



ИННАРИ

СОШЕДШИЕ С ПУТИ

СОДЕРЖАНИЕ

НОВАЯ ВЕТВЬ ЗЛЬДАР 6

Становление новой силы.....	10
Кристалльная луна.....	12
Вечер откровений.....	14
Эра Датедиана.....	16
Триумвират Иннеада.....	18
Поборники Иннеада.....	20
Пора восходящей смерти.....	24
Иврайна.....	30
Визарх.....	32
Инкарна.....	33

ПОЧИТАТЕЛИ ШЕПЧУЩЕГО БОГА 34

ИННАРИ..... 48

Иврайна.....	50
Визарх.....	51
Инкарна.....	52
Стратагемы.....	56
Особенности военачальника.....	58
Дисциплина ревенантов.....	59
Реликвии Иннеада.....	60
Тактические задачи.....	62
Глоссарий.....	63



Редактура и вёрстка: Desperado
Перевод: Desperado, Shaseer (правила)
Корректурa: samurai_klim

Особая благодарность MoonPhoenix за финальную сверку правил, а также Locke за предоставленные материалы.

Версия 1.01

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2019-й год. ©





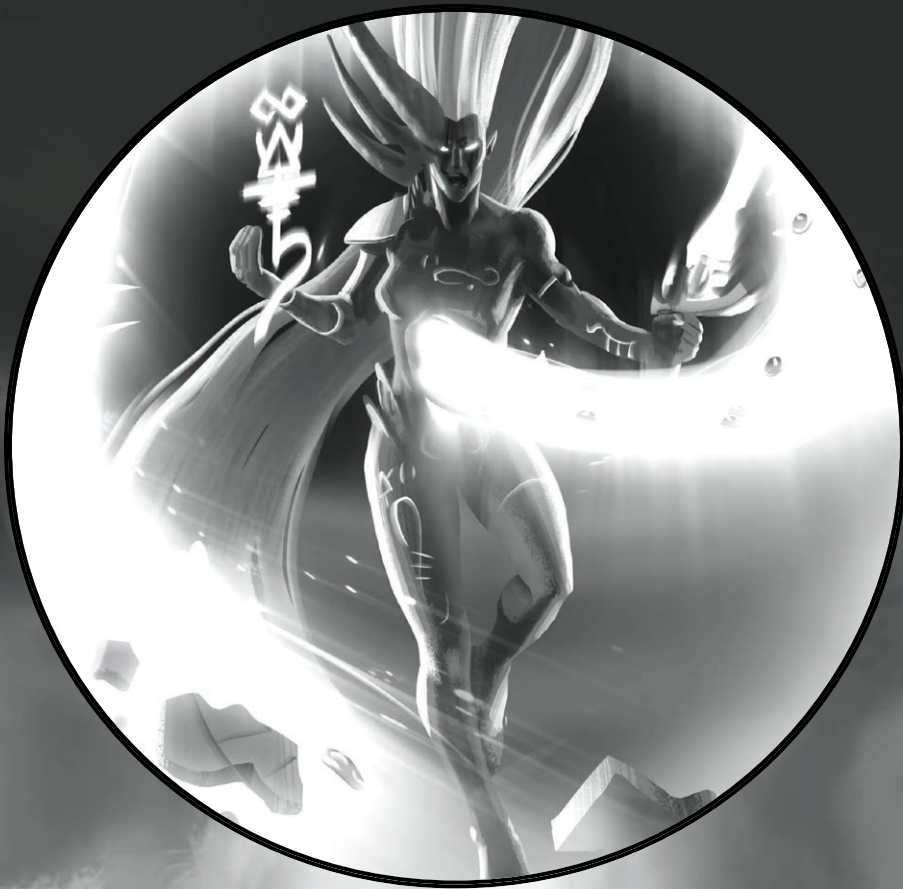
*Когда-то давным-давно мы обрекли
Галактику на погибель. Мы думали, что знаем
всё обо всём. Мы верили, что ветры судьбы
отзываются по первому нашему шёпоту.
Радости тела и разума принадлежали нам
по праву рождения, пока от нашего тлет-
ворного высокомерия не вспыхнули злобой
сами звёзды. С тех пор мы живём в страхе
перед Той-что-жаждет — богиней, пожира-
ющей наши души. Но недавно в великой песне
Галактики зазвучала мелодия, гармоничные
ноты которой мой народ не слышал больше
десяти тысяч лет.*

Мелодия надежды.

*Я — первая, но далеко не последняя из тех,
кто услышал голос Шепчущего бога. Когда-то
давным-давно мы обрекли Галактику
на гибель, породив богиню. Теперь мы спасём
её, породив бога!*

Иврайна, провозвестница Иннеада





НОВАЯ ВЕТВЬ ЭЛЬДАР

Сколько тысячелетий стоит Имperiум, столько же вымирает раса эльдар, чья цивилизация пала жертвой высокомерия и самодовольства. Сейчас, когда настало Время Конца, величайшие эльдарские провидцы заглянули в будущее и увидели проблеск надежды. Спасение достижимо, но дорогой ценой, ибо, лишь умерев, можно переродиться...

Идут последние дни 41-го тысячелетия, и судьба Галактики висит на волоске. Силы Хаоса, которые так долго удерживали Имperiум Человека, наконец закрепились в материальной вселенной и теперь оскверняют, порабащают и уничтожают всё на своём пути. Имperiум, вычисляющий еретиков внутри и отбивающийся от предателей снаружи, переживает самые тёмные для себя времена.

Из теