостоять. Ещё до прибытия Космодесанта связным удалось выявить общую точку, связывавшую между собой место каждого происшествия, – заброшенные шахты в расселине, известной как ущелье Диавола. Цель стала ясна. После того как разведчики подтвердили расположение там базы ксеносов, пришло время провести атаку как можно более внезапным и эффективным образом.

Гемункулы позволили космодесантникам думать, что их не видят, ещё чуть дольше – ровно настолько, чтобы тактические отделения достигли входов в туннели, проходящие через ущелье Диавола. Как и ожидалось, Гвардия Ворона отправила в каждый из них по сервочерепу для составления карты и обнаружения любых ловушек. Но внутри они не нашли ничего, кроме абсолютной тьмы. В действительности, как только сервочерепа доходили до определённого места, с ними обрывалась связь, и слышался только шум статики. Гвардейцы Ворона списали это на электромагнитное поле рельсовой дороги, но инстинктивно чувствовали, что здесь что-то не так.

Всё же космические десантники решились войти, держась группами из десяти человек, как строго предписывал в таких обстоятельствах Кодекс Астартес. Сектор обстрела каждого бойца в отделениях был рассчитан настолько точно, что даже неожиданно набросившийся амбулл был бы быстро устранён. Обыскивая туннели миля за милей, они не находили ни следов гемункулов, ни их приспешников. Когда воины выстроились в колонну по одному, чтобы преодолеть узкий проход в самом сердце сети шахт, в каждом отделении исчезло по одному космодесантнику, шедшему сзади. Как только это заметили, сержантский состав принялся возбуждённо совещаться полушёпотом, определяя, что важнее: немедленный поиск пропавших боевых братьев всеми силами или продолжение их тайной миссии.

Но решение было сделано за них, когда вся гора содрогнулась. В глубинах штольни с силой был пробит портал из Паутины, но Гвардия Ворона приняла тревожные толчки за первые признаки землетрясения, которое угрожало похоронить их под землёй, и приказала начать тактическое отступление к устью каждого тоннеля.

Тогда-то скиммеры ковенитов с неистовым рёвом и обрушились с неба. Все собравшиеся космодесантники с болтерами наготове одновременно посмотрели наверх, и в этот же момент обезображенные развалины стали десятками выбираться из вертикального чёрного ствола шахты позади них. Нескольких эльдар тут же разорвало болтерными очередями, но многим Астартес не хватило доли секунды, чтобы успеть отреагировать, и Синдриковы развалины исступлённо принялись резать и рубить сочленения в доспехах противников, издавая при этом радостные вопли, приглушённые масками. Космодесантники решительно давали отпор, ломая чужакам шеи и вырывая сердца, но ковенитов это нисколько не останавливало.

Со страшным гулом из облаков вырвалась эскадрилья «Грозовых воронов» и пронеслась над сражающимися, расстреливая ксеносов из штурмовых пушек. Металлические челюсти каждого корабля раскрылись и в полёте извергли клинья штурмовых десантников, которые понеслись к ковенитским катерам, скользившим между склонами горы. Несколько мчащихся «Рейдеров» разломалось на части под действием силы удара бронированных сабатонов, однако ведущее судно проскочило без повреждений.

Брат Кинус из Гвардии Ворона припал к земле, неприятно осознавая, что внезапно оказался совсем один в неестественной темноте, целиком поглотившей его. Где-то рядом послышалось тихое шипение, и во мраке сверкнули острые зубы. Теперь он был не один.
– Сдохни, тварь! – выкрикнул Кинус и, бросившись вперёд, рубанул цепным мечом в шести дюймах выше сияющего оскала. Улыбка никуда не делась, но к ней прибавился зловещий смех. Кинус ткнул локтём туда, где должна была находиться грудь и слегка потерял равновесие, когда его удар пришёлся в никуда.
– Вот те на! – тихо рассмеялся сладкий голос. Слова на Высоком готике наложились на мелодичный слог эльдарского языка. – Не стоит опускаться до таких пошлостей, брат Кинус. Ты и я скоро станем лучшими друзьями, обещаю. Нам следует узнать друг друга получше.
Кинус снова крутанул вокруг себя цепной меч и одновременно сделал наугад несколько выстрелов из болт-пистолета. Пули сдетонировали почти мгновенно, осветив на мгновения скрюченного монстра с неровной дырой в груди.
– Аааай, – растянуто произнёс гемункул, обведя пальцем края раны и поднеся их к сероватым губам.
Затем вновь опустилась тьма, и наказание Кинуса началось.

Стоя ногами на противоположных поручнях боевого катера, Синдрик открыл драгоценную шкатулку в виде яйца и что-то воодушевлённо проворковал. В это же время рядом пролетел лэндспидер, и на волосок от лысой головы гемункула прошёл мелта-луч, оставив чёрный обожжённый шрам. Синдрик только рассмеялся на это. Секундой позже из шкатулки вырвалось щупальце несвета и выбило пилота корабля с его сиденья, из-за чего скиммер на полной скорости врезался в скалу.

«Грозовой ворон» выпустил из подкрыльных пусковых установок ракеты. Виконт Синдрик, слишком увлечённый зрелищем того, как его развалины отрывают космодесантникам руки и ноги, получил удар прямо в спину, и бесцеремонно был отброшен далеко вперёд за мгновение до того, как прогремел взрыв, и от гемункула остались одни ошмётки.

Когда это произошло, Квелих Истощающий – тощий как тростинка гемункул, знавший Синдрика долгие тысячелетия – скривил рот в гримасе раздражения. Только он подал гротескам команду взобраться по руинам здания управления шлюзами, как уже спустя миг они кидались на иссиня-чёрный штурмовик Космодесанта, несущийся вдоль горного ската. Лишь одному из монстров удалось допрыгнуть, остальные же, молотя воздух конечностями, разбились о скалы. Тот, что зацепился за «Грозового ворона», сбил его с курса, вследствие чего самолёт врезался в другой такой же и вместе с ним взорвался о залитый лунным светом склон. Пилота одного из кораблей, который сумел выбраться из кабины, обступили создания Маэстру Трилемниса, союзника Синдрика из Пророков Плоти. Машины боли Тёмного ремесленника разорвали Астартес на части, а затем заново собрали его труп в ином виде, более приятном глазу своего хозяина.



Перегруппировавшиеся у входа в тоннели выжившие Гвардейцы Ворона свирепо отбивались от ксеносов. Почти все они вели бой на ближней дистанции, сражаясь спиной к спине, чтобы сдерживать подступающих к ним жутких развалин. Снаряды болт-пистолетов срывали жгуты мышц с костей, руки в бронеперчатках подныривали под лицевые маски и вонзали боевые ножи по самый мозг. Повсюду взрывались гранаты, смертельными осколками врезаясь в бледную плоть тёмных эльдар и безвредно отскакивая от керамитовой брони людей.

Уставший от всего этого бестолкового насилия, аристократичный лорд Феруграст уже подходил к дожидающемуся его «Рейдеру», как вдруг из укрытия выскочил сержант скаутов и насадил гемункула на силовой меч. Феруграст поднял от удивления брови и кивнул в знак того, что он впечатлён; в конце концов, человек действительно хорошо скрывался. Если бы у властелина ковена было сердце, оно непременно бы выскочило. Космодесантник дёрнул клинок вверх, вспарывая туловище противника, но этим он вызвал у него только приятную боль – органы ковенита располагались совсем не там. С почти небрежной плавностью гемункул протянул к незащищённой челюсти воина перчатку плоти. На короткий миг сержант раздулся, а после лопнул, окатив своего убийцу волной крови.

Умереть раз по вине добычи ещё терпимо. Умереть дважды от рук той же жертвы, причём схожим образом... безусловно, непростительно. Соберите останки этого болвана, мы научим его учиться на своих ошибках.

Квелих Истощающий перед созданием Синдрикова отстойника



Феруграст благодарно облизал похожие на двух червяков губы и за счёт улучшенных чувств принялся анализировать состав крови, пока вторичные конечности зашивали бескровную дыру в груди. Ощущалось что-то непонятное, какой-то изъян, дававший горечь, что дразняще играла на кончике языка. И тут он понял, в чём дело: геносемя Гвардейца Ворона по-прежнему сохраняло свою функциональность, однако, судя по ощутимому привкусу порчи, от становления чем-то более страшным его отделяло всего какое-то мгновение. Когда гемункул это понял, он сощурил глаза от наслаждения и проглотил красную жидкость, а после связался с коллегами по ковену. У него в голове родилась идея для более изощрённой мести.

ХОРОШИЙ УЛОВ

Со смертью Синдрика соратники Феруграста не видели особого смысла продолжать следовать его плану. Инъекторы ихора и перчатки плоти перевели в режим дозирования, вызывающий паралич, а не летальный исход; ячейкам развалин и гротесков дали команду захватывать противников, а не убивать. Штурмовые десантники Гвардии Ворона вновь стали биться с пылом, когда увидели, как нескольких из них обратили в статуи, а после утащили горбатые гротески. Один за другим парализованные космодесантники падали на землю. Последние из них активировали свои прыжковые ранцы и вышли из боя, однако кружившие в воздухе «Яды» сбили их точным огнём осколковых пушек.

Уже отчаявшись, капитан Медезус набросился на смеющегося Квелиха, пока тот снимал скальп с павшего Астартес. Ярослан вогнал свои молниевые когти в шею чужака с такой силой, что не только обезглавил его, но и рассёк его спинной отстойный резервуар, откуда забил фонтан омерзительных жидкостей. Отрезанная голова тёмного эльдар прокатилась по земле и, остановившись, насмешливо уставилась чёрными бусинами глаз на Медезуса. Тут же подскочила целая ячейка развалин, один из которых вонзил капитану Космодесанта иглу точно в загривок, а другой бережно поднял ухмыляющуюся голову Квелиха.

В это время в небе появились два других «Грозовых ворона» и выпустили по склону ракеты, которые разорвали двух гротесков на мелкие куски и частично засыпали булыжниками вход в ствол шахты. Подобного сигнала к следующей стадии плана гемункулы только и ждали. Все как один, ковениты отступили во тьму; крупнейшие из них несли на себе пленённых космодесантников. Болтерный огонь ударял в мускулистые спины и проделывал отверстия в металлических корпусах машин боли, но члены ковена получили настолько мощную подпитку от резни, что не обращали внимания даже

на самые тяжёлые ранения. Последние развалины спускались по крутому склону, вплотную преследуемые дорожками из снарядов, выпускаемых болтерными установками «Грозовых воронов». Один из ковенитов задёргался, когда крупнокалиберные пули полностью изрешетили его, но остальным удалось скрыться во тьме невредимыми. В следующий миг горный скат задрожал, и вызванный штурмовиками-истребителями обвал окончательно перекрыл входы в тоннели.

Гвардии Ворона, лишившейся не только средств связи, но и доброй части своих бойцов, не очень-то нравилась перспектива разбирать завал из камней, чтобы отправиться за противниками – прагматизм перевесил острую жажду мести. Когда «Грозовые вороны» приземлились и раскрыли свои металлические пасти, выжившие космодесантники провели перегруппировку. Выяснилось, что тот самый противник, которого они пришли убить, забрал каждого десятого из них во тьму. Они не могли позволить себе потерять ещё воинов.

Поклявшись, что на этом всё не закончится, Гвардейцы Ворона с мрачным видом погрузились в десантные транспорты, которые унесли их на борт звездолёта, стоящего на низкой орбите.

ТЁМНОЕ НАСЛЕДИЕ

Два дня спустя ударная группировка Космодесанта пробилась в тоннели Паутины, что вели к Парохею. После короткой стычки с ковенитами Гвардии Ворона удалось вызволить пропавших братьев всех до единого. У похищенных были затуманены воспоминания, но тела остались нетронутыми, и после длительного карантина воины вернулись в свои боевые роты. Впоследствии все они с честью отдали жизни на службе своему ордену, и их геносемя было возвращено и вживлено новым рекрутам. Спустя время оно разошлось по всему капитулу, но тьма, засевшая в нём, была вписана в сам генетический код, который так ценился космодесантниками.

Спустя сто лет и один день после столкновения с тёмными эльдар на Парохее, внезапная мутация геносемени превратила десятки лучших воинов Гвардии Ворона в гротескных чудовищ. Чтобы помешать дальнейшему распространению, пришлось истребить целое поколение рекрутов. В конечном счёте гемункулы осуществили свою месть руками тех, кто хотел попытаться бросить им вызов.



УЖАСНАЯ КРАСОТА

Ковены гемункулов воспринимают охоту на низшие расы как нечто само собой разумеющееся, однако их внимание привлекают не только обитатели реального пространства. Когда в поле зрения Пророков Плоти попали кадийские батальоны с облачённой в металл планеты Отказ, не только её гарнизон ощутил страшное прикосновение гемункулов...

И хотя гемункулы предпочитают казаться равнодушными, всё-таки они до сих пор считают весьма занимательными хитросплетения и соперничество других комморритов. Однако это не единственная причина, почему ковены в той или иной мере вовлечены в интриги Тёмного города. Пусть им и хотелось бы думать, что их не касаются козни и махинации тех, кого они считают ниже себя, гемункулам тем не менее приходится быть в курсе событий, происходящих в Комморре, чтобы сохранять своё положение в центре сплетаемых ими сетей. Поэтому нет ничего странного в том, что какой-нибудь гемункул может решиться подняться в высочайшие шпили города, чтобы договориться о чём-то с архонтами или суккубами. Некоторые даже соизволяют посещать пиршества смерти, устраиваемые культами ведьм, невозмутимо взирая за происходящим из-под навесов, сделанных из натянутой живой кожи, чтобы получше узнать, какие новейшие развлечения популярны в Тёмном городе.



КРОВЬ НА ПЕСКЕ

Одно из таких посещённых гемункулами кровавых выступлений устроила Иктрия Гуларис, профессиональная участница боёв на арене, которую за глаза называли Королевой-свежевательницей. Когда-то состоявшая в культе Первой Крови, а теперь ставшая суккубом Красной Скорби, Иктрия была столь же восхитительно прекрасна, как и амбициозна, и к тому же обладала весьма скверным характером. Когда бы она ни почувствовала неуважение к себе, она демонстративно впадала в ярость. Из неистовства клинков, что обычно за этим следовало, получалось отличное представление, а последующий процесс сдирания с обидчика кожи, проводимый лично Иктрией, предлагал мощный источник психической подпитки.

И вот однажды Кроniарх Сех и несколько его соратников из Пророков Плоти посетили одну из еженощно устраиваемых культом Красной Скорби кровавых бань. В отличие от тёмных эльдар вокруг, требующих крови, Сех пришёл вовсе не для того, чтобы поглазеть на то, как бьётся Иктрия. В действительности он рассматривал её соперницу, смуглую красавицу по имени Кариаша Изрезанная.

Кариашу усердно обсуждали в подземном сообществе гемункулов, поскольку она была единственной среди всех королев гекатарий, которая ни разу не обращалась в ковены за целебными мазями или эликсирами красоты. Вместо этого она с гордостью носила свои многочисленные обезображивающие шрамы, что делало её крайне непопулярной в высшем обществе ведьм и особенно злило Иктрию, считавшую её внешний вид чуть ли не личным оскорблением. Тем не менее Кариаше было не занимать элегантности и умения обращаться с архитской глефой, благодаря чему у неё были свои поклонники и ей неохотно разрешали топтать песок арен.

В тот вечер Кариаше предстояло выйти на поединок с управляемым имперским Рыцарем, против которого, как считалось, у неё не было шансов выжить. Однако несмотря на исключительную мощь шагохода, покрытый шрамами суккуб, казалось, вот-вот выйдет из схватки победителем: он уходил от всех выстрелов, вырывал проводку и разрубал пучки кабелей при каждом взмахе глефы. Иктрия, как всегда неспособная терпеливо ждать исполнения своего плана, ступила на арену и метнула Кариаше в спину отравленный дротик. Затем Королева-свежевательница слегка дёрнула запястьем в сторону возвышающегося Рыцаря, бросая безупречно наманикюренной рукой электромагнитную гранату, чтобы повредить корпус двигателя железного монстра. Когда Иктрия проходила мимо гиганта, цепной меч контролируемого Рыцаря задрожал и остановился в считанных дюймах от её головы с конским хвостом. Встав над соперницей, Королева-свежевательница деликатно сплюнула на обмякшее тело Кариаши и закинула его себе на плечо. Под рукоплескания зрителей Иктрия подняла павшего суккуба на выведенный из строя шагоход, словно гиперфелид, затаскивающий убитого зеллиона на дерево, а после принялась медленно и аккуратно свежевать живую противницу.

Когда Иктрия на манер мантии перевязала вокруг своей шеи снятую кожу, Кроniарх Сех раньше времени крадучись покинул амфитеатр. Его лицо было перекошено от едва скрываемого гнева. Гемункул созвал нескольких приближённых и приказал им тайно перенести часть трупа Кариаши в стазисный гроб в логове Пророков Плоти. Это будет не последний раз, когда пересекутся пути старейшины Пророков Плоти и королевы-воительницы Красной Скорби.

ТЁМНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Провернулись механизмы Тёмного города, и новое поколение пленников успели переработать в кровавый фарш, однако не прошло и одного ильмейского цикла, как культ Красной Скорби спустился в титанические города-сталактиты, тесно расположенные под Комморрой. С собой ведьмы привели семьсот семьдесят семь рабов разных видов, полагая, что это понравится гемункулам. Они не ошиблись; этого хватило для того, чтобы члены культа получили аудиенцию в нижних залах.

Вскоре королева Иктрия предстала перед самим Кроанирхом Сехом. Тени от опускных решёток в подземелье играли на её коже, подчёркивая различия между, словно высеченной, фигурой воительницы и истощённой оболочкой, которую Сех выбрал в качестве своей новейшей формы. Пока Иктрия говорила, плащ из содранной кожи соперницы, свисающий с её прелестных плеч, развевался от порывов воздуха, который выходил из вытяжных труб, что вели от ублиетов внизу.

Культ Красной Скорби желал отправиться в реальное пространство и совершить там акт столь необузданного насилия, что позволило бы утереть нос даже Лелит Гесперакс. Для этого Иктрия подобрала идеальное место – имперскую планету-крепость Гулаваст, усиленную пехотными подразделениями для защиты от армий Сайм-Ханна, искусственного мира эльдар. И хотя прибывший контингент Астра Милитарум об этом не знал, во время варп-перехода произошло смещение во времени, вследствие чего подкрепления прилетели тогда, когда сайм-ханновцы давным-давно забрали с планеты, что хотели, и скрылись. Ни о чем не догадывающиеся солдаты Кадии месяцами стояли наготове, с упрямым терпением ожидая нападения врага, который уже ушёл.

Иктрия планировала устроить им войну, которой они так хотели, причём грандиозных масштабов. Если бы её ведьмы заручились не только поддержкой Пророков Плоти, но и получили редкое зелье, которым, по слухам, владел Сех, то неприкрытая резня стала бы поистине незабываемой. Иктрия собиралась поделиться с ковеном львиной доли добычи, в том числе и – говоря об этом, суккуб лучезарно улыбнулась – несколькими взводами недолюдей-огринов, что, по её мнению, являлись идеальным сырьевым материалом для создания новых ужасов во плоти.

Соратник Сеха, тощий как пугало гемункул Квелих, незаметно поморщился в отвращении от такой наглости. Грубой ошибкой считалось влезать в дела ковена, не говоря уже о том, чтобы диктовать условия найма. Сам же Кроniарх выдавил слабую улыбку и слегка кивнул в знак согласия примкнуть к рейдовой группе Королевы-свежевательницы. У него действительно имелся усовершенствованный эликсир баргезов – зелье столь редкое и своеобразное, что даже у Асдрубаэля Векта не было ни одного пузырька, но Сех открыто признался: «Какой смысл создавать такое чудо и не попробовать им воспользоваться?».



Ещё не прошла ночь, как внушительный флот покинул порт Безграничной Скорби. Элегантные и в то же время грозные, как акулы, корабли выскользнули из Тёмного города и прошли через звёздные порталы. Их отбытие транслировалась в миллион галлюцинаций, как будоражащий намёк на грядущую бойню. В личных покоях на борту флагмана Иктрия с любопытством разглядывала свой приз; остроконечный обломок кристалла, пропитанный каплей бесценного эликсира, который она искала. Более того, она на всякий случай подменила осколок, полученный от гемункулов её заместительницей, суккубом Идилианой, тем, что вручили ей самой. Молодая претендентка на трон Иктрии становилась чересчур популярной, что было опасно, и, если инстинкты королевы арены не подводили её, за напускной учтивостью Сех скрывал ядовитое жало. Она считала, что скульпторы плоти слишком уж охотно согласились на её предложение. Лишь простаки доверяли гемункулам, а Иктрия была слишком хитра, чтобы легко попасться в их сети обмана.

ШТУРМ КРЕПОСТИ

Лучи зимнего солнца, слабо отражавшиеся от металлической оболочки мира-крепости Отказ, совсем не грели кадийских солдат, занимавших бастионы и укрепления. Выдыхая в морозный воздух клубы пара, пехотинцы Имперской Гвардии невозмутимо смотрели на горизонт в ожидании прибытия эльдар – расы, что, как говорили, умела появляться из ниоткуда. Тогда как подобная особенность могла напугать простого гражданина Империума, для воинов с планеты Кадия это было не в новинку, поскольку каждый из них с раннего детства учился сражаться у самого порога в охваченное Хаосом царство Ока Ужаса.

Кадийцы бездействовали на протяжении месяцев, борясь только с холодом. За такое время даже Ледовые воины Вальхаллы ослабили бы бдительность, часами болтая обо всем на свете или играя в азартные игры на запрещённые палочки лхо. Но гарнизон Отказа был не таким. К чести кадийцев, их натренированность позволила отреагировать на вторжение тёмных эльдар быстрее, чем за три секунды.

Окутанные тьмой десятки «Рейдеров» возникли буквально из воздуха и полетели в направлении огневых точек имперцев, которые располагались на плечах громадной крепости, похожей на гору из металла. Как только на блестящем снежном ковре показался первый силуэт боевого катера, завыли сирены боевой тревоги, и артиллерия запустила в небо крупнокалиберные снаряды. Солдаты на стенах цитадели уверенно и спокойно взяли лазвинтовки наизготовку и стали наводить их на скелетообразные скиммеры, что неслись на всех парах, в то время как во вражеский строй вот-вот должны были упасть первые артснаряды.



На каждый катер обрушился целый смерч ракет и рубиновых лучей; гвардейцы осторожно целились не туда, где находились корабли противника, а где должны были оказаться. И всё равно их выстрелы не оказывали никакого воздействия. Солдаты только удивлённо хмурились, когда бронебойные гранаты и лазерные заряды в очередной раз проходили сквозь мерцающие транспорты.

Зная, что глупые люди ни за что не расправятся с этой эскадрой боевых катеров, гемункулы специально сделали так, чтобы она скользила над самой поверхностью стальных равнин. Лишённые воображения кадийцы ожидали нападения в горизонтальной плоскости и, когда враг показался, обрушили на приближающиеся корабли шквал огня с украшенных горгульями парапетов. Как только армада скиммеров подошла вплотную, обман раскрылся. Атака оказалась всего-навсего иллюзией – тёмным миражом, который сотворили союзные жители Элиндраха за высокую плату королевскими душами. Призрачные нападающие разбились о стены цитадели подобно дыму, разойдясь тенистыми щупальцами, и в итоге полностью растворились. Вдруг завопили небеса, и начался настоящий штурм ковенитов.

Множество чёрных катеров, словно ножи, внезапно рассекли облака. С парадной чёткостью взводы солдат перестроились и, щурясь от полуденного солнца, стали вести стрельбу навскидку по остроугольным катерам над головой. Зенитные установки «Гидра» направили стволы своих автопушек в небо, и каждая четырежды дала залп по новоприбывшим, исполосовав воздушное пространство следами чёрного дыма. «Яды» и «Рейдеры» спускались, постоянно меняя направление, но плотность огня, созданная средствами противовоздушной обороны кадийцев, была настолько велика, что три тёмноэльдарских корабля разорвало на части.

Развалины, державшиеся за фюзеляжи подбитых транспортов, попадали с неба. Их полуобнажённые тела с такой силой врезались в огневые точки, что по их поверхности растекались кровавые пятна. Невероятно, но некоторых из чужаков это всё равно не остановило. Они волочили свои искалеченные тела в сторону расчётов тяжёлого оружия, с безмолвной решимостью глядя на кадийцев через безликие маски. Другие же отвратительно хрустели костями, принимая новые паукообразные формы вместо прежних изувеченных, и ползли к ошарашенным защитникам Астра Милитарум. Миномётным расчётам не удалось быстро поменять свою позицию, и поэтому им пришлось схватить в руки лазганы и отбиваться с



близкого расстояния. Многие вовремя успели застрелить подбирающихся развалин, но большинство погибли под ударами серебристых клинков изломанных убийц, которые, извиваясь, тащили себя на животах.

Эскадрон скиммеров опустился ниже, и несколько ячеек развалин босиком спрыгнули с открытых палуб «Ядов» и приземлились на блестящие решётчатые настилы артиллерийской платформы. Кадийцы спешно взяли в руки личное оружие, и хотя сделанные ими второпях выстрелы из лазганов прожгли мускулистые тела захватчиков, это нисколько не задержало ковенитов. Когда развалины сошлись в схватке с людьми, они залились замогильным смехом, а в изумрудном свете Паутинного портала, зияющего высоко над головой, сверкнули страшные хирургические инструменты. Через считанные секунды артиллеристы были расчленены, а их культи прижжены. Безрукие и безногие туловища издевательски оставили возле орудий, чтобы люди лучше осознали собственное бессилие.



С грубыми криками из арочного прохода чуть выше по склону крепостной стены появился ветеранский взвод. На наклонную плоскость посыпался град металлических объектов, и тела ксеносов разорвали заряды взрывчатки и бронебойные ракеты. Тем не менее ячейки развалин выполнили своё задание; авангард ковенитов с точностью скальпеля вырезал опасные «опухоли», благодаря чему «Рейдеры» и машины боли, не боясь массированного обстрела, смогли беспрепятственно выйти из порталов в небе.

Три «Рейдера» направились к солдатам Астра Милитарум, которые удерживали нижние ярусы крепости, и ведьмы, что летели на борту боевых катеров, перекувырнувшись в воздухе, спрыгнули в плотные ряды противника с акробатической чёткостью. Превосходные ножи впивались в шеи и глазницы, перчатки гидр вгоняли толстые кристаллические осколки в торсы и спины, а бритвоцепы трансформировались в сегментированные хлысты, когда жертвы пытались уклониться от удара. Несмотря на всю резвость и выверенность действий, с какой убивали людей, всё это уже тысячи раз видели на аренах Комморры.

Затем Иктрия, стоя на носу своего личного транспорта, подала единственную команду. Её голос был чистым и звонким, как горный хрусталь, и в то же время в нём звучало предвестие гибели. С диким оскалом ведьмы Королевы-свежевательницы вонзили осколки кристаллов с эликсиром себе в запястья, и спустя мгновения битва превратилась из мрачного представления в страшную бойню.

Отряд за отрядом ведьмы с умопомрачительной скоростью поднимались по наклонной поверхности громадной цитадели, взбираясь по горгульям и выступам, перепрыгивая через зубчатые стены и вонзая клинки в лица стоящих за ними солдат. На одном из верхних уровней взводы кадийцев организованно отступили внутрь крепости и затворили за собой металлические двери, однако это ничуть не остановило преследующих тёмных эльдар, которые, будучи наделены невероятной силой, просто вырвали их. Стальные стены коридоров, куда проникли чужаки, окрасились в красный цвет от крови воинов Кадии, а уже в следующий миг почернели от пламени контратакующих огнемётных отделений. Но даже клубы огня не могли удержать ведьм, которые находились под действием редкого зелья. С безумным хохотом гладиатрисы проворно проскальзывали под языками пламени и, резко вскакивая, бросались с клинками на потрясённых противников.

Иктрия в полной мере использовала усиливающий эффект эликсира баргезов. Опережая всех, кроме Идилианы и её Кровавых Невест, Королева-свежевательница спешила от одного противника к другому, оставляя за собой кровавую просеку из обезглавленных трупов, чем впечатляла даже гемункулов, наблюдавших за происходящим со своих паривших в небе «Рейдеров». В предвкушении облизав длинные пальцы, Квелих повернулся к Кониарху Сеху и вопросительно приподнял безволосую бровь, но в ответ старейшина слегка замотал головой, тем самым говоря, что ещё рано.

В это время кадийцы и союзные им недолюди отбивались со всей агрессивностью и упорством своего рода. «Виверны», выехавшие через боковые ворота крепости, при помощи мортирных установок метали стальные флешетты в бескожих развалин, что высадились для поиска свежего мяса. Всюду, где пролетали острые боеприпасы в форме аквилы, рвались канаты мышц, и ломались кости, но жуткие развалины всего лишь содрогались всем телом в беззвучном ликовании. Они поспешно бежали вперёд, чтобы окружить ближайшие к ним танки, а, добравшись, ощупывали борта машин, словно инсективоры, простукивающие дуплистое дерево. Рядом раздался очередной взрыв. Выпущенные флешетты отрезали пальцы и вонзались в спины чужаков. Самый крупный из развалин выдернул три стальные аквилы из ран на теле и прицепил их за крючковатые крылья на бороздчатую мускулатуру своей груди, где они засияли в сумерках, словно гротескная пародия на имперские медали.

Неподалёку гемункул-гурман по имени Иридивист поднялся над своими лишёнными кожи помощниками, выискивая в рядах кадийцев противника поинтереснее. Несмотря на всю убийственную мощь, Империум в привычной для себя дурацкой манере не смог придумать ничего лучше, чем банальное кинетическое поражение. Тут и там плазменные сгустки проделывали дыры в туловищах скачущих гротесков или испепеляли незадачливых развалин, однако такого рода смерть гемункул уже испытал. Несмотря на восхитительную остроту плазменной агонии, Иридивист не спешил повторить этот опыт, поскольку, помимо очевидной глупости дважды умереть одинаковым образом, воскрешение в прошлый раз заняло непрактично длительное время.



Глаза гемункула загорелись, когда он увидел белобородого псайкера, высунувшегося из-за зубчатой стены. От его висков стегнули два хлыста ослепительной пси-энергии, расщепившие мечущихся внизу ведьм на атомы. Эпикуреец отрезал кончик сморщенного пальца специальным придатком в виде ножниц и передал в руки ближайшего развалины, который убрал его в небольшую прозрачную пробирку. Учитывая имеющийся у Иридивиста богатый банк плоти, в подобной мере предосторожности не было нужды, однако за тысячелетия она успела стать приятной традицией.

Завершив привычный предсмертный ритуал, гемункул направился в сторону пожилого человеческого псайкера, на ходу стреляя из жалоноса отравленными иглами по скучковавшимся внизу имперским гвардейцам, чтобы в нём увидели угрозу. Несчастные, в кого он попадал, конвульсивно дёргались, захлёбываясь собственной кровью.

Иридивист подходил всё ближе и ближе, но псайкер не обращал на него внимания. Гемункул уже почти закипал от нетерпения, когда кадийский ведьмак широко открыл рот и с криком выплюнул сгусток яркого пламени, который поглотил властелина ковена от бледной головы до кончиков атрофированных пальцев ног. Заживо сгорая, он трясся в экстазе, и, когда конвульсии достигли размытого апогея, Иридивист испарился в облаке праха.

Ах, смерть! Старый добрый друг. Когда-нибудь мы навечно станем с ним неразлучны, но не сегодня, ведь ему ещё есть чему меня научить...

Иридивист, Алый эпикуреец



В это время Тёмный ремесленник Маэстру Трилемнис направил свои машины боли на группу быкогринов, которые усердно втаптывали в грязь ячейку развалин. Увидев, как подплывают макабрические конструкции, громилы подняли щиты и сцепили их вместе, образуя импровизированную стену, защищающую не только их, но и кадийцев позади. Только творения гемункула подошли к недолюдям, как Синистрекс-талос начал вырывать щиты из их сильных пальцев, а Декстрисин-кронос стал выпивать жизненную энергию быкогринов большими глотками. Пока «Талос» с помощью своих инструментов вскрывал черепа и с бережностью хирурга извлекал оттуда пульсирующие органы, Трилемнис расхаживал возле тех противников, которых добела высушил его «Кронос», и резкими движениями толкал их на землю, отчего те рассыпались. Зазвучал металлический звон Синистрекса, сигнализирующий о завершении его работы, и всё трио двинулось дальше. Гемункул осторожно снял кожу с той руки, которой касался недолюдей, и выбросил испачканные останки.

Вычурная аккуратность Тёмного ремесленника сильно контрастировала с вакханалией, разыгравшейся выше, у стен оборонительной линии «Эгида», где в строй кадийцев прорвались три «Талоса» – машины-трупокрады, которые Трилемнис счёл смехотворно посредственными копиями его собственных созданий, пусть и весьма пугающими. Они кромсали и сверлили, рубили и пронзали всё, до чего только дотягивались, создавая настоящий смерч крови. Слишком медлительных, чтобы сбежать, они превращали в набор лакомств для своих хозяев и складывали внутрь себя, а после принимались за поиски свежей добычи.

Чуть дальше гемункул Ксериндтуил почти с комичным беспокойством наблюдал, как кадийская танковая рота расстреливает его гротесков из гатлинг-пушек. Двоих крупных монстров разорвало на куски в брызгах чёрной жидкости, чего, казалось, их собратья в масках даже не заметили. Сердито нахмурившись, гемункул дважды хлопнул основной парой рук, и впрыскиватели ихора на спинах остальных гротесков ввели в их кровоток большую дозу гиперстероидов, отчего твари заревели так, что сама земля задрожала.

Раздутые монстры понеслись прямо под пули, выбивавшие куски мяса размером с кулак из их туловищ. Живые конструкции из плоти обрушились на танки «Леман Русс», колотя по корпусам и взбираясь на них. Один из гротесков выдернул раскалённый ствол пушки, проделавшей в нём крупные отверстия, и бросил в строй кадийцев, которые отчаянно пытались прикончить чужаков. Другой сорвал бронебашню и втиснулся внутрь машины, вывернув свои конечности так, что пролез туда, словно змея, заползающая в кроличью нору. Третий пробил дыру в обшивке «Леман Русса» перед собой и вставил туда разжижитель. Спустя секунду крики распадающегося экипажа смешались с приглушенным довольным мычанием их убийцы. В тот момент, когда хор ужаса, ярости и боли достиг наивысшей точки, на лице Ксериндтуила застыла маска абсолютной безмятежности.

По всему скату серебристой крепости разворачивались сюрреалистичные и тревожащие сцены. Ветеран с Кадии получил попадание из окостенителя точно тогда, когда выдернул предохранительную чеку осколочной гранаты. Его тело покрылось острыми костяными выступами, которые вонзились в его товарищей спустя миг после того, как он разлетелся на части. Рассвирепевший огрин яростно вцепился зубами в одного из развалин, повалившего его на землю, а в следующее мгновение его челюсти стали разлагаться под действием кислотного ихора, брызнувшего из раны противника. Снайпер-полуросли попал из

ружья-игольника точно в сердце одному из гемаколитов, который карабкался к нему по поверхности из мелкой металлической стружки. Тут же остальные ковениты из его ячейки набросились на дёргающийся труп собрата, длинными языками пробуя на вкус имперский яд из раны на теле. Поодаль комиссар крупного телосложения впечатал пошатывающегося гротеска в борт танка, после чего взорвал голову твари при помощи болт-пистолета, однако оказался придавлен падающей тушей противника.

Каждую картину, которую гемункулы находили достойной внимания, запечатлевали гибридные медузы и модифицированные «Кроносы», чтобы позже полюбоваться ими. Шоу насилия находилось в самом разгаре; сотней различных способов развивался исход долгих лет ваяния плоти. Однако как задумывал Кониарх Сех, главный номер этого представления был ещё впереди.

На вершине металлической горы Иктрия и её Кровавые Невесты неслись навстречу верховному командованию кадийцев. Ведущая к их позиции дорога из трупов ведьм свидетельствовала о непоколебимой твёрдости воли солдат Астра Милитарум, однако рок судьбы уже навис над ними. Даже психическая молния, исходящая от псайкера из командного отделения, не могла угнаться ни за суккубом, выписывающим смертельные пируэты, ни за одной из его прислужниц.

Наконец Сех кивнул, и Квелих с довольной ухмылкой до самых ушей взмахнул иглой активации. Расположенные на гребнях горы «Кроносы» выпустили из себя газ легче воздуха, который сплошной багрянистой дымкой поплыл туда, где сражалась Иктрия, и накрыл Королеву-свежевательницу вместе с её Кровавыми Невестами и людьми в придачу.

Когда облако газа обволокло суккуба и её воительниц, все, за исключением Идилианы, получившей от Пророков Плоти антидот в награду за исполнение своей роли в разыгранной ковеном пьесе предательства, закашляли и захрипели от ядовитых испарений, проникающих в их лёгкие. Пурпурная мгла затуманила их чувства, и прежняя сосредоточенность пропала. Одна из ведьм тяжело осела, пронзённая цепным мечом человека с изуродованным шрамами лицом, тогда как остальные беспорядочно рассеялись поблизости.

«Рейдер» Сеха подлетел ближе как раз к началу необычного превращения. Прекрасная плоть Иктрии зарябила и забугрилась: под каждой конечностью, покрывшейся багровыми пятнами, вздымались связки прочных как канаты мышц и крупные выпуклости мяса. Отталкивая от себя окружающих, суккуб раздувалась, словно зреющий фрукт. Прямо на глазах она увеличилась в два, а затем и в три раза, когда её из толстой спины на пугающую длину вышел позвоночник. Кровавые Невесты в ужасе отшатывались от своей хозяйки, и, хотя они отступали с боем, всех их, включая даже проворную Идилиану, застрелили ветераны-кадийцы, которые воспользовались этим внезапным преимуществом. Иктрия металась и выла, захлёбываясь слюнями; её мелодичный голосок превратился в сиплый бас, а содранная кожа, которую она носила как мантию, развязалась и полетела на ветру, словно гротескный флаг.

По щелчку пальцев Кониарх Сех отправил за мантией Иктрии свой «Рейдер». Протянув удлинённые пальцы, Квелих поймал парящий в небе покрытый шрамами покров и почтительно вручил старейшине, который недолго погладил его, прежде чем запереть в стазисном ящике. Старший гемункул кивнул с закрытыми глазами, и прислужник-развалина пробежал пальцами по контрольной панели. Небо над крепостью стало пульсировать белым светом.



Со сверхъестественной синхронностью каждый развалина, гротеск и машина боли оставили резню и отступили. Слабо веря, что всё закончилось так неожиданно, кадийцы непрерывно вели лазерный огонь в спины уходящим противникам. Прежде чем совместно направиться к порталам Паутины, что находились высоко над головами, широкоплечие ковениты бесцеремонно похватали останки своих товарищей и закинули в дожидающиеся отправления «Рейдеры» и «Яды». Пролетая над пиком крепости-горы, они накинули на монструозную Иктрию осколочные сети и насадили её на крюки с цепями, чтобы поднять на борт крупнейшего из скиммеров во флотилии Сеха, словно выловленную громадную рыбину. Тёмные эльдар убрались с планеты, оставив за собой устланную трупами пустошь и горстку имперских солдат, которые радостно кричали о победе, освещаемые первыми лучами рассветного солнца.

Спустя семь ильмейских циклов Пророки Плоти вернулись в великий амфитеатр Красной Скорби. Кониарх Сех и его подчинённые, скромно улыбаясь, смотрели представление с затенённого балкона. Они упивались зрелищем того, как на арену выходит новая королева Красной Скорби, целая и невредимая Кариаша. Все шрамы и царапины, что гордо носил в прежней жизни смуглый суккуб, остались нетронуты, поскольку они составляли настоящую карту воспоминаний на коже, которую таинственные покровители Кариаши отняли у Иктрии на вершине имперской цитадели.

Позади суккуба на цепи из костей шагал поразительно огромный страшный зверь, который явно страдал от своего существования, что можно было понять по дюжине стонущих слюнявых ртов на теле, похожих на открытые раны. Тёмные эльдар, поначалу хлопавшие нерешительно, один за другим вставали со своих мест, пока наконец все зрители на трибунах не зааплодировали стоя, осознав страшную правду, ведь нет ничего приятнее для комморритов, чем видеть чужую боль, а новый облик Иктрии обещал насытить их страданиями на тысячи лет. Искусно и незабвенно Пророки Плоти напомнили детям Тёмного города о том, насколько опасно пересекать дорогу гемункулам, способным придумать нечто страшнее обыкновенной смерти.



ПОХИЩЕНИЕ ЛЕФИДИИ

В конце 41-го тысячелетия в дикий девственный мир под названием Лефидия вторгся флот-улей тиранидов, что привлекло любознательных ковенитов. Пока воины Сайм-Ханна старались спасти аборигенов-эльдар, гемункулы пытались не просто увести все силы тиранидского нашествия, а совершить нечто грандиознее...

В начале 999.M41 флот-улей Левиафан напал на Лефидию – девственный мир у восточной окраины Галактики. И хотя здесь обитали свирепые ящерообразные животные, у этой лесной планеты не было шансов спастись от неутолимого голода флота-улья. Левиафан беспрепятственно набил бы свои корабли-ульи её обильной биомассой, в том числе и эльдарскими экзодитами, что заботились о мировом духе.

Сайм-Ханн – мир-корабль, известный тем, что уже давно стоит на страже планет экзодитов, – внимательно следил за этим происшествием. Эльдар высадились через считанные часы после того, как на поверхность Лефидии упали споры первого выводка. Воинства Оседлавших Ветер расправлялись с предводителями тиранидов с помощью сюрикенных пушек и силовых пик, но, не имея достаточно сил, чтобы одолеть полчища отродий пустоты, эльдар Сайм-Ханна намеревались спасти как можно больше местных жителей как живых, так и мёртвых.

Все планеты экзодитов пронизаны психоактивными тоннелями Паутины, где обитают духи усопших, что является своеобразным кристаллическим аналогом кругов бесконечности из призрачной кости, которые распространены в искусственных мирах. Духовидцы Сайм-Ханна хотели переправить сущности тех, кто слился с мировым духом Лефидии, в загробный мир собственного корабля. Так они могли спасти хотя бы душу планеты, если уж не тело.



НАБЛЮДАТЕЛИ ИЗВНЕ

Будь то налётчики, изгнанники, арлекины или прыгающие по измерениям мандрагоры, у правителей Комморры по всей Вселенной есть свои агенты, которые находят для них лакомую информацию. Поэтому неудивительно, что известие о вторжении в Лефидию вскоре дошло до ковенов.

Новость о том, что дикий девственный мир наводнён тиранидами, вызвала сильнейший ажиотаж в подземном городе. Как когда-то доказали основатели Комморры, везде, где скапливается большая масса психической энергии, можно сотворить великие деяния. Чтобы в этом убедиться, достаточно было взглянуть на *ильмея* – пленённые солнца, похищенные из реального космоса на заре становления Тёмного города. Некоторые из тех, кто руководил теми грандиозными кражами, до сих пор были живы и входили в число старейших и влиятельнейших гемункулов.

Впрочем, внимание ковенитов к Лефидии было вызвано вовсе не великодушием, ибо, как считали тёмные эльдар, отринув декаденство, царившее в древней эльдарской империи, трусливые экзодиты лишились права на существования. Скорее, ответ крылся в сильном возбуждении сродни тому, какое испытывает криптоучёный на пороге прорыва. Гемункулы испытывали острое желание тщательно изучить доселе неизвестную расу, проникшую в Галактику, и желательно под лезвием скальпеля.

В прошлом живых тиранидов ловили в реальном пространстве и привозили в Комморру множество раз, однако до подземелий ковенов в целости и невредимости никогда не доходило больше жалкой горстки выводков. За свою особую свирепость чужеродных созданий высоко ценили и на аренах культов ведьм, и в ковенах гемункулов. До сих пор все попытки ковенитов воссоздать или синтезировать биоткань тиранидов не увенчались успехом. Даже от богатого улова со злополучной планеты Дюриель, где были пойманы особи из двух разных флотов-ульев, которых впоследствии пытались смешать между собой гемункулы, уже почти ничего не оставалось. Тираниды состояли из материала значительно сложнее, чем просто кровь и плоть, и их расой было совсем нелегко управлять.

Потому-то тираниды привлекали к себе такой интерес со стороны гемункулов, которые устали работать с однообразной мускулатурой и предсказуемыми кровеносными системами. Им хотелось препарировать кого-то поэкзотичнее, и с чем отличнее от привычной им анатомией, тем лучше. Умевшие быстро адаптироваться тираниды имели мириады форм и способностей, что открывало практически безграничное поле для исследований. А избавление от скуки гемункулами расценивалось как самое дорогое из всех вознаграждений, поэтому жители подземного царства изнемогали от нетерпения. Если бы ковенам удалось завладеть экосистемой, заражённой самовоспроизводящимися организмами из другой галактики, представленное там многообразие видов обеспечило бы их совершенно новым и чистым холстом, на котором они смогли бы создавать новые шедевры. И хотя никто не посмел высказать это вслух, подобная идея была наиболее близка к тому, что гемункулы понимали под спасением души.

УКРАСТЬ МИР

Путь ковенитам указал не кто иной, как Уриен Ракарт. Похитить выводок тиранидов не составляло особого труда, как показали рунические сглаз-клетки Седьмого Горя, но такие мелкие операции были уделом низших комморритов. С учётом крупного мира-корабля, что находился совсем рядом с планетой, чей мировой дух пока не был поглощён, Ракарт придумал способ, как утащить во тьму целую армию вторжения тиранидов.

Вскоре ковены гемункулов стали действовать сообща с беспрецедентной слаженностью. К легендарному Карнавалу боли присоединялись воины со всей Комморры и из-за её пределов. На работу нанимались мрачные инкубы, кабалы и культы ведьм выражали свою заинтересованность; союзники находились и в других измерениях. Между тем немезидовцы и Незримые наблюдатели строили план, как привести планету к смерти самым действенным способом. Они пришли к выводу, что замысел Ракарта ждёт успех только в том случае, если удастся не только помешать тиранидам завершить процесс поглощения, но и получится манипулировать двумя большими

Паутинными вратами. Один из таких порталов находился в задней части любого мира-корабля эльдар, в том числе и Сайм-Ханна. Другой же располагался в главном храме каждой планеты экзодитов.

Желанная добыча Ракарта, казалось, совсем близко. Нужно было только дестабилизировать два этих крупных портала в непосредственной близости друг от друга, и тогда петля обратной связи привела бы к открытию пространственных врат, которые будут расширяться до тех пор, пока не станут настолько огромными, что смогут проглотить планету. После этого останется лишь затянуть Лефидию в Паутину, прибегнув к принципу планетарного перемещения, который когда-то уже был опробован. Чтобы отомстить архонту Келитрешу, верховный владыка Асдрубаэль Вект в далёком прошлом оставил в ткани вселенной большую дыру. Ракарт знал маршруты в Паутине, ведущие к укрощённой Вектом сингулярности, но подлинное чудо заключалось в том, чтобы переместить Лефидию на орбиту Комморры, не прорвав пространственно-временной континуум. Для этого в точно подобранных местах, соответствующих узловым точкам в кристаллическом скелете планеты, требовалось разместить специальные заряды, что пробьют брешь в Паутине. Столь важна и грандиозна была эта задача, что гемункулы не могли доверить её никому другому. Властелинам ковенов предстояло лично посетить Лефидию.

БАНКЕТ ОТМЕНЯЕТСЯ

Комморриты проникли в реальное пространство через большие Паутинные врата в кормовой части мира-корабля Сайм-Ханн. Наряду с тем, что кабалиты и ведьмы развлеклись, досаждая сородичам с мира-корабля несанкционированным использованием их главного портала, возможность выхода в вертикальной плоскости имело большое значение для проведения внезапной атаки.

Небеса над Лефидией заволокла плотная завеса из тиранидских спор, выброшенных с кораблей-ульев на низкой орбите. Крошечные споры стимулировали неконтролируемый рост биомассы мира экзодитов, как фермер с аграрной планеты откармливает стадо перед тем, как пустить на убой. По всей поверхности Лефидии виднелись многочисленные пищеварительные пруды. Как показали последние дни Дюриеля, когда в покорении планеты уже нет сомнений, существа-пожиратели, наевшись до отвала, бросаются в эти озера желчи, следуя какому-то инстинкту самоубийства. Так тираниды перерабатывают каждый кусочек биомассы в питательную кашицу, которую затем с поверхности высасывают корабли-ульи. Незримые наблюдатели предупредили об этом своих доверенных лиц в ковене Изменённых, и мастера-алхимики занялись соответствующими приготовлениями.



Сокрытые от взора споровыми облаками, тёмные эльдар массово вышли из громадного Паутинного портала. Сотни бомбардировщиков «Пустотный ворон» и реактивных истребителей «Острокрыл» на сверхзвуковой скорости расчертили переполненные спорами небеса, где за ними безуспешно стали гоняться крылатые тираниды. Не отвлекаясь от выполнения первостепенной миссии, пилоты с большим удовольствием отрезали чужакам головы при помощи острых крыльев своих самолётов. Где



бы молниеносно быстрые истребители ни обнаруживали пищеварительные пруды, они открывали по ним огонь ракетами с модифицированными некротоксинами ковена Изменённых, которые при взрыве мгновенно очищали их содержимое. Существа-поедатели, что прыгали в перерабатывающие бассейны, не расщеплялись, как планировалось флотом-ульем, а глупо барахтались в обыкновенной солёной воде.

Однако комморриты были не единственными эльдар, что кружили возле живых потоков тиранидов. Размытыми алыми полосами реациклисты Сайм-Ханна проносились по лесам, стреляя сюрикенами с мономолекулярными лезвиями, которые разрезали как растения, так и тиранидов. Где бы роющие существа ни вырывались из земли, чтобы атаковать экзодитов, защищающих свои мегалитические храмы, целые семейства Оседлавших Ветер появлялись поблизости, уничтожая стаи порождённых пустотой чудовищ ценой малых потерь. Шустрые эльдарские реациклы затем проникали в подземные проходы, вырытые тиранидами, и петляли по узким и извилистым тоннелям, охотясь за ползучими тварями следующей волны. Схожая ситуация складывалась и в кристаллических тоннелях Паутинной сети Лефидии, где священные владения затопили реки чужеродной крови, когда воины искусственного мира вступили в бой.

Пока внимание тиранидов было сосредоточено на гравициклистах Сайм-Ханна и боевых драконах экзодитов, Ракарт отдал приказ начать высадку. Вскоре небосвод затмили тучи «Рейдеров», наводчики-развалины которых метко расстреливали горгулий, мчавшихся к ним на перехват. То и дело парящие тираниды размером с «Пустотный ворон» сбивали с неба какой-нибудь тёмноэльдарский скиммер, пассажиры которого падали на землю. Впрочем, гемункулы не придавали этому особого значения.

Раньше времени приступили к жатве «Талосы» Чёрных изобильщиков. Желая отобрать для себя лучший материал, они с большой высоты сбросили своих трупокрадов прямо на крупнейших существ-предводителей тиранидского роя. Многие клацающие машины боли были обращены в искрящие и истекающие кровью груды металла и мяса, когда гигантские твари пустили в ход хлысты и разумные мечи. И всё же некоторым «Талосам» удавалось выполнять свою миссию: они потрошили жертв и вынимали их органы, что отчасти напоминало стратегию кормления самого флота-улья.

Многих гемункулов, что прибыли на планету, тревожила та эффективность, с которой тёмные эльдар отрезали тиранидам пути к отступлению. В особенности это волновало Иридивиста, желавшего познать смерть, будучи растворённым и поглощённым новой и захватывающей в своей необычности расой. Он безутешно шлёпал по мутной воде обезвреженного пищеварительного пруда, а его бескожие развалины отбивались от наседающих гормагаунтов рядом с живым бассейном. Пока гемункул с угрюмым видом закладывал пробивной заряд в сырую почву, к нему вплотную подобрался гаруспик с широко раскрытой пастью. Глаза Иридивиста засветились, когда из глотки монструозного существа-поедателя выбросились вперёд большие хватательные органы, чтобы поймать гемункула и целиком закинуть в усеянный мелкими шипами желудок. Прежде чем стрекочущие потоки гаунтов накрыли их с головой, недавно освежёванные развалины эпикурейца удовлетворённо кивнули, решив насладиться собственной болезненной смертью теперь, когда их хозяин счастливо разлагался внутри внегалактического монстра.

Неподалёку Ксерундтуил с видом гордого отца смотрел, как его гротески разрывают на части тиранидских воинов, окружающих его со всех сторон. Рой почувствовал, что настоящую угрозу представляют гемункулы, поэтому существа-предводители старались расправиться с ними с помощью биопушек и острых когтей. Несмотря на свою многочисленность, тираниды делали малые успехи. Вокруг Ксерундтуила сражались его последние шедевры, составляющие живую художественную выставку, которую он назвал Гибелью Плоти. Всякий раз, когда тиранид вонзал свою острую конечность в широкую грудь гротеска, зверь в маске попросту вырывал её у противника, а после забивал его мощными ударами. Где бы ходячие орудия тиранидов ни выпускали поток зарывающихся в плоть жуков, гротески даже в полусъеденном виде грозно шагали под обстрелом, чтобы уничтожить чужаков. Разместив в нужном месте свой заряд, Ксерундтуил осмотрелся по сторонам, чтобы узнать, видел ли кто-нибудь из его собратьев эту сцену и оценил ли её по достоинству.

Маэстру Трилемнис, всегда жаждавший впечатлить Уриена Ракарта, которого считал образцом для подражания, впервые поставил цели ковена превыше заботы о своих любимых машинах боли, что оказалось летальной ошибкой. Двое долговязых ликторов неожиданно выпрыгнули из укрытия, направляя шипастые косовидные конечности во впалую грудь Трилемниса. Синистрекс-талос резко метнулся, чтобы встать между своим творцом и тиранидским существом-ассасином. Когти ликтора лязгнули по безупречно изогнутому панцирю машины боли, оставив большую вмятину и отрезав от блестящего туловища левую руку с клешней.



Рядом Декстрисин-кронос обмотал свои щупальца вокруг второго извивающегося ликтора. Машина-паразит истекала живительными жидкостями из дюжины ран. Слабый вой исходил от её выкачивателя душ.



Трилемнис завопил так, будто его бросили в кипящую ртуть. Его алебастровые черты страшно исказились, и он рванул вперёд. Брезгливый ремесленник превратился в рычащего и злобно шипящего монстра. Гемункул с силой вонзил руку-ножницы в морду ближайшего ликтора, оторвав ротовые щупальца монстра, а после полностью срезав ему голову. Второй ликтор, вырвавшийся из мёртвой хватки Декстрисина навис над многоглазым отстойником Маэстру. Нижняя рука Трилемниса тут же резко поднялась и вогнала жалонос в горло тиранида, разрядив в полость растворитель столь мощный, что существо-ассасин буквально расплавилось подобно восковой статуе под действием невидимого пламени.

Тираниды отовсюду подступали к гемункулам, пока те закладывали заряды в кору планеты. На выводки карнификов нападали «Кроносы», парящие вне их досягаемости, и губительными энергиями превращали существ-разрушителей в иссохшие серые оболочки. Десятки младших ковенитов кидались навстречу змееподобным тварям, чтобы купить своим властелинам несколько драгоценных секунд. Развалины бились плечом к плечу. Их пистолеты-разжижители обращали хитиновые моря гаунтов в зловонную кашу. Кучки стучащих зубами пожирателей проскальзывали под ногами гемаколитов, но в последний момент их останавливали червеобразные гемоворы, которые появлялись из-под одежд своих хозяев и душили мелких созданий, сжимаясь вокруг них.

Сам же Ракарт с весёлым настроем парил в направлении главного мирового храма, вдыхая восхитительные ароматы войны. Раненый тервигон как мог быстро топал сквозь строй телохранителей гемункула, а за ним поспешно бежали меньшие тираниды. Акофист ячейки по имени Виготрекс сделал выстрел из окостенителя, целясь в панцирь гигантской твари, но выводковая матерь едва ли это заметила. Покачав головой в маске, старший развалина ввёл новые параметры на панели трансмутатора и выстрелил снова. В этот раз тервигон закачался и взорвался, разбросав хитиновые шипы. Забрызганный его внутренностями молодняк забился в судорогах и попадал замертво рядом с родителем.

Однако Ракарта ничуть не трогали подобные материальные развлечения. Паря над краем похожей на яму расселины, где находился мировой храм, он высокомерно взирал на эльдарских духовидцев, поющих внизу. Кристаллические мегалиты Паутинных врат храма пульсировали белым светом, а высоко над ними в небе виднелись величественные очертания Сайм-Ханна, ярко вспыхивающие в унисон. Время приближалось.

Длинным и сморщенным пальцем Ракарт поманил к себе остальных гемункулов. Даолчу Ксев – похожий на скелета надирист, закутанный в живую кожу своей последней жертвы – запустил руки в свои стонущие одежды и извлёк сияющую сферу Отчаяния. Он разжал пальцы и позволил ей упасть в яму, на что сфера скорбно завыла и с глухим звуком ударилась о землю.

Душераздирающий вопль пронзил воздух, когда энергия тысячелетних страданий вырвалась из психочувствительного устройства. Все как один, духовидцы затряслись, будто поражённые током, и затем рухнули как подкошенные. Без ментального руководства ритуал перенесения душ, проводимый сайм-ханновцами для спасения сущностей предков планеты, быстро вышел из-под контроля. Свет, испускаемый мегалитами храма, стал ослепительно белым, когда порталы Паутины наверху и внизу объединили свою невероятную мощь. В то же мгновение гемункулы активировали устройства пробития кристаллической Паутины. Сеть эфирной энергии окутала весь мир от одного полюса до другого, поймав его в метафизическую ловушку.

Ракарт поднёс к белым тонким губам яркий рубин и произнёс одно запретное слово. По всему лабиринтному измерению стали принудительно открываться одни древние порталы и закрываться другие. На короткий миг между энергетической сетью, сплетённой вокруг Лефидии, и громадной пленённой воронкой Векта образовался прямой канал. Медленно и неправдоподобно планета начала искривляться, мерцать и перемещаться.

Сотрясаясь и крича, планета за один-единственный апокалиптический миг полностью исчезла.



ВОЕННАЯ ДОБЫЧА

К тому времени как гемункулы вернулись в свои логова, над многомерной Комморрой появилось новое небесное тело, за грандиозное перемещение которого было уплачено бесчисленными душами экзодитов. Лефидия висела на небосклоне Тёмного города, словно мутный глаз. Внешние слои планеты были насыщены не только тиранидами, но и измученными душами воинов Сайм-Ханна и экзодитов, не успевших сбежать.

Однако украденная планета стала не единственным наследием великих амбиций Ракарта. Из-за его действий в теле реальности открылась зияющая рана, а в крупном рангоуте Паутины появился проход в царство ужаса, которое человечество называло варпом. Сайм-Ханн дрогнул перед лицом крупномасштабного демонического вторжения из пробитой бреши, а щупальце флота-улья Левиафан, которому не дали попировать планетой, постепенно разрывало на части адское воинство, появившееся внутри его биокораблей.

У Галактики навсегда остался шрам, и миллионы эльдарских душ угодили в живой кошмар, но ковены тем не менее получили, что хотели. Пройдёт очень много времени, прежде чем властителям подземного царства Комморры придётся снова столкнуться с удручающей скукой.

ПОГИБЕЛЬ ЛЕФИДИИ

Главными организаторами похищения девственного мира под названием Лефидия выступили Пророки Плоти, влиятельный ковен, который зачастую действует как правая рука легендарного Уриена Ракарта. Пусть эльдар с мира-корабля и комморриты крупными силами бились против тиранидов, но на переднем крае контрнаступления шли именно Пророки Плоти.

Уриен Ракарт
Мастер-гемункул

КАРНАВАЛ БОЛИ

ЭСКАДРОН-СКАЛЬПЕЛЬ

«Блеск хромированных ножей»
5 развалин на «Яде»
(«Погребение»)

«Нежность размягчённых костей»
5 развалин на «Яде»
(«Омерзение»)

АЛЫЕ ЭПИКУРЕЙЦЫ

Иридивист, ценитель смерти
Гемункул

Чёрный Матриарх
Машина-паразит «Кронос»

Ободранные
5 развалин

КОВЕНИТСКИЙ КОРПУС ПЛОТИ

Истощитель Квелих
Гемункул

Ячейка Сломанных Хребтов
10 развалин на «Рейдере»
(«Некающийся»)

Ячейка Окроплённых Серпов
10 развалин на «Рейдере»
(«Презрение»)

Ячейка Неделикатных Смертей
10 развалин на «Рейдере»
(«Спесь»)

ТЁМНЫЙ РЕМЕСЛЕННИК

Маэстру Трилемнис, хозяин погребов с плотью
Гемункул

Декстрисин
Машина-паразит «Кронос»

Синистрекс
Машина боли «Талос»

ГРОТЕСКНАЯ ВЫСТАВКА

Ксерундтуил, мастер апофеоза
Гемункул

Гибель Плоти
5 гротесков

ПЯТЕРНЯ ТРУПОКРАДОВ

(Машины боли «Талос»)

- **«Забирающий плоть»**
- **«Замаранный клинок»**
- **«Предсмертная ласка»**
- **«Безунтончённый»**
- **«Милосердие извергов»**

ОСКОЛОК КРАСНОЙ СКОРБИ

Кариаша Изрезанная
Суккуб

Идилиана Фениче
Суккуб

Зелера Краденная Глефа
Суккуб

Дважды Помолвленные
10 Кровавых Невест

Дщери Тёмного Зеркала
9 ведьм на «Рейдере»
(«Недозволенный клинок»)

Поцелуй Ка'лех
9 ведьм на «Рейдере»
(«Небесный клинок»)

Первородный Грех Гекатии
9 ведьм на «Рейдере» *(«Рана сердца»)*

Ониксовые Пятна
6 разбойников

НАЙМИТЫ

Цепкий Мрак
10 мандрагоров

Признанный Долг
5 бичевателей

Терзающая Правда
10 вернорожденных кабалитов на «Рейдере» *(«Незапятнанный»)*

«Масштабное убийство»
Реактивный истребитель «Острокрыл»

Труппа Скачущих Ножей
5 арлекинов

«Ласка небытия»
Бомбардировщик «Пустотный ворон»

Храм Ужасающей Кончины
5 инкубов на «Яде»
(«Рваные куски»)

БОЕВОЕ ОБЛИЧЬЕ ГЕМУНКУЛОВ

Когда гемункулы отправляются на войну, то берут с собой самые дьявольские инструменты, чтобы доказать своё превосходство. Перед рейдом они ночами будут модифицировать своё тело, чтобы оно послужило им наилучшим образом в предстоящей битве.

Жизненно важные органы гемункулы неизменно убирают в самое защищённое место, обычно это кожаный мешок на горбу.

Применяемые гемункулами в бою токсины обычно очищены до такой степени, что даже их запах способен парализовать врага. Некоторые из властелинов ковенов переливают себе подобные вещества вместо крови.



Все без исключения клинки, используемые гемункулами в ходе рейдов в реальное пространство, остры как бритва и часто бывают смочены ядом.

Осиная талия у гемункула не только потому, что все органы перемещены, но, вероятно, и потому, что это некий пережиток ранней моды древних эльдар.

Если гемункулы и касаются земли, то делают это крайне редко. Властелины ковенов предпочитают скользить на удлинённых позвоночниках, парить на суспензорных кристаллах или даже плыть по воздуху на ползущих выводках гемоворов.

За всё время своего существования гемункул по имени Илгазуил Варк поменял тысячи форм, каждая из которых являла собой превосходный образец мастерства скульптора плоти. В ходе набегов в реальное пространство он, как правило, носит шесть рук, держа в каждой по жуткому инструменту смерти. В прошлом Варк показывал большое разнообразие анатомических придатков, выбираемых перед каждой битвой, однако, как и у большинства его собратьев, у него есть любимые виды оружия и конечностей, которые он использует при нападении на низшие расы Вселенной.

ХРОНИКА БЕЗГРАНИЧНОГО ГОРЯ

За тысячелетия гемункулы и их сородичи совершили миллиарды зверств, каждое отвратительнее и изобретательнее предыдущего. Поначалу они делали это из злобы, сопряжённой с любопытством, потом ради избавления от страшной тоски, на которую обречены все, кто заигрывает с бессмертием. Теперь же они рисуют полотна ужаса, чтобы выжить. И пусть гемункулы делают вид, будто мирские заботы вроде поиска пищи их не заботят, в действительности паразитическая связь с реальным пространством – это единственное, что поддерживает их существование.

ЭПОХА ТЁМНОГО ЗАРОЖДЕНИЯ

(M15 – M32, все даты приблизительны)

M15 – M20 — Правители звёзд
Те, кто однажды станут первыми гемункулами, правят эльдарской империей и обладают таким могуществом, что оно и не снилось ни одному смертному, поскольку им подвластны сами звёзды. Миры живут и погибают по их воле, солнца рождаются и угасают по их приказу.

M18 — Тени в сумерках
Из-за того, что ни одна раса Галактики не представляет особой опасности, среди эльдар распространяется чувство самодовольства. На новый уровень выходит потворство своим слабостям. Эльдар исполняют любые свои капризы, чтобы найти хоть какую-то отдушину в жизни. У многих возникает пристрастие к самым острым ощущениям, какие только знает их цивилизация. Бегут столетия, и в портовых городах лабиринтного измерения, где царит беззаконие, расцветают декадентские культы. Самым крупным из таких внепространственных мегаполисов является Комморра.



M19 – M24 — Вера исчерпалась
По мере того как эльдар всё чаще идут на любые жертвы, чтобы удовлетворить свои развращённые наклонности, почитание древних богов ослабевает. Вместо этого эльдар преклоняются перед Тёмными Музами, личностями, что ассоциируются с нераскаянным злом. В Паутине и за её пределами познаются новые глубины порочности, и каждой оргией руководят те, кто в будущем превратятся в гемункулов. Эти загадочные персонажи постоянно наращивают своё могущество и влияние, устраивая всё более эзотерические греховные пиршества. Самые гнусные среди подобных эльдар понемногу меняются телом и душой, однако пока что их упадка не видно за возвышенными словами и неземной красотой.

M25 – M30 — Бесы во тьме
Основная масса эльдарского общества поражена духовным недугом. У некоторых появляются противоречивые чувства насчёт того направления, в каком движется их цивилизация, но другие – в числе которых и крёстные отцы-основатели ковенов – совершенно ни о чём не сожалеют. Когда размывается грань между распущенностью нравов и откровенным злом, в варпе начинают сливаться воедино яркие эмоции. Будучи напуганными вырождением своей расы, эльдар, что придерживаются пуританских взглядов, покидают родные миры, чтобы спастись от неминуемой катастрофы.

M31 — Грехопадение эльдар
Разразившаяся в варпе буря эльдарских эмоций достигает накала страстей, и рождается новый бог. С душераздирающим триумфальным воплем Та-что-жаждет появляется на свет и вырывает сердце империи эльдар, практически полностью истребив всю их расу и оставив в реальности огромную рану размером с сектор космоса. Выжить удаётся лишь тем эльдар, что добрались до окраин Галактики. Даже спрятавшиеся в портовых городах Паутины платят страшную цену.

M31 – 32 – Возвышение Комморры
Несмотря на чувство пустоты, которое теперь терзает их души, эльдар, контролирующие суверенные царства в Паутине, преумножают своё могущество. На руинах старой империи в особенности сильным вырастает город под названием Комморра. По мере того как многомерная столица приобретает всё больше влияния, она поглощает множество меньших портовых городов, пока её гегемония не становится абсолютной. Несчётные фракции и династии быстроразвивающегося Тёмного города возводят в свою честь впечатляющие монументы, один другого внушительнее. Истинные же фигуры, что обеспечили верховенство Комморры, но которых затмевают хвастовством и тщеславием те, кто претендует на власть, уходят в самые нижние ярусы города. В невообразимо огромном подземном царстве, словно сталактиты, растут огромные шпили, внутри которых зарождаются ковены гемункулов.



ЭРА БОЛИ

M35 — Возвышение короля-раба
Низкородный эльдар по имени Вект придумывает план своего восхождения на вершину власти в Комморре и организовывает великий переворот, в результате которого прежний аристократический порядок заменяется суровой меритократией кабалов. В ходе стихийных беспорядков, вызванных вторжением имперских сил, которые заманил в город Вект, и последующей контратаки гемункулы подшпилей придерживаются нейтральной позиции. С беспристрастной увлечённостью они наблюдают за дракой своих молодых сородичей. Ковены позволяют Векту добиться абсолютного господства, ибо превосходно разбираются в искусстве предательства и понимают, что лезвия Тёмного города всегда должны оставаться острыми, чтобы он вечно главенствовал в лабиринтном измерении.



156.M35 — Планета-призрак
Отдалённый имперский мир-улей Ауксилион упорно сохраняет радиомолчание после несанкционированного решения воспользоваться услугами эльдарских наёмников. Из-за одной дипломатической ошибки альянс разбивается, и на планете проходит Карнавал боли, устроенный гемункулом Крестекией. Спустя пять лет крупные имперские чины отправляются для расследования причин задержки десятины. Когда они высаживаются на планету, то не находят никаких признаков человеческой жизни. Вся планета, каждый улей, жилой блок и шпиль совершенно безлюдны. Нигде нет даже пятна крови или гильзы от патрона, что хоть как-то могло бы объяснить этот случай.

522.M36 — Убийство воронов

926.M36 — Эпидемия стекла
Ковениты Сглаза останавливают и укрощают стеклянную чуму, выпущенную из мастерской скульптора-мошенника по имени Джалакслар. Вскоре сторонние наблюдатели замечают, что в каждом рейде, в котором принимает участие ковен, его члены пользуются устройствами, превращающими противника в стекло. Гемункулы Сглаза обретают большую славу, когда все узнают, что они сделали из загадочного проклятия страшное оружие. В подземном городе их изощрённые винтовки до сих пор обмениваются и продаются по высокой цене.

M37 — Прорыв
Асдрубаэль Вект укрепляет своё положение, заставляя открыть порталы в последние несколько портовых городов, которые хранят независимость от Комморры. Благодаря его усилиям за несколько тысячелетий все непокорные области, кроме Шаа-дома, приобретают статус сателлитов обширной Комморры. Ковены не вмешиваются в происходящее, но извлекают немалую выгоду во время гражданских войн в связи с возросшим спросом на услуги возрождения.

993.M37 — Возмездие Шрамов
Отступник Фабий Байл, изучавший ремесло гемункулов в Ковене Тринадцати Шрамов, обманывает доверие своих комморритских покровителей. Поделившись открытыми ему секретами с Детьми Императора под его началом, Байл сделал искусство ваятелей плоти до непростительного невыразительным. Тринадцать Шрамов долго наблюдали за ним в ожидании подобного попрания их учений. С помощью энергетических столбов, связанных с ильмея, они приводят в движение свою живую крепость – громадную колонну плоти, сделанную из тел тех, кто оскорбил их в прошлом. Ходячая цитадель пробивает давно запечатанный узел в Паутине, ведущий на Белиал IV, и вваливается в эльдарский дворец, который Дети Императора приспособили под операционную базу. Чудовищно мутировавшие шумовые десантники Байла обращают своё звуковое оружие на исторгнутые Башней Плоти полчища ковенитов, расплющивая и сминая неисчислимых монстров. И всё же нападение гемункулов и их приспешников имеет успех.

Кровавая рукопашная схватка идёт столь же интенсивно, сколь и воодушевлённо: космодесантники Хаоса и развалины вопят от радости, разрывая друг друга на части, а Башня Плоти бьётся с осквернёнными богомашинами, раскидывая их своими стегающими придатками. Пока их миньоны свирепо дерутся снаружи разрушенного дворца, властелины Ковена Тринадцати Шрамов наносят визит самому Фабию в его тронном зале. После того как персональная армия чудищ отступника познает на себе дюжину необычных видов смертей от рук гемункулов, наконец-то удаётся достичь взаимопонимания. Усовершенствованным воинам Детей Императора, подчинённым Байлу, даруется смерть от мазохистского экстаза, и гемункулы уходят, но прежде, прибегнув к хирургии, удостоверяются в том, отступник никогда не сможет рассказать о своих учениях ни одному живому существу.



198.M39 — Кромешная тьма
Пиратствующая группировка космодесантников-предателей из легиона Повелителей Ночи устраивает засаду флоту тёмных эльдар и проникает на флагман. Нескольких гемункулов из ковена Изменённых выбрасывают в открытый космос, однако в итоге их замёрзшие трупы возвращают специальные машины боли. Гемункулы возрождаются, но не забывают о нанесённом им оскорблении.



До конца года боевая группировка Повелителей Ночи снова сталкивается с тёмными эльдар, в этот раз на имперской планете Вистенградт. Обесточив весь мир при помощи высокомощных электростатических бомб, Повелители Ночи погружают города во мрак, а после обращаются к излюбленной тактике запугивания. Тем не менее ужасы, выплеснутые легионерами-предателями, не идут ни в какое сравнение с тем, что ожидает планету дальше. Изменённые, заручившиеся поддержкой нескольких тысяч элиндрахских старейшин и доставшие из своих глубочайших темниц древний антифотонный агрегат, окутывают Вистенградт неестественной тьмой. Мандрагоры и развалины по всей планете ведут непрекращающиеся бои с Повелителями Ночи, но темнота до того плотная, что даже улучшенное зрение хаоситов практически бесполезно. Доктрина психологической войны космодесантников-предателей медленно и болезненно начинает действовать против них же, и из искры паранойи, что тлеет в груди каждого сына Конрада Кёрза, раздувается целый пожар. Мандрагоры нападают с самых неожиданных направлений, и каждый час преподносит новые выворачивающие наизнанку картины зверств.

Повелители Ночи повсюду ищут антифотонный агрегат, чтобы уничтожить его и вести войну уже на своих условиях. В конечном счёте они находят его и взрывают мелта-зарядами, но когда видимость возвращается, гемункулов уже нет. Есть только липкий страх темноты.

569.M39 — Ужасная красота

232.M40 — Костное проклятие
Прослышав о Проклятом основании Адептус Астартес, гемункулы Сглаза в особенности заинтересовались орденом Чёрных Драконов, у которых из-за дефекта геносемени из скелета прорастают острые костные выступы. Ковениты заключают сделку с пиратским герцогом Слискусом и атакуют космодесантников, когда те зачищают Донорианскую систему от мерзких тварей, заполонивших имперское пространство. Ожесточённые скоротечные бои идут на космических маршрутах, на борту боевых кораблей Астартес и не только.

И хотя весь конфликт стоил Слискусу нескольких его трофейных звездолётов, ковенитам всё же удаётся взять на абордаж флагман Космодесанта, внутри похожий на пещеру, и пленить дюжину наиболее сильно мутировавших Чёрных Драконов, а после вернуться с ними в Комморру. Члены Сглаза на протяжении трёх тягостных лет ставят над сверхлюдьми опыты; за это время космодесантники предпринимают не меньше восьми попыток сбежать. В итоге гемункулы выделяют и синтезируют проклятие, скрывающееся в генокоде Чёрных Драконов. Полученный в результате костный вирус очищают, превращают в оружие и в ходе одного особенно незабываемого эксперимента в концентрированном виде вводят одному из его носителей. До сих пор в логове ковена над входом в Палату перешёптываний висит уродливый костяной «дракон», проросший из плоти несчастного испытуемого.

543.M41 — Жатва Чогроса

703.M41 — Сводящий с ума подарок
Обезображенный акофист Мидилиан, разозлённый тем, что его воскресили с дефектами, и посчитавший это за неслучайное проявление пренебрежения, дарит своим хозяевам из Ковена Двенадцати стаю элиндрахских теневоронов, чьё карканье, по слухам, медленно сводит с ума тех, кто его слышит. Пернатых тварей благодарно принимают, ибо отказ от них можно расценить за трусость. Учитывая присущую всем гемункулам странность поведения, немногие замечают, что Двенадцать становятся эксцентричнее других.

Ровно год спустя несколько старших властелинов ковена без объяснений уходят в разрушенный рангоут Паутины. Давно утратив ясность мышления, они проходят сквозь запретные врата в утраченный старый мир эльдар, потирая потные руки в предвкушении поимки демонических тварей для экспериментов.

На равнине из пылающих костей они обнаруживают демонов гораздо больше, чем рассчитывали: весь горизонт окрашен в алый цвет от полчищ пехотинцев грозного Кровавого бога. Начинается бесконечная война, в которой души гемункулов присваивает себе Кхорн, не давая им шанса возродиться в родном логовище в Комморре. Они обречены вечно воскресать и умирать, пусть и не слишком изобретательным, но определённо самым кровавым образом, в то время как Мидилиан и трое его соратников наслаждаются внезапным повышением.



718.M41 — Красота как оружие
В Комморре неожиданно входит в моду необычное самоуродование, а потом так же быстро перестаёт пользоваться популярностью, но гемункулы извлекают выгоду из обеих тенденций. В период Исправлений каждый комморрит, который пошёл на поводу у последней причуды общества, возвращает себе прежнее великолепие. В следующие несколько лет выявляется странная закономерность: у тех, кто предаёт гемункулов ради собственных интересов, прекрасные новые лица стекают с черепов.

983.M41 — Высокое искусство
Старший акофист Имодриан, пробывший у гемункула Дрехта из ковена Изменённых четыреста лет в изнурительном рабстве без какого-либо вознаграждения, крадёт сглаз-винтовку из арсенала своего хозяина и уводит воинство из подчинённых ему развалин в реальное пространство. Добравшись по Паутине до наводнённой тиранидами планеты Безнадёга, акофист начинает охоту за самым крупным и опасным монстром, какого только смог найти. Пока развалины отбиваются от

роя вокруг него, Имодриан делает точный выстрел, который бывает один на тысячу: неистовствующий тригон стекленеет, но недавно проглоченный им имперский комиссар оказывается зажатым в желудке громадной твари, будто муха в янтаре. Акофист подаёт сигнал, чтобы «Рейдеры» приземлились, и его бойцы обвязывают необычную статую цепями. Вместе с ней он возвращается в лабиринтное измерение и преподносит её в дар. Спустя ильмейские сутки его художественная работа занимает почётное место в уединённом убежище Дрехта, а самого Имодриана в награду за содеянное заслуженно принимают в низшие ряды гемункулов, проведя над ним специальные алхимические ритуалы.

990.M41 — Тёмные откровения войны

991.M41 — Добытая с Пека плоть
Захватив на Вигосе не только бесчисленное множество тау, но и наёмников, которыми они пополняли свои кадры, Пророки Плоти неожиданно для себя обнаруживают, что круты способны усваивать чужой генный материал и даже эволюционировать в нужном им направлении за счёт выборочного поедания погибших. Приобретение подобного навыка предвещает настоящий фурор в среде гемункулов.

Вскоре после этого Пророки Плоти открывают врата Паутины на родной планете крутов – влажнотропическом мире Пек. Плывя через заросли на борту «Рейдеров» с релингами, которые усеяны шипами, гемункулы приступают к продолжительной зачистке крупных племенных поселений. Круты выступают против чужаков всеми силами. Спущенные своры гончих крутов спрыгивают с сучьев и стволов деревьев и валят неприятелей на землю. Стрелки верхом на крутоксах во мраке ночи разрывают «Яды» и «Губителей», хотя на самом деле скиммеры, летающие в пологе джунглей, служат для отвлечения внимания. Сбором настоящей добычи занимаются машины боли: каждая пятерня трупокрадов разбирает на органы всех крутов-формирователей, какие только попадаются.

Свирепо защищающие своих наёмных союзников тау проводят крупномасштабное контрвторжение, мобилизовав двенадцать охотничьих кадров, чтобы очистить Пек. Развернувшаяся война оканчивается довольно внезапно с отступлением Пророков Плоти, которые под завязку набили свои «Рейдеры» трупами крутов. И хотя пропагандистская машина Империи Тау преподнесла этот инцидент как великую победу, тёмные эльдар получили то, за чем пришли, и напоследок оставили послание, которое с трудом можно было разобрать на окровавленных останках их жертв. Каста Воды грубо перевела его как фразу: «Добро пожаловать на пир».



ЭПОХА ИЗОБИЛИЯ

999.M41 — Заполненная кладовая
В Комморре резко ощущается ветер перемен. С другой стороны врат Кхаина доносится настойчивый стук. Резко возрастает число рейдов в реальное пространство, проводимых ковенами; крупнейшие операции возглавляет не кто иной, как Уриен Ракарт. Целые подцарства со стазисными ящиками и склепами, запечатанными защитными рунами, набивают разумными существами, пойманными по всей Галактике. Ракарт лично встречается с Асдрубаэлем Вектом, чтобы переговорить о будущем, и заключает с ним соглашение. В карманных измерениях, сотворённых основателями Тёмного города, создаются невообразимо огромные склады с сырьевым материалом, который пойдёт на пропитание комморритам в том случае, если катаклизм не удастся миновать.

999.M41 — Слияние драконов
Планета Дюриель в огне. Она стоит на самом краю гибели из-за контрмер, предпринятых эльдар, чтобы флот-улей Кракен, насытившийся генетическим материалом воинов мира-корабля Иянден, не встретился с биокораблями Левиафана. Тёмные эльдар доставляют на планету древнее устройство Судного дня, которое должно привести к её уничтожению, но, прежде чем это произойдёт, они похищают особей из обоих флотов-ульев во время ожесточённой схватки у высочайшего пика на планете. Рунические сглаз-клетки, забитые тиранидскими существами-орудиями, забирают в Комморру, однако их содержимое быстро пустеет.

999.M41 — Похищение Лефидии
Гемункулы находятся под большим впечатлением от сверхускоренной адаптации тиранидов и невероятного умения их биофлота за считанные часы до вторжения конструировать атакующие организмы специально для уничтожения конкретной жертвы. Придя к выводу, что флоты-ульи предоставят им беспрецедентное количество объектов для исследования, ковены собираются под предводительством Уриена Ракарта и совместно отправляются в Восточную Окраину. В ходе войны на планете Лефидия тёмные эльдар применяют запретные технологии, чтобы украсть целую планету, заражённую тиранидами. При помощи зарядов, пробивших брешь в Паутине, и пленённой чёрной дыры гемункулы доставляют на орбиту Комморры мир со всеми его обитателями для дальнейшего их изучения и препарирования на досуге.

999.M41 — Приоткрытые ворота
Мистические феномены вокруг врат Кхаина под Комморрой приобретают пугающий размах. Когда громоподобный стук с другой стороны портала становится чаще и громче, старейшие жители Тёмного города готовятся к очередному Разъединению невиданной силы. Каждый ковен по-своему смотрит в будущее, приводя в действие давно вынашиваемые планы и прибегая к стародавним мерам предосторожности. В будуарах и борделях по всему Тёмному городу ходят слухи о Неокомморре – эксклюзивном подцарстве, которое построил Вект в качестве убежища, где можно спастись от надвигающейся катастрофы. Будущее в самом деле выглядит неопределённым.



Процессия зла

Пусть ковены гемункулов омерзительны донельзя, всё же их армиям присуща некая мрачная величественность. Когда они отправляются на войну, кошмарное воинство монстров бешено бросается на вражеские порядки. На следующих страницах вы ознакомитесь с фантастической коллекцией миниатюр гемункульских ковенов.







Уриен Ракарт, мастер-гемункул



Кроniарх Сех, гемункул





Илавондис, акофист со сглаз-винтовкой и электрокоррозийным хлыстом



Гондруил, акофист с пистолетом-жало и отравленным клинком





Инструменты развалин многочисленны и ужасны, и все пропитаны ядами

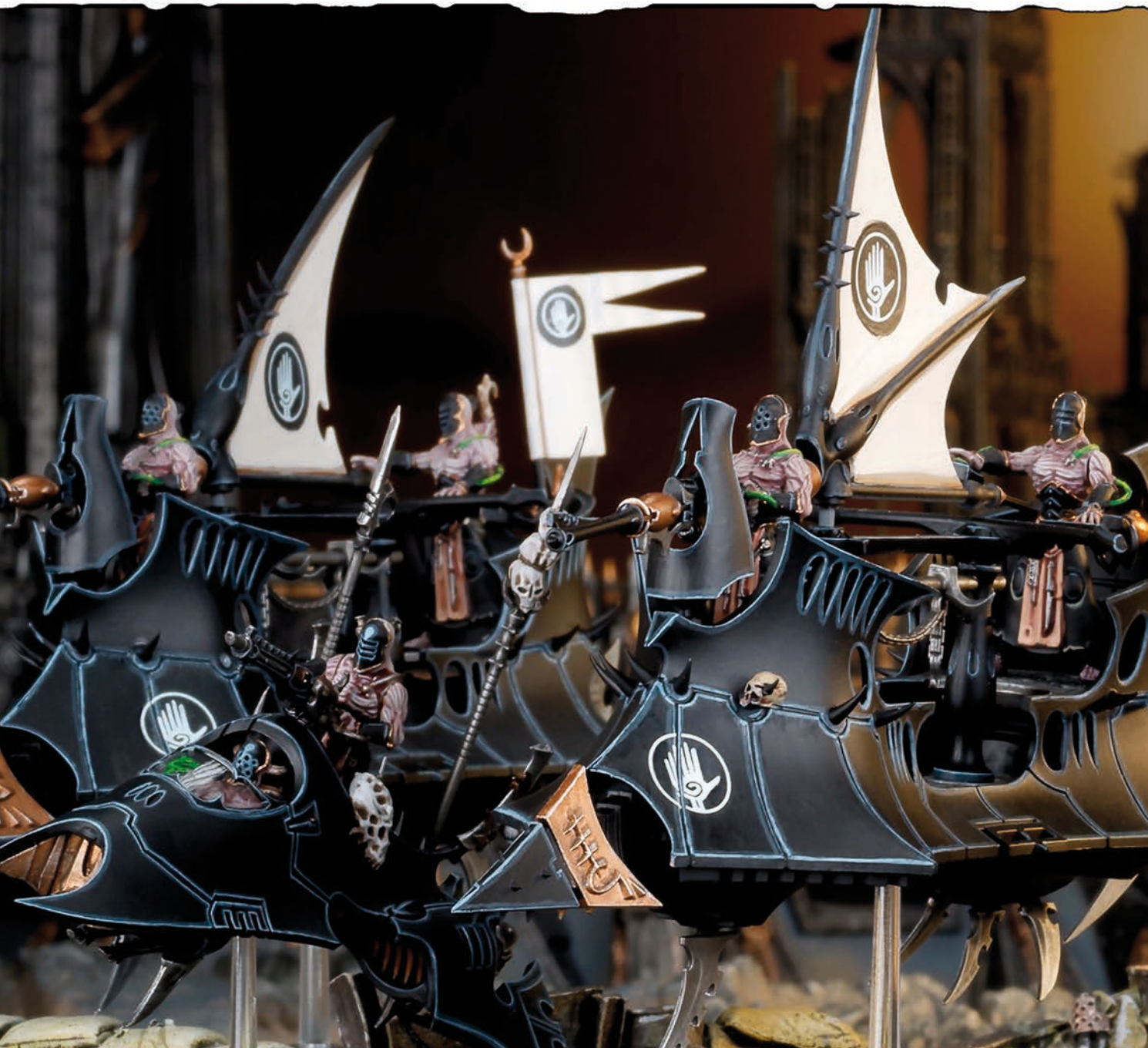




Телегзой Безликий, гротеск с разжижителем



Мелгерок Расп, аберрация





Все гротески вооружены ужасными перчатками плоти



Порождающий Ненависть, «Талос» с цепями с крюками и спаренной осколковой пушкой





Войска ковенов

На следующих страницах вы найдёте дополнительные специальные правила, особенности военачальника, реликвии, подразделение и формирования, отражающие состав и боевой стиль ковенов гемункулов. Вы можете добавлять подразделение и формирования из этого раздела к существующей армии или использовать их, чтобы выставить отдельную армию ковена.

Специальные правила ковенов гемункулов

Энергия боли

Хотя все тёмные эльдар питаются болью и страданиями жертв, злобные представители ковенов наслаждаются этими лакомствами несколько иначе; чем больше они впитывают энергии страха и мучений, тем ужаснее и неумолимее становятся уродливые обитатели подземного мира Комморры.

В начале каждого игрового хода сверяйтесь с нижеследующей таблицей. Все модели с правилом «энергия боли» в дополнение к любым другим имеющимся у них специальным правилам получают спецправило, указанное в нижеследующей таблице вместо того, что приведено в кодексе тёмных эльдар.

Таблица энергии боли

Ход	Специальные правила
1	Никаких
2	Бесстрашие
3	Бесстрашие, устрашение
4	Бесстрашие, устрашение, оно неубиваемо
5	Устрашение, оно неубиваемо, фанатик
6+	Вечный воин, устрашение, оно неубиваемо, фанатик

Дьявольские игрушки

Любые боевые единицы из представленного в этой книге подразделения или формирования, способные выбирать изуверские артефакты, не могут брать их из списка, представленного в *кодексе тёмных эльдар*. Вместо изуверских артефактов они выбирают дьявольские игрушки из списка на противоположной странице по указанной цене.

Комбинированные боевые единицы

Некоторые формирования позволяют комбинировать несколько боевых единиц для создания единой боевой единицы. Если за полное уничтожение боевой единицы даются победные очки, то и за полное уничтожение комбинированной боевой единицы тоже даются победные очки в зависимости от количества составлявших её боевых единиц. Например, если полностью уничтожена комбинированная боевая единица из формирования Тёмного ремесленника, считается, что ваш оппонент уничтожил 3 боевые единицы.

Особенности военачальника

Если вашим военачальником является гемункул, вы можете сделать бросок либо по таблице справа, либо по таблице из *книги правил ВХ40к* или *кодекса тёмных эльдар*.



Таблица особенностей военачальника

D6	Особенность военачальника
1	**Мастер-ремесленник:** *гемункул одарён талантом не только в области создания металлоскульптур, но и в среде более метафизических искусств. Все его творения – настоящие шедевры сумрачного гения.* Все дружественные модели «Талосов» и «Кроносов» в пределах 12" от военачальника перекидывают брошенные по правилу «не ведая боли» кубики при выпадении на них 1.
2	**Мастер возрождения:** *плоть гемункула и его чудовищных гротесков восстанавливается с пугающей скоростью.* Ваш военачальник и любые модели гротесков в одной с ним боевой единице имеют спецправило «оно неубиваемо».
3	**Мастер симфоний:** *гемункул дирижирует симфонией разрушения в ходе налётов в реальное пространство, считая это за своеобразные гастроли.* Пока жив ваш военачальник, вы можете прибавлять или вычитать 1 из своих бросков на резервы.
4	**Мастер-эпикуреец:** *некоторые властелины ковенов погибали и воскрешались столько раз, что стали получать удовольствие от своей гибели, поэтому они выискивают необычных противников, чтобы они одарили их новой занятной смертью.* Если ваш военачальник погиб от атаки или оружия с AP1, AP2 или специальным правилом «мгновенная смерть», вы получаете D3 победных очка.
5	**Мастер апофеоза:** *некоторые гемункулы предпочитают вознаграждать своих любимых развалин всяческими улучшениями и одновременно сурово наказывать их за различные проступки.* Ваш военачальник и любые модели развалин в одной с ним боевой единице имеют специальное правило «не ведая боли (4+)».
6	**Мастер-немезидовец:** *из чистого научного любопытства гемункул узнает различные способы убивать каждое существо, которое ему когда-либо попадалось.* Ваш военачальник имеет спецправило «привычный враг».

ДЬЯВОЛЬСКИЕ ИГРУШКИ

Дьявольские игрушки – это уникальные и невероятно мощные артефакты гемункулов, которые служили извращённым правителям подземного царства Комморры на протяжении тысячелетий. В армию можно взять только по одной реликвии из следующего списка, ведь в Галактике существует всего по одному экземпляру каждого из этих предметов!

Синдриков отстойник.....10 очков

Виконт Синдрик был неимоверно самонадеянным извергом, чья жажда мести погубила его. После того как Синдрик дважды умер по вине Гвардии Ворона, его не стали воскрешать, а вместо этого дали ему новую жизнь в качестве модного анатомического усовершенствования для его сородичей. Гемункул с отстойным резервуаром Синдрика при опасности может положиться на большие лекарственные дозы, впрыскиваемые в его кровоток, поскольку живые останки виконта будут делать всё возможное, чтобы постараться выжить даже в таком жалком виде, надеясь когда-нибудь возродиться.

В начале каждого своего хода управляющий игрок выбирает одно из следующих специальных правил, которое получит обладатель Синдрикова отстойника: проворность, оно неубиваемо, отравленное (4+) или неистовство. Действие выбранного спецправила длится до начала следующего хода управляющего игрока.

Маска-вексатор.....10 очков

Пришитая к морщинистому лицу старейшего гемункула, маска-вексатор может играть злые шутки с сознанием противника. Она имеет вид изящного переплетения кожи и кости с начертанными на них рунами галлюцинаций и запутывания, и по легенде её сделали из содранного лица теневидца. Тот, кто приближается к её носителю с дурными намерениями, видит в нём образ самого верного друга, горячо любимого правителя, заботливого родителя или возлюбленной, что зачастую дарует владельцу секунду драгоценного времени. Этого короткого мгновения хватает, чтобы гемункул погрузил хирургическое лезвие в сердце вытаращившего глаза противника, перед которым иллюзорный лик с милыми и знакомыми чертами сменяется на полный ненависти и злобы.

При сражении в поединке с обладателем маски у оппонента инициатива снижена на 5 пунктов (но не ниже 1).

Хаидесские гемоворы.....10 очков

Гемоворы – это состоящие из хрящей червеобразные создания, что извиваются под ногами самых привередливых гемункулов. Омерзительные гемоворы играют важную роль в жизни ковенов: они поедают побочные продукты работы их хозяев, пожирая куски ненужной плоти и выпивая лужи крови, пока от них не остаются только грязные пятна на полу. Самыми крупными и сильными представителями этого вида являются особи, которые рождаются в мерзких водах реки Хаидес. Они вылезают из-под полы своего хозяина, слизывая кровь и поглощая плоть, чтобы он оставался ничем не запятнанным.

Модель с хаидесскими гемоворами совершает дополнительные D6 атак, отыгрываемые с силой 3 и АР–. Эти атаки не получают бонусов от каких-либо специальных правил модели (таких как яростное нападение, раздирающее и т.п.). Они отыгрываются во время подфазы схватки на десятом этапе инициативы и предоставляют модели дополнительный манёвр ввязывания в бой.

Извращённая панацея.....20 очков

Извращённая панацея – подлинный триумф тёмной алхимии. «Панацея» – это древняя СШК, способная излечивать болезни и исправлять генетические изъяны, которую похитила с планеты Вердигрис IX леди Аврелия Малис. Вдохновлённый этим случаем, мастер-гемункул Трелексис решил создать свою версию панацеи, но куда более мощную. Тот, кто вводит себе этот препарат, становится практически неуязвимым для любого яда и токсина, а его плоть заживляется с ошеломительной быстротой.

Владелец панацеи имеет спецправило «оно неубиваемо», но броски по нему проходит на 4+. Более того, атаки с правилом «отравленное» ранят владельца панацеи только при выпадении 6.

Сферы Отчаяния.....25 очков

Столь же бесконечно чёрные, как и души их владельцев, сферы Отчаяния – это размером с кулак шары из призрачной кости с вырезанными на поверхности рунами безысходности. Каждую из них ставят на постамент в самом глубоком подземелье ковена и оставляют на долгое время, порой даже на тысячелетия, чтобы она собирала неограниченную негативную энергию. Гемункулы забирают эти артефакты только тогда, когда они напитаются болью и ужасом заточенных в их логове проклятых душ. Если бросить сферу об землю, она выпустит волны накопленной чёрной энергии, которые погружают всех вокруг в темнейшие глубины страданий и способны заставить остановиться сердце любого разумного существа за одно мучительное мгновение.

Когда модель со сферами Отчаяния совершает стрелковую атаку, управляющий ею игрок может бросить гранату с нижеследующим профилем вместо использования другого стрелкового оружия. Сферы отчаяния не действуют на технику, и их нельзя использовать в ближнем бою.

Дальность	S	АР	Класс
8"	1	2	Штурмовое 1, взрыв, мгновенная смерть

Кошмарная кукла.....35 очков

Когда со сморщенного пальца на красную прорезь рта кошмарной куклы падает капля крови её хозяина, существо образует с ним симпатическую связь. Если владельцу причинят вред в бою, ранение получит не он, а его кошмарная кукла. Если его изрешетят пулями, в теле куклы появятся крошечные отверстия, а он останется невредим. Если гемункулу нанесут обезглавливающий удар, клинок противника пройдёт сквозь его огрубелую шею, не оставив даже царапинки, но в тот же миг отрубленная голова куклы начнёт хныкать и требовать, чтобы её пришили на место, что само по себе весьма занятное зрелище.

Владелец кошмарной куклы прибавляет 1 к любым своим броскам по правилу «не ведая боли». Более того, кошмарная кукла автоматически нейтрализует первое неспасённое ранение с правилом «мгновенная смерть», полученное её хозяином, однако после этого она перестаёт действовать до конца битвы.

СОБРАНИЕ КОВЕНИТОВ

Данная книга описывает уникальное подразделение – собрание ковенитов, которое отражает боевой стиль извращённых гемункулов. Оно следует всем правилам для подразделений, которые приведены в *книге правил ВХ40к.*



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ:
2 командные единицы
2 единицы элитных войск

ОПЦИНАЛЬНЫЕ:
4 командные единицы
6 единиц элитных войск
4 единицы тяжёлой огневой поддержки

ОГРАНИЧЕНИЯ:

В это подразделение можно брать только следующие боевые единицы:

- Уриен Ракарт
- Гемункул
- «Рейдер» (как приданный транспорт)
- «Яд» (как приданный транспорт)
- Развалины
- Гротески
- «Талос»
- «Кронос»

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Ищущий страдания: если данное подразделение является вашим основным подразделением, вы можете перекинуть результат броска по таблице особенностей военачальника.

Нелепый спектакль: у вражеских боевых единиц в пределах 12" от одной или более моделей из этого подразделения показатель лидерства снижается на 1 пункт.



ИНФОЛИСТЫ ФОРМИРОВАНИЙ

В текущей главе представлены информация и правила для разных формирований, обычно используемых ковенами гемункулов. Каждое формирование предоставляет составляющим его боевым единицам различные бонусы, которые могут существенно повысить их эффективность на поле боя. Их можно взять в армию, как описано в *книге правил ВХ40к*.

В каждом инфолисте содержится следующая информация:

1. Фракция: *фракция боевой единицы показана иконкой.*

2. Знак формирования: *инфолисты формирований узнаются по этому знаку.*

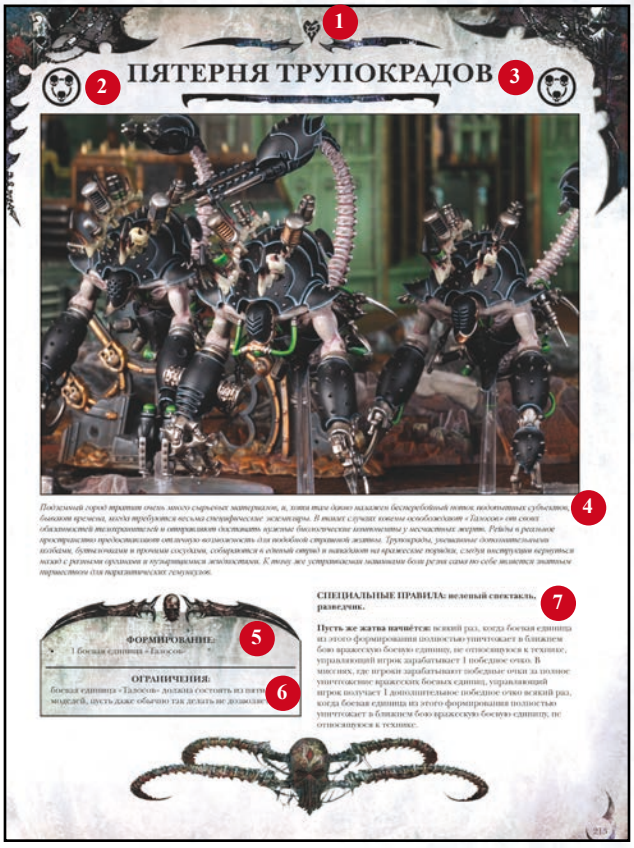
3. Название формирования: *тут написано названия формирования.*

4. Описание формирования: *здесь представлена информация о формировании, раскрывающая его особенности и возможности, тактику и методы использования на полях сражений 41-го тысячелетия.*

5. Состав формирования: *здесь указаны количество и тип боевых единиц, составляющих формирование.*

6. Ограничения: *под этим пунктом описаны ограничения вроде размера боевой единицы, её оснащения, транспортных опций и любые другие, которые потребуется выполнить, чтобы включить в свою армию формирование.*

7. Специальные правила формирования: *у каждого формирования есть одно или несколько спецправил, которые распространяются на боевые единицы, что составляют это формирование. Специальные правила формирования есть только у тех боевых единиц, что его составляют (даже если в армии есть другие боевые единицы того же типа). Специальные правила, являющиеся уникальными для формирования, будут подробно описаны здесь, в то время как другие могли быть разобраны ранее в этой главе или в разделе «Специальные правила» в* книге правил ВХ40к.





ГРОТЕСКНАЯ ВЫСТАВКА



Многие гемункулы придерживаются мнения, что сотворение живых ужасов является вершиной их тайного ремесла. Взять непримечательный кусок плоти и слепить из него шедевр тёмного искусства – вот, по их мнению, подлинное доказательство их превосходства над глупой природной биологией. Эти мастера ваяния плоти постоянно стараются превзойти друг друга, создавая всё более жестоких и отвратительных гротесков. Одни из их порождений являют собой гору перекрученных мышц, накаченную гиперстероидами, другие – ходячие платформы вооружения с множеством разнообразных инструментов пыток. Увитых мускулами созданий распределяет в отдельные ячейки и ведёт в битву их творец, испытывая на поле боя их убийственные способности на выбираемых жертвах. Когда неистовая ярость утихает, их снова собирают и возвращают на операционный стол для дальнейших усовершенствований.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- Уриен Ракарт или 1 гемункул
- 2 боевые единицы гротесков

ОГРАНИЧЕНИЯ:
никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль.

Новейшие исследования: после определения особенностей военачальника, но до расстановки вашей армии, бросьте D6 и сверьтесь с таблицей справа. Все боевые единицы гротесков в этом формировании до конца битвы получают бонус к своей характеристике или специальное правило, как указано в таблице.

Таблица новейших исследований

D6	Результат
1	**Стероиды истязателя:** +1 к силе.
2	**Подкожный хитин:** +1 к стойкости.
3	**Сверхактивные железы:** проворность.
4	**Свежующие когти:** кромсающее.
5	**Эликсир чистейшей ярости:** ярость.
6	**Переделанная нервная система:** не ведая боли (4+).

АЛЫЕ ЭПИКУРЕЙЦЫ



Тогда как трусливые сородичи с миров-кораблей отгораживаются от сладких плодов Галактики, многие гемункулы любят погружаться в сюрреалистичные глубины чувственного восприятия в относительной безопасности своих логовищ. Алые эпикурейцы давным-давно переросли подобные домашние увеселения, и теперь их занимают только эзотерические удовольствия, за которыми они гоняются по всему реальному космосу, причём каждый такой эмоциональный опыт усиливается выкачивателем душ ближайшего «Кроноса». Эпикурейцы пьют мозговые жидкости дальновидных стратегов, пробуют электрический поцелуй пси-молнии, вдыхают феромонную вонь паникующей толпы и ищут тысячи других странных ощущений. Желая не только получать, но и дарить подобное удовольствие, гемункулы сдирают кожу со своих прислужников-развалин, чтобы те лучше могли узнать, что такое горячий поцелуй неразбавленных ощущений.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 гемункул
- 1 «Кронос»
- 2 боевые единицы развалин

ОГРАНИЧЕНИЯ:
никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль.

Макабрические коллекционеры: все боевые единицы развалин из этого формирования в пределах 12" от гемункула из этого же формирования имеют специальное правило «точные удары».

Эпикурейский мастер: при определении получаемых от энергии боли специальных правил боевые единицы развалин из этого формирования считают, что номер текущего игрового хода на единицу выше, чем в действительности (то есть они считают, что сейчас не 2-й, а 3-й ход, или не 5-й, а 6-й и т. д.). Это правило сочетается со спецправилами «мастер боли» или «Отец Боли» из *кодекса тёмных эльдар*. Более того, если гемункул из этого формирования является вашим военачальником, делать бросок по таблице особенностей военачальника не надо, он автоматически получает особенность мастера-эпикурейца.

СКАЛЬПЕЛЬ



Больше всего гемункулов раздражает, когда их убивают прежде, чем они достигают своих целей. И если от снайперского выстрела или ружейного залпа можно скрыться, то от мегатонного взрыва уже не так-то просто спрятаться. В ответ на беспорядочные залпы людей и орков гемункулы выставляют «скальпели» – эскадроны «Ядов», несущие ячейки развалин, которые движутся впереди основных сил, готовые вырезать любой «проблемный орган» у неприятеля. Эти силы рассекают по полю битвы с вызывающей скоростью, спрыгивая со своих скиммеров для расправы над орудийными расчётами и секциями тяжёлого оружия. И хотя чаще всего развалин убивают в ходе контратаки, тех из них, кто выполнил свой долг перед ковеном, позже восстановят и, возможно даже, возведут в следующий круг подчинения в качестве награды за самопожертвование.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2 боевые единицы развалин
- 2 «Яда»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

обе боевые единицы развалин из этого формирования должны взять в качестве приданных транспортов «Яды» из этого формирования.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль.

Первая пожива: если боевая единица из этого формирования выполнит вторичное задание «первая кровь», управляющий игрок получит D3 победных очка вместо обычного 1.

Хирургическое удаление: все боевые единицы развалин из этого формирования начинают игру погруженными в транспорты «Яд», которые должны находиться в резерве. Все боевые единицы этого формирования автоматически прибывают на первый ход управляющего игрока по правилу глубокого удара.

ПЯТЕРНЯ ТРУПОКРАДОВ



Подземный город тратит очень много сырьевых материалов, и, хотя там давно налажен бесперебойный поток подопытных субъектов, бывают времена, когда требуются весьма специфические экземпляры. В таких случаях ковены освобождают «Талосов» от своих обязанностей телохранителей и отправляют доставать нужные биологические компоненты у несчастных жертв. Рейды в реальное пространство предоставляют отличную возможность для подобной страшной жатвы. Трупокрады, увешанные дополнительными колбами, бутылочками и прочими сосудами, собираются в единый отряд и нападают на вражеские порядки, следуя инструкции вернуться назад с разными органами и пузырящимися жидкостями. К тому же устраиваемая машинами боли резня сама по себе является знатным пиршеством для паразитических гемункулов.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица «Талосов»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

боевая единица «Талосов» должна состоять из пяти моделей, пусть даже обычно так делать не дозволяется.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль, разведчик.

Пусть же жатва начнётся: всякий раз, когда боевая единица из этого формирования полностью уничтожает в ближнем бою вражескую боевую единицу, не относящуюся к технике, управляющий игрок зарабатывает 1 победное очко. В миссиях, где игроки зарабатывают победные очки за полное уничтожение вражеских боевых единиц, управляющий игрок получает 1 дополнительное победное очко всякий раз, когда боевая единица из этого формирования полностью уничтожает в ближнем бою вражескую боевую единицу, не относящуюся к технике.

ТЁМНЫЙ РЕМЕСЛЕННИК



Гемункулы, называемые Тёмными ремесленниками, считают себя мастерами скульптур не только материальных, но и метафизических. Творцы живых чудес, именно они занимаются созданием «Талосов», «Кроносов» и дюжин других машин боли. За ними всегда неотступно следуют лучшие из их творений, подлинные шедевры сумрачного гения, таящие скрытую угрозу. Эти гемункулы шагают по узкой тропе между чувствами гордости и тревоги. И хотя Тёмный ремесленник может отчаянно желать как можно явственнее показать совершенство его возлюбленных детей, он относится к ним как заботливый отец и обрушит страшное возмездие на любого, кто посмеет усомниться в их безупречности.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 гемункул
- 1 «Талос»
- 1 «Кронос»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль.

Следуйте за мной, дети мои!: все боевые единицы из этого формирования должны выставляться как единая боевая единица, пусть даже обычно так делать не дозволяется. Независимые персонажи не могут присоединяться к этой боевой единице.

Мастер дьявольских машин: «Кронос» и «Талос» в этом формировании прибавляют по 1 пункту к своим показателям навыка ближнего боя и инициативы. Более того, если гемункул из этого формирования является вашим военачальником, делать бросок по таблице особенностей военачальника не надо, он автоматически получает особенность мастера-ремесленника.

КОВЕНИТСКИЙ КОРПУС ПЛОТИ



При разграблении реального пространства каждый ковен, независимо от целей, старается привлекать как можно больше развалин. Некоторые гемункулы предпочитают нагнетать атмосферу ужаса, отправляя своих миньонов в пешем порядке: каждая ячейка убийц медленно, но неумолимо наступает на врага, и нет иного способа избавиться от них, кроме тотального уничтожения. В тех случаях, когда подобная театральность нецелесообразна, властелины ковенов отправляют свой Корпус плоти на антигравитационных скиммерах, украшенных останками противников с предыдущих завоеваний. Нападая из Паутинных порталов, словно пауки, набрасывающиеся на жертвы, ковениты врезаются во вражеские ряды, калечат и убивают отборных воинов неприятеля, а остальных уводят на встречу с куда более страшной судьбой.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 гемункул
- 3 боевые единицы развалин
- 3 «Рейдера»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

все боевые единицы развалин из этого формирования должны взять в качестве приданных транспортов «Рейдеры» из этого формирования.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: нелепый спектакль.

Мастер плоти: пока гемункул формирования жив, его спецправило «мастер боли» распространяется на все боевые единицы развалин из этого формирования в пределах 12", а не только на его собственную боевую единицу.

Более того, если гемункул из этого формирования является вашим военачальником, делать бросок по таблице особенностей военачальника не надо, он автоматически получает особенность мастера апофеоза.

КАРНАВАЛ БОЛИ



Со вспышкой нефритовой молнии в небе разверзлась спиральная дыра. Три остроконечных корабля выскочили оттуда на ошеломительной скорости и промчались над отделением Менца, не дав ему даже шанса выстрелить. За корпус каждого транспорта держались бледнокожие ксеносы в масках, босыми ногами стоя на расходящихся крыльях. Менц проводил их взглядом и увидел, как они спрыгивают среди артиллерийских орудий, во тьме сверкая изогнутыми клинками. Солдат упёр в плечо лазган и прищурился, прежде чем сделать выстрел. Луч угодил одному из нападавших в спину, разодрав её до кости. Существо тут же обернулось и коротко посмотрело в его сторону, в приятном изумлении склонив голову набок. Затем оно резко исчезло, и послышались первые крики членов орудийных расчётов.

Менц развернулся в сторону портала в небе как раз в тот момент, когда воздух над головой рассекла армада остроконечных скиммеров. Новые кривые уроды стали спрыгивать с усеянных клинками боевых катеров, и за шумом бури лазерного огня чётко слышался их замогильный смех. Один из кораблей опустился пониже, и три жуткие твари бросились прямо в строй взвода Бета и с лёгкостью принялись расшвыривать солдат, словно они ничего не весили. От колб с бурлящими внутри жидкостями, выступавших из громадных плеч монстров, заструился зелёный свет, и зверюги в масках, впав в бешенство, с рёвом накинулись на бойцов, которых повёл в штыковую атаку сержант Вейсс.

Спеша на помощь товарищам, Менц резко остановился, когда с небес спустилась безымянная конструкция из клинков и мраморно-белой плоти. Он стоял как вкопанный, дрожащими руками отчаянно наводя лазвинтовку. Нечто, что предстало пред ним, будто вышло из кошмара: наполовину гигантское насекомое, наполовину машина. Оно потянулось к нему и, после того как он почти в упор выстрелил в безликую маску, оторвало от его земли, подняв за ноги.

Подвешенный головой вниз и удерживаемый левым захватом чудовища, Менц стал нащупывать на поясе последнюю гранату. Ничего. Сквозь размытый от слёз взор проявилось морщинистое лицо с таким злобным выражением, какое он прежде никогда не встречал. Солдат почувствовал, что мочевой пузырь предательски подвёл его, когда плотоядно ухмыляющийся чужак направил ему в глаза скрюченные пальцы. Менц открыл было рот, чтобы закричать, но ксенос аккуратно вставил туда гранату с выдернутой чекой за мгновение до того, как его послушный монстр отбросил человека в сторону. Небо закружилось, и уже в следующей миг Менц свалился на сержанта Вейсса, прижав того к земле. Дальше был только свет.

Радуйтесь, животные, ибо мы пришли освободить вас от оков ничтожности! О, да, вас действительно благословили, ведь вы обретёте новую жизнь в боли! Ликуйте, карнавал начинается!

Водж Мелиан, Пророк Плоти



Только в чрезвычайно важных случаях ковен собирает свои ячейки, клики и группировки для проведения карнавала боли, называемого так за шумное скопление тощих и громадных уродов, принимающих в нём участие. Вырывающиеся из лабиринтного измерения на борту похожих на кинжалы катеров, властелины ковена безмятежно парят над полем боя, наслаждаясь каждым оттенком леденящего ужаса, насылаемого ими. Когда их лучшие творения набрасываются на добычу, это выглядит так, будто худшие кошмары какого-нибудь сумасшедшего вырвались из мира снов. Резня, что следует за этим, тёмными эльдар расценивается как представление высокого искусства, и даже самые пресытившиеся архонты готовы щедро заплатить за право увидеть его.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- гротескная выставка
- Алые эпикурейцы
- Скальпель
- пятерня трупокрадов
- Тёмный ремесленник
- ковенитский корпус плоти

ОГРАНИЧЕНИЯ:

боевые единицы этого формирования должны следовать всем ограничениям, которые указаны в инфолистах каждого формирования из списка выше.

Боевые единицы этого формирования сохраняют все специальные правила, указанные в инфолистах соответствующих формирований. В дополнение к этому действуют следующие специальные правила:

Властелин боли: пока жив Уриен Ракарт (или гемункул из формирования гротескной выставки), его специальное правило «отец/мастер боли» распространяется на все боевые единицы из этого формирования, не относящиеся к технике.

Искусство мучителя: все модели карнавала боли, не относящиеся к технике, в ближнем бою перекидывают результат 1 при броске на ранение.



Миссии

В эту книгу включены восемь новых миссий, показывающих различные методики ведения войны, к которым прибегают ковены гемункулов и которые призваны испытать ваши тактические способности командира. Миссии в данной книге разделены на две секции: миссии Алтаря войны и миссии Отголосков войны.

СТРАТЕГИЯ

Отправляясь на войну, разные армии применяют разные стратегии, что влияет на методы ведения боевых действий. К примеру, демоны Хаоса – ужасные создания, вырывающиеся из варпа, неся смерть и отчаяние во славу своих хозяев, дабы воцарилась власть капризных богов Хаоса. В свою очередь, ковены гемункулов выставляют жуткие полчища волочащих ноги монстров, которые наслаждаются каждым оттенком боли, что рисуют на холсте гибели своих противников.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ АЛТАРЯ ВОЙНЫ?

Использовать миссии Алтаря войны очень просто, так как они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в книге правил *ВХ40к*. Эти изменения подробно объясняются далее, но все они сводятся к одному: проведите кубовку, если желаете использовать миссию Алтаря войны; если вы выиграли, то можете сделать бросок по таблице миссий Алтаря войны вместо броска по таблице миссий Вечной войны или Вихря войны. Вот и всё!

Миссия

Если вашим военачальником (или вашего оппонента) является гемункул из фракции тёмных эльдар, тогда вы можете выбрать одну из представленных здесь миссий, как если бы выбирали любую другую, как описано в главе «Подготовка к сражению» в русской книге правил *ВХ40к*. Если вы или ваш оппонент хотите играть по миссии Алтаря войны, тогда вы должны провести кубовку в начале этапа выбора миссии при проведении сражения (см. с. 118 в книге правил *ВХ40к*).

Победивший в кубовке может решить сделать бросок по таблице миссий Вечной войны, Вихря войны или по таблице миссий Алтаря войны для своей армии. Этот бросок определяет, какая миссия будет использоваться для битвы.

ТАБЛИЦА МИССИЙ АЛТАРЯ ВОЙНЫ КОВЕНОВ ГЕМУНКУЛОВ

D6	Миссия
1-2	Бойтесь смерти
3-4	Знатная бойня
5-6	Растворитесь во мраке

Противник

Во всех правилах и миссиях, что здесь представлены, игрока, выигравшего кубовку и сделавшего бросок по таблице миссий Алтаря войны, называют «игроком за ковены гемункулов», а его оппонента называют «противостоящим игроком/противником», даже если он тоже играет за армию ковенов гемункулов.

МИССИИ ОТГОЛОСКОВ ВОЙНЫ

Если вы хотите играть по миссии Отголосков войны, тогда вам вместе с оппонентом необходимо решить, в какую конкретно миссию вы хотите сыграть.

Примечание авторов: *учитывая, что правила миссий Отголосков войны навеяны конкретными событиями в бэке, то вы вольны воссоздавать собственные сражения. В этом случае вы можете изменить представленные в этих миссиях условия, чтобы устроить битву с использованием любых войск и ландшафта, что имеются у вас в коллекции.*



АЛТАРЬ ВОЙНЫ: БОЙТЕСЬ ЖНЕЦА

Каждый ковен гемункулов постоянно нуждается в сырье для проведения экспериментов и сотворения нечестивых конструкций. Рейдовые группы, отправляющиеся из Комморры, получают особые указания насчёт требуемых материалов. Подобные предписания обычно носят весьма обобщённый характер, как, например: несколько дюжин орков, хотя зачастую могут быть довольно специфичными, например: каждый житель конкретной планеты, рождённый определённого числа. В тех случаях, когда ингредиент или подопытный образец особенно важен, властелины ковенов не брезгуют тем, чтобы лично возглавить налёт. Они аккуратно руководят действиями своих миньонов, дабы удостовериться, что получат именно то, что им нужно для своих тёмных замыслов.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Военачальником игрока за ковены гемункулов должен быть гемункул. Для противника никаких ограничений при выборе армии нет.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине.

Маркеры объектов

В начале игры никакие маркеры объектов не расставляются. Вместо этого их размещают при уничтожении вражеских боевых единиц (см. специальные правила миссии).

РАССТАНОВКА

Противник расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Игрок за ковены гемункулов расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов может решить, кому ходить первым. Если он решает сам ходит первым, тогда его оппонент может попытаться перехватить у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

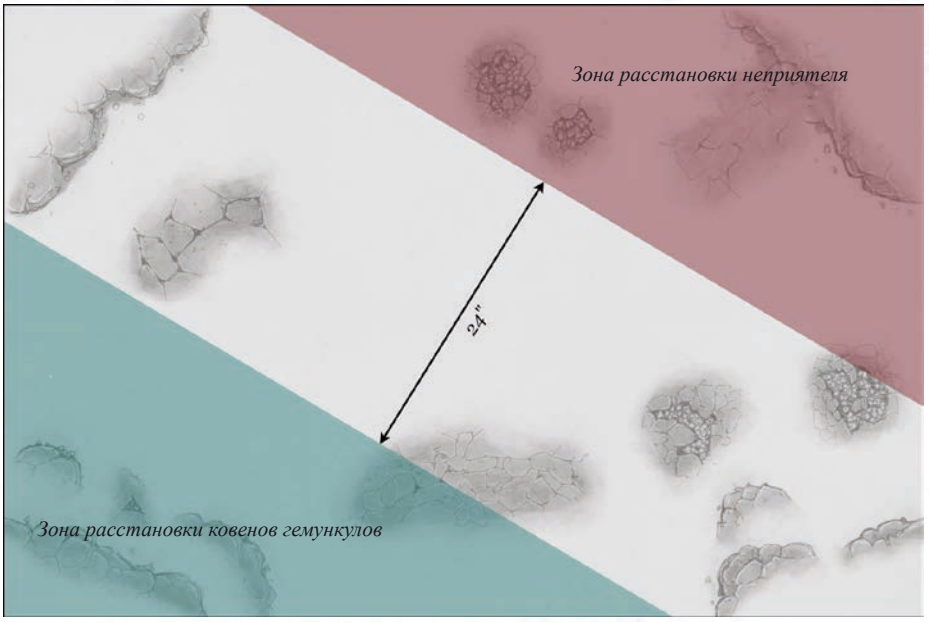
Ночной бой, резервы.

Жатва плоти: в начале игры никакие маркеры объектов не расставляются. Вместо этого всякий раз, когда вражеская боевая единица полностью уничтожается, ставьте маркер объекта в пределах 1" от того места, где находилась её последняя модель (но только не на непроходимом ландшафте). Обычные ограничения, распространяемые на размещение маркеров объектов, в этой миссии действуют; то есть маркер объекта можно ставить в пределах 6" от края стола или в пределах 12" от другого маркера объекта. Учтите, только боевые единицы противника генерируют маркеры объектов. Боевые единицы игрока за ковены гемункулов ничего не генерируют.





Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

АЛТАРЬ ВОЙНЫ: ЗНАТНАЯ БОЙНЯ

Клики гемункулов очень гордятся своими достижениями и всегда ищут способы доказать своё превосходство над соперничающими ковенами. Один из самых очевидных и зрелищных методов – показать своё мастерство на поле боя. Для этого властелины боли рассылают свои рейдовые группировки по Паутине, чтобы те искали достойных противников. В передних рядах подобных армий неизменно шагают новейшие и сильнейшие создания гемункулов, и, чтобы продемонстрировать их качества наилучшим образом, главы ковенов внимательно координируют действия разворачивающегося конфликта. Позднее они гордо выставляют напоказ записи своих сражений перед самыми ненавистными соперниками.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Военачальником игрока за ковены гемункулов должен быть гемункул.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине.



РАССТАНОВКА

Противник расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Игрок за ковены гемункулов расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов может решить, кому ходить первым. Если он решает сам ходит первым, тогда его оппонент может попытаться перехватить у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки. Более того, у обоих игроков есть возможность заработать дополнительные победные очки (см. специальные правила миссии).

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

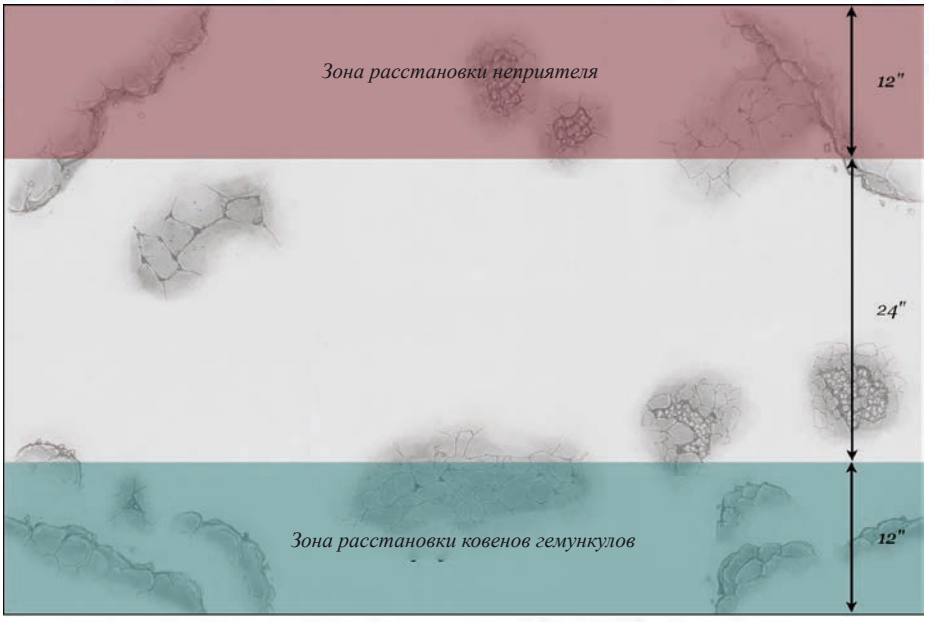
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Талантливый организатор выставок: после того как обе стороны расставятся, в начале первого хода игрок за ковены гемункулов должен выбрать в своей армии одну боевую единицу, которая станет ведущей. Каждая полностью уничтоженная боевая единица противника приносит D3 победных очка вместо 1 при условии, что последняя её модель удаляется как потеря в результате атаки, проведённой ведущей боевой единицей. Если полностью уничтожается ведущая боевая единица, тогда противостоящий игрок получает D6 победных очков вместо 1.



Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

АЛТАРЬ ВОЙНЫ: РАСТВОРИТЬСЯ ВО МРАКЕ

Рейды и демонстрации насилия, устраиваемые тёмными эльдар, проходят молниеносно быстро и, как правило, совершенно неожиданно, вследствие чего противник обычно бывает совершенно не готов к подобного рода нападению и в первое время только и может, что драться за свою жизнь. Однако когда потрясение от внезапности атаки сходит на нет, втянутая в бой жертва начинает мобилизовывать свои силы для нанесения ответного удара по захватчикам. Когда до этого доходит, ковены гемункулов обнаруживают себя в меньшинстве, и им приходится быстро уходить через Паутину.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Военачальником игрока за ковены гемункулов должен быть гемункул.



ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине.

РАССТАНОВКА

Игрок за ковены гемункулов расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки, но не ближе чем в 12" от своего края стола. Противник расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки, но не ближе чем в 12" от центральной линии.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов может решить, кому ходить первым. Если он решает сам ходит первым, тогда его оппонент может попытаться перехватить у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки. Более того, у обоих игроков есть возможность заработать дополнительные победные очки (см. специальные правила миссии).

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

Кроме того, **если на момент окончания игры на столе находятся какие-либо модели армии ковенов гемункулов, тогда противник получает 1 победное очко. Если на момент окончания игры на столе отсутствуют какие-либо модели армии ковенов гемункулов, тогда игрок за ковены гемункулов получает 1 победное очко.**



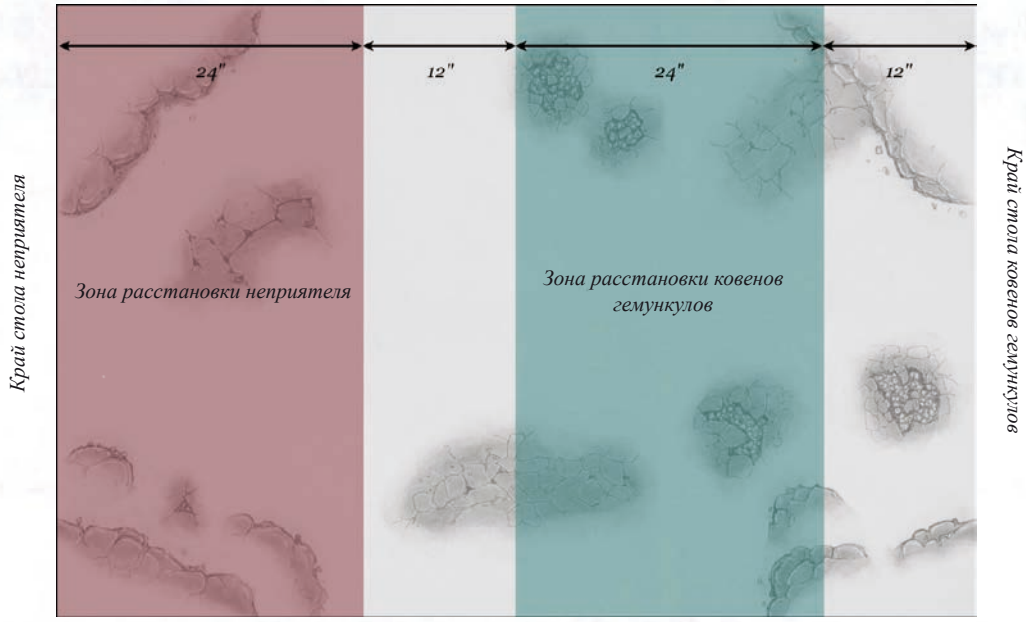
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Обратите их в бегство: все вражеские боевые единицы имеют специальное правило «упорство».

Мы ещё вернёмся: в этой миссии все боевые единицы армии ковенов гемункулов имеют специальное правило «ударил-отступил». Вдобавок, начиная с третьего игрового хода боевым единицам армии ковенов гемункулов дозволяется покидать стол, перейдя за свой край. Эти боевые единицы не считаются за уничтоженные, если только они не отступали, когда покинули стол.




24"
12"
24"
12"
Край стола неприятеля
Зона расстановки неприятеля
Зона расстановки ковенов гемункулов
Край стола ковенов гемункулов

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ОТКАЗ ОТ СМЕРТИ

Мир-крепость Отказ находится в полной боеготовности к войне, и именно войну намерены принести объединённые силы Пророков Плоти и Красной Скорби. Защищающие планету кадийцы, однако, ожидают эльдар с мира-корабля Сайм-Ханн, а вовсе не ковен отвратительных гемункулов вместе со смертельными гекатариями. Смогут ли выстоять бравые защитники Империума перед лицом безжалостного наступления тёмных эльдар, или же их полк обречён войти в историю, как до смерти замученный на радость толпам комморритов?

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Все боевые единицы в армии игрока за ковены гемункулов должны относиться к фракции тёмных эльдар. Игрок за ковены гемункулов должен включить в свою армию одного суккуба (для отыгрыша Иктрии, Королевы-свежевательницы) и одну боевую единицу Кровавых Невест. Все боевые единицы в армии противника должны относиться к фракции Астра Милитарум.



ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Противник может расставить сколько захочет укреплений где угодно в своей зоне расстановки. Данные укрепления достаются ему совершенно бесплатно, и ни одно из них на начало игры не является обветшалым. Все расставленные подобным образом укрепления на начало игры считаются захваченными противником. Любой оставшийся ландшафт расставьте, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*.

Примечание авторов: *при размещении ландшафта помните, что войска Астра Милитарум защищают позиции вдоль укреплённой горной цепи, поэтому постарайтесь, чтобы их сторона стола имела множество холмов и возвышенностей.*

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

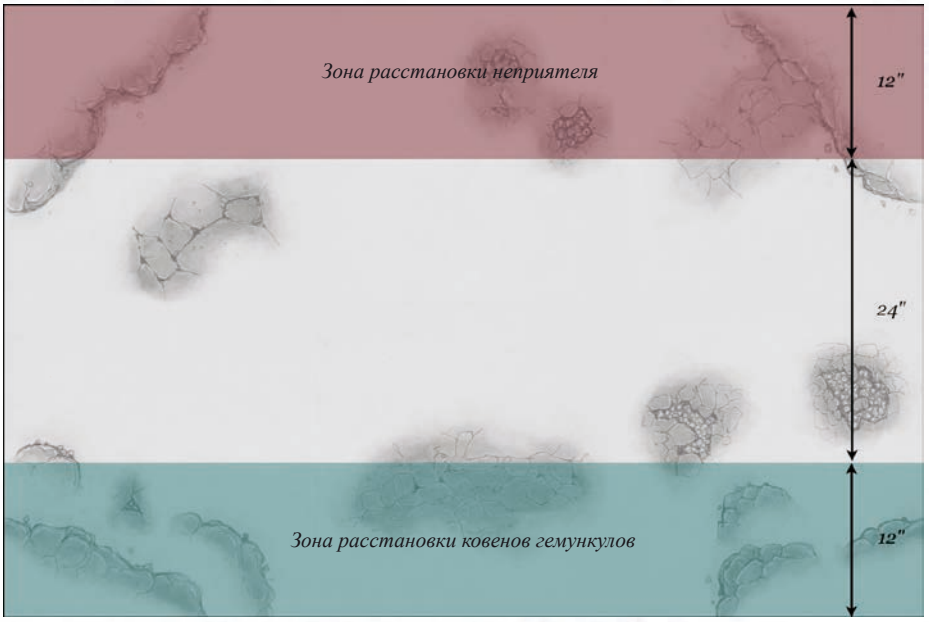
Эликсир баргезов: во время расстановки игрок за ковены гемункулов должен обозначить одного суккуба и одну боевую единицу Кровавых Невест в своей армии. Эти боевые единицы теряют специальные правила «боевые наркотики» и «увёртка»; вместо них все модели обозначенных боевых единиц прибавляют по 1 пункту к своим показателям навыка ближнего боя и силы, а также получают непробиваемый спасбросок на 4+.

Миражи: при проведении стрелковых атак в первом игровом ходе все боевые единицы противника могут вести огонь только навскидку.





Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ИЗМОРИТЬ РОЙ

Девственная планета экзодитов под названием Лефидия лежит на пути у флота-улья тиранидов, и её несчастному населению ни за что не выжить в одиночку. Неправдоподобная коалиция войск, состоящая из Оседлавших Ветер, которые прибыли с мира-корабля Сайм-Ханн, и макабрических монстров гемункульских ковенов, быстро прибыла для противостояния угрозе. Однако так называемые союзники гемункулов мало что подозревают о том, что вторжение комморритов определило совсем не их великодушие. Ковены обратили своё внимание на пищеварительные пруды тиранидов в попытке не дать флоту-улью поглотить планету, пока не будет приведён в действие их секретный план.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Все боевые единицы в армии игрока за ковены гемункулов должны относиться к фракции эльдар или тёмных эльдар. Игрок за ковены гемункулов должен включить в свою армию хотя бы 3 истребителя «Острокрыл» или бомбардировщика «Пустотный ворон» (в любой связке). Все боевые единицы в армии противника должны относиться к фракции тиранидов.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

Маркеры объектов

После размещения ландшафта противник ставит 6 маркеров объектов для отображения пищеварительных прудов тиранидов (см. специальное правило миссии «пищеварительные пруды тиранидов). Маркеры объектов нельзя ставить в пределах 6" от любого края стола или в пределах 12" от других маркеров объектов.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*). Противник выбирает себе один любой край стола, а игрок за ковены гемункулов берёт противоположный ему край. Противник расставляется где угодно на столе. Все боевые единицы игрока за ковены гемункулов начинают игру в резерве (см. специальное правило миссии «начало атаки»).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов ходит первым.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения игрок за ковены гемункулов получает по 3 победных очка за каждый полностью успешно нейтрализованный пищеварительный пруд тиранидов (см. специальное правило миссии «некротоксинные ракеты»). В конце сражения противостоящий игрок получает по 3 победных очка за каждый сохранённый пищеварительный пруд тиранидов (см. специальное правило миссии «некротоксинные ракеты»).

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Начало атаки: все боевые единицы армии игрока за ковены гемункулов выдвигаются на боле боя с его края стола в начале его первого хода. Все летательные аппараты армии игрока за ковены гемункулов автоматически прибывают в начале его первого хода.

Пищеварительные пруды тиранидов: каждый маркер объекта отображает пищеварительный пруд тиранидов. Пока его не нейтрализуют (см. специальное правило миссии «некротоксинные ракеты»), весь ландшафт в пределах 3" от него считается за опасный ландшафт.

Некротоксинные ракеты: перед игрой игрок за ковены гемункулов может заменить некротоксинными ракетами сколько захочет других ракет у своих «Острокрылов» и «Пустотных воронов». Все ракеты менять необязательно, однако хотя бы по одной некротоксинной ракете у каждого «Острокрыла» и «Пустотного ворона» должно иметься.

Каждая боевая единица за один ход может выпускать только по одной некротоксинной ракете. Некротоксинные ракеты можно использовать только против пищеварительных прудов тиранидов, на другие цели они не действуют. Делайте бросок на попадание как обычно. При промахе ничего не происходит, но при попадании вместо броска на ранение просто киньте D6. На 2+ выцеленный пищеварительный пруд успешно нейтрализуется. Если у противостоящего игрока есть невовлечённая в бой боевая единица в пределах 3" от выцеленного пищеварительного пруда, он может сделать бросок за укрытие на 4+ против некротоксинной ракеты. Если спас-бросок за укрытие успешный, тогда некротоксинная ракета не оказывает никакого воздействия.



Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: УКРАСТЬ ПЛАНЕТУ

Ужасная правда, стоящая за действиями ковенов гемункулов на раздираемой войной планете Лефидия, вот-вот раскроется. Чтобы дьявольский замысел Уриена Ракарта сбылся, в геомантных точках по всей поверхности мира требуется заложить заряды, которые пробьют проход в Паутину. Жаждущие впечатлить древнего гемункула-патриарха, властелины ковенов всех мастей отправляются в указанные места, чтобы лично убедиться, что заряды будут установлены вовремя.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Все боевые единицы в армии игрока за ковены гемункулов должны относиться к фракции тёмных эльдар. Все боевые единицы в армии противника должны относиться к фракции тиранидов.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. В первую очередь поставьте в центре стола один маркер объекта, который будет отражать место закладки геозаряда для пробития Паутины (см. специальное правило миссии «геозаряд»). Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игроки расставляют свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если на конец игры в пределах 3" от маркера объекта будет находиться одна или более моделей гемункулов (или Уриен Ракарт) из армии игрока за ковены гемункулов, тогда игрок за ковены гемункулов автоматически одерживает победу. Если на конец игры это условие не будет выполнено, тогда побеждает противостоящий игрок.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

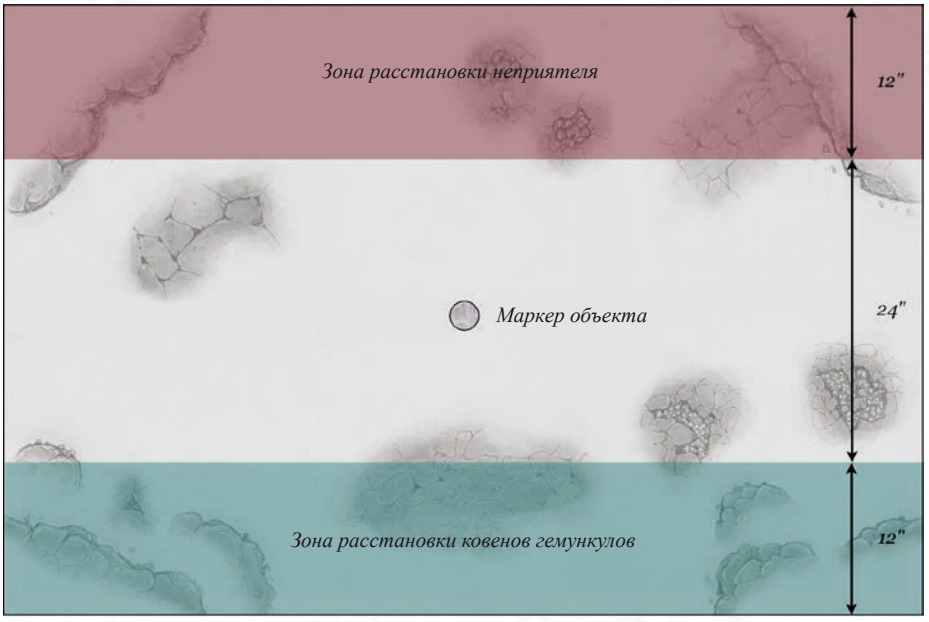
Под кайфом от боли: при определении получаемых от энергии боли специальных правил все боевые единицы армии игрока за ковены гемункулов считают, что номер текущего игрового хода на единицу выше, чем в действительности. Это правило сочетается с любыми спецправилами, оказывающими схожее воздействие.

Геозаряд: маркер объекта отображает место закладки геозаряда для пробития Паутины. Любая боевая единица (кроме техники) армии игрока за ковены гемункулов в пределах 6" от маркера объекта имеет специальное правило «контратака», пока хотя бы одна её модель остаётся в пределах этого расстояния.





Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ГИБЕЛЬ ВОРОНА

Гвардия Ворона уже однажды приходила на помощь измученным жителям Парохея и спасала их от зловещего ковена гемункулов, известного как Изменённые. Теперь, однако, ковениты пришли не ради убийства обитателей планеты – они желают отомстить спасителям людей. Когда космодесантники Гвардии Ворона выходят из мрачных тоннелей ущелья Диавола, на них обрушивается вся мощь уродливых полчищ Изменённых. Но худшее для Гвардии Ворона ещё впереди, поскольку волею судьбы у гемункулов появилась возможность придумать более изощрённую месть – испортить геносеменя, которое значит для ордена буквально всё.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Все боевые единицы в армии игрока за ковены гемункулов должны относиться к фракции тёмных эльдар. Все боевые единицы в армии противника должны относиться к фракции Космодесанта и использовать тактику ордена Гвардии Ворона.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.



РАССТАНОВКА

Противник расставляется первым, размещая все свои боевые единицы где угодно в собственной зоне расстановки. Игрок за ковены гемункулов расставляется вторым, на как можно более равные части распределяя все свои боевые единицы (не считая летательных аппаратов) по трём зонам расстановки, как показано на карте расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковены гемункулов ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

Более того, игрок за ковены гемункулов получает по 1 дополнительному победному очку за каждую полностью уничтоженную им в ближнем бою боевую единицу противника (не считая техники).

Вторичные задачи

Убить военачальника*, первая кровь, прорыв обороны.

* **Убить Зубоскала:** в данной миссии выполнение вторичной задачи «убить военачальника» приносит противостоящему игроку 3 победных очка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

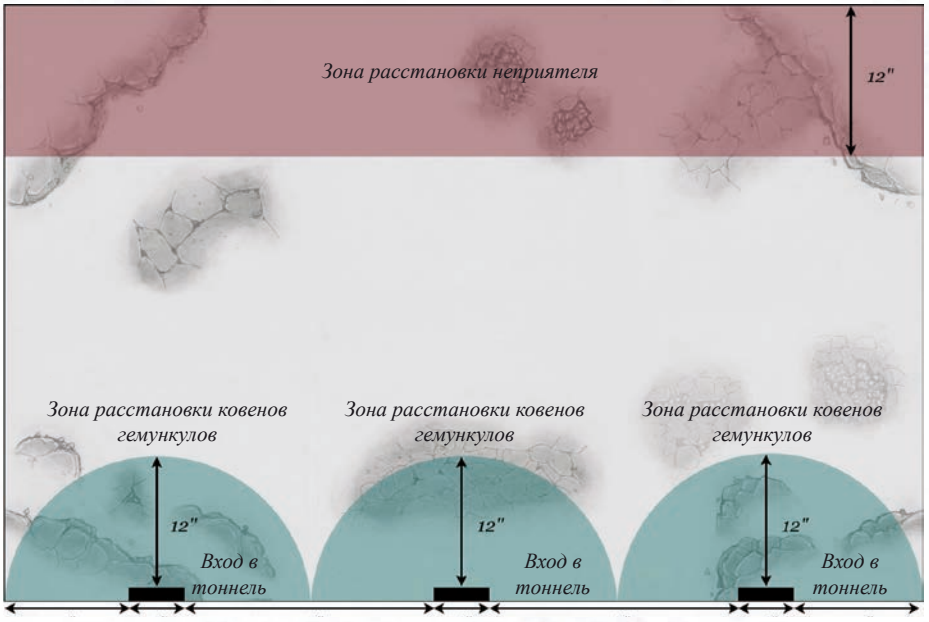
Резервы.

Смерть в сумерках: на протяжении всей битвы действуют правила ночного боя.

Горная стена: южный край стола считается за непроходимый ландшафт для всех боевых единиц, которые не относятся к скиммерам и летательным аппаратам. Любая боевая единица игрока за ковены гемункулов при отступлении должна направляться к ближайшему для неё входу в тоннель, что расположены вдоль края стола (см. карту расстановки).



Край стола неприятеля



Край стола ковенов гемункулов

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: АБСОЛЮТНЫЙ МРАК

Прибегнув к мощным электромагнитным снарядам, чтобы обесточить города на поверхности, Повелители Ночи обрушиваются на имперскую планету Вистенградт, намереваясь утолить свою жажду пыток и убийств за счёт напуганного населения. Однако всё кардинально меняется с прибытием тёмных эльдар. Желая отомстить за поражение, нанесённое легионом предателей месяцами ранее, властелины Ковена Изменённых заключают соглашение с обитателями Элиндраха, приглашая их поставить на Повелителях Ночи личное клеймо психологического ужаса. После того как мир накрывает завеса неестественной черноты, созданная антифотонным агрегатом гемункулов, Повелители Ночи на протяжении многих дней сражений держат себя в руках в кромешной тьме, до тех пор пока даже у них не возникает острое желание убраться с планеты.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Все боевые единицы в армии игрока за ковены гемункулов должны относиться к фракции тёмных эльдар. Все боевые единицы в армии противника должны относиться к фракции Космодесанта Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. В первую очередь игрок за ковены гемункулов где угодно в своей зоне расстановки должен поставить один маркер объекта, отображающий антифотонный агрегат (см. специальные правила миссии). Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игроки расставляют свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

Более того, противостоящий игрок получает дополнительные 3 победных очка, если полностью уничтожает антифотонный агрегат до конца игры (см. специальные правила миссии).

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

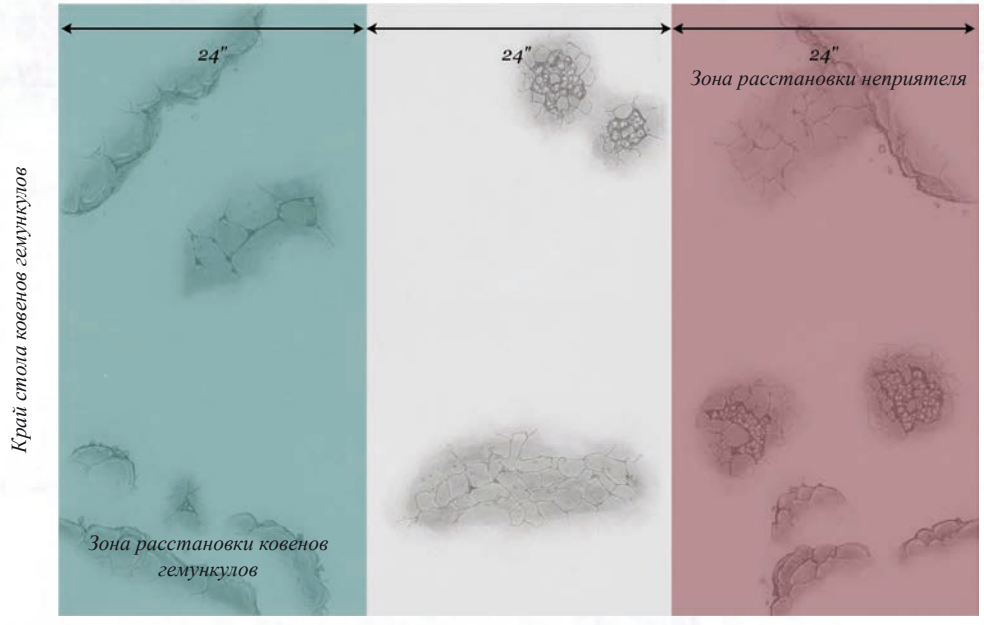
Резервы.

Антифотонный агрегат: антифотонный агрегат считается за обездвиженную технику с показателем брони 12 со всех сторон и 3 пунктами брони. Антифотонный агрегат работает до тех пор, пока он не будет полностью уничтожен.

Война в тенях: на протяжении всей битвы действуют правила ночного боя. Более того, пока работает антифотонный агрегат (см. выше), нельзя целиться по всем боевым единицам со специальным правилом «скрытый пеленой» и боевым единицам игрока за ковены гемункулов, если они находятся дальше 12" от стреляющей боевой единицы.

Ужасы во тьме: все боевые единицы (кроме техники) игрока за ковены гемункулов имеют специальное правило «устрашение».




24"
24"
24"
Зона расстановки неприятеля
Край стола ковенов гемункулов
Зона расстановки ковенов гемункулов
Край стола неприятеля





Часто задаваемые вопросы

Вопрос: *исчезает ли теневое поле, если модель получает неспасённое ранение, которое впоследствии списывается за счёт успешного броска по правилу «не ведая боли».*
Ответ: да.

В: *если модель с душеловкой наносит вражескому персонажу с 3 ранами одно неспасённое ранение с правилом «мгновенная смерть», она получает +1 к силе (за нанесение одного неспасённого ранения) или +3 к силе (за то, что противник потерял 3 раны)?*
О: модель получает +1 к силе за нанесение одного неспасённого ранения.

Глоссарий

A
A league apart – на порядок выше
Aberration – аберрация
Acothyst – акофист
Adrenalight – адреналит
Aerial assault – воздушная атака
Altered physique – изменённое телосложение
Ancient evil – древнее зло
Ancient incubus warsuit – древние латы инкуба
Ancient nemesis – древняя немезида
Animus vitae – анимус витэ
Arcane payload – особая начинка
Arcane wargear – тайное оснащение
Archangel of pain – Архангел Боли
Archite glaive – архитская глефа
Archon – архонт
Arena champion – чемпион арены
Armoured carapace – бронированный панцирь
Artefacts of cruelty – изуверские артефакты
Asdrubael Vect – Асдрубаэль Вект

B
Baleblast – поток зла
Beastmaster – укротитель
Beastmaster skyboard – скайборд укротителя
Berserk rampage – неистовство берсерка
Bestial fury – звериная ярость
Blade whip – клинок-кнут
Bladevanes – клинки-стабилизаторы
Blast pistol – бласт-пистолет
Blaster – бластер
Blood dancer – кровавая танцовщица

C
Casket of flensing – шкатулка свежевания
Chain-flails – цепи с крюками
Chain-snares – ловчие цепи
Clasped – сцепленные
Clawed fiend – когтистый изверг
Clone field – клонирующее поле
Cluster caltrops – кассетные триболы
Combat drugs – боевые наркотики
Combined units – комбинированные боевые единицы
Commencing the attack – начало атаки
Contraband – контрабанда
Cronos parasite engine – машина-паразит «Кронос»
Crucible of malediction – горн проклятия

D
Dark artisan formation – формирование Тёмного ремесленника
Dark lance – тёмное копьё
Dark scythe – тёмная коса
Death by a thousand cuts – смерть от тысячи порезов
Death by twilight – смерть в сумерках
Demiklaives – полуклэйвы
Disintegrator cannon – пушка-дезинтегратор
Djin blade – клинок-джинн
Dodge – увёртка
Double-handed – двумя руками
Dracon – драконт
Drazhar – Дражар
Dual wield – двойной удар

E
Echoes of war missions – миссии Отголосков войны
Electrocorrosive whip – электрокоррозийный хлыст
Elixir barghesi – эликсир баргезов
Elixir of distilled fury – эликсир чистейшей ярости
Enhanced aethersails – улучшенные эфирные паруса
Envenomed blades – ядовитые лезвия
Executioner's armour – доспех Палача
Exhibitionist talent – талантливый организатор выставок
Eyeburst – зрительная вспышка

F
Father of pain – Отец Боли
Fear and terror – страх и ужас
Fear the reaper – бойтесь жнеца
First pickings – первая пожива
Flensing claw – свежующие когти
Flesh gauntlet – перчатка плоти
Flesh harvest – жатва плоти
Flickerfield – мерцающее поле
Follow me, my children! – следуйте за мной, дети мои!
Freakish spectacle – нелепый спектакль

G
ghostplate armour – броня из призрачных пластин
Glorious Slaughter – знатная бойня
gnarlsking – огрубелая кожа
got them on the run – обратите их в бегство
grave lotus – могильный лотос
grav-talon – гравикоготь
grisly trophies – жуткие трофеи
grotesque – гротеск
grotesquerie – гротескная выставка

H
Haemonculi – гемункулы
Hatred eternal – вечная ненависть
Haywire blaster – электромагнитный бластер
Heat lance – тепловое копьё
Hekatrix – гекатрица
Hekatrix bloodbride – кровавая невеста
Hellglaive – адская глефа
Helliarch – геллиарх
Hellion – геллион
Hexrifle – сглаз-винтовка
High on pain – под кайфом от боли
Hunt from the shadows – охота из теней
Hunter of heads – охотник за головами
Huskblade – иссушающий клинок
Hydra gauntlets – перчатки гидры
Hyperstimm glands – сверхактивные железы
Hypex – гипекс

I
Ichor gauntlet – перчатка с ихором
Ichor injector – инъектор ихора
Impale – пронзать
Impaler – пронзатель
Implosion missile – имплозивная ракета

Incubi – инкубы
Incubus warsuit – латы инкуба

K
Kabalite armour – кабалитский доспех
Kabalite trueborn – вернорождённый кабалит
Kabalite warrior – воин-кабалит
Khaideshi haemovores – хаидесские гемоворы
Khymera – кхимера
Klaive – клэйв
Klaivex – клэйвекс

L
Labyrinthine cunning – неимоверное коварство
Latest experiments – новейшие исследования
Lelith hesperax – лелит гесперакс
Let the harvest begin – пусть же жатва начнётся
Lethal dose – летальная доза
Lhamean – ламеянка
Liquifier gun – разжижитель
Lord of pain – властелин боли

M
Macabre collectors – макабрические коллекционеры
Mandrake – мандрагор
Master Artisan – мастер-ремесленник
Master Epicurean – мастер-эпикуреец
Master haemonculus – мастер-гемункул
Master Nemesine – мастер-немезидовец
Master of Apotheosis – мастер апофеоза
Master of Blades – мастер клинков
Master of diabolical machines – мастер дьявольских машин
Master of epicureans – эпикурейский мастер
Master of flesh – мастер плоти
Master of pain – мастер боли
Master Regenesist – мастер возрождения
Master Symphoneus – мастер симфоний
Mauler steroids – стероиды истязателя
Medusae – медуза
Meld the flesh – сшить плоть
Mindphase gauntlet – мыслефазовая перчатка
Mistress of poisons – мастерица ядов
Monoscythe missile – ракета-монокоса
Mountain wall – горная стена
Murderous assault – убийственное наступление

N
Necrotoxin missile – некротоксинная ракета
Night shields – щиты ночи
Nightfiend – ночной изверг
Nightmare doll – кошмарная кукла
No escape – некуда бежать
Obsidian orbs – обсидиановые сферы
One shot – одноразовое
Onslaught – стремительная атака
Orbs of despair – сферы Отчаяния
Ossefactor – окостенитель

P
Pain in all its forms – боль во всех своих проявлениях
Painbringer – болетворное
Panacea perverted – извращённая панацея
Penetrating blade – беззащитность перед клинком
Phantasm grenade launcher – гранатомёт «фантазм»
Power from pain – энергия боли
Precognisant – прекогнист
Principal unit – ведущая боевая единица
Profound darkness – абсолютный мрак

Q
Quicksilver dodge – увёртливая как ртуть

R
Raider – «Рейдер»
Random attacks – случайные атаки
Raven's fall – гибель Ворона
Razorflail – бритвоцеп
Razorwing flock – стая острокрылов
Razorwing jetfighter – реактивный истребитель «Острокрыл»
Realspace raider – расхититель реального мира
Realspace raiders detachment – подразделение расхитителей реального пространства
Reaver – разбойник
Reaver jetbike – гравицикл «Разбойник»
Refusal to die – отказ от смерти
Restructed nervous system – переделанная нервная система
Retainers – слуги
Retrofire jets – тормозные реактивные двигатели
Riposte – парирование
Ritual pair – ритуальная пара

S
Scalpel squadron – «скальпель»/Скальпель
Scissorhand – рука-ножницы
Scourge – бичеватель
Seeker of torment – ищущий страдания
Sentient blade – разумный клинок
Separate – раздельные
Serpentin – серпентин
Shadow field – теневое поле
Shadow mirage – миражи
Shadow war – война в тенях
Shaimeshi blade – клинок шаимеша
Shardcarbine – сколовый карабин
Shardnet – осколочная сеть
Shatterfield missile – раскалывающая ракета
Shock prow – шоковый таран
Shredder – шредер
Single-handed – одной рукой
Skyboard – скайборд
Slay the grinner – убить Зубоскала
Snatched – на крючке
Solarite – солярит
Soulfright – душевный страх
Soul-leech – вытягивание души
Soulthirst – жажда душ
Soul-trap – душеловка
Spirit probe – зонд душ
Spirit vortex – вихрь духов
Splinter cannon – осколковая пушка
Splinter pistol – осколковый пистолет
Splinter pods – осколкомёты
Splinter racks – стойки для осколкового оружия
Splinter rifle – осколковая винтовка
Splintermind – расколотый разум
Sslyth – сслит
Starving the swarm – изморить рой
Stinger pistol – пистолет-жало/жалонос
Stinger pod – жалящий пускатель
Stunclaw – шоковый коготь
Subcutaneous chitin – подкожный хитин
Succubi – суккубы
Surgical excision – хирургическое удаление
Sybarite – сибарит
Syndriq's sump – синдриков отстойник
Syren – сирена

T
Take them alive! – поймать живыми!
Talos pain engine – машина боли «Талос»
Terrors in the dark – ужасы во тьме
The antiphoton engine – антифотонный агрегат
The Armour of Misery – доспех Страдания
The Helm of Spite – шлем Злости
The Parasite's Kiss – «Поцелуй паразита»
To steal a planet – украсть планету
Tools of torment – инструменты истязаний
Torment grenade launcher – гранатомёт «Мучение»
Torturer's art – искусство мучителя
Towerring arrogance – страшное высокомерие
Trophy hunter – охотник за трофеями
Tyranid digestion pools – пищеварительные пруды тиранидов

U
Ur-ghul – ур-гуль
Urien Rakarth – Уриен Ракарт

V
Vanish in the Gloom – раствориться во мраке
Venom – «Яд»
Venom blade – ядовитый клинок
Vexator mask – маска-вексатор
Void lance – пустотное копьё
Void mine – пустотная мина
Voidraven bomber – бомбардировщик «Пустотный ворон»

W
We'll be back – мы ещё вернёмся
Weapons of torture – орудия пыток
Webway breacher – геозаряд
Webway portal – портал Паутины
Whirlwing of blades – вихрь клинков
Wrack – развалина
Wrack tool – инструмент развалины
Wych – ведьма
Wychsuit – ведьминский костюм

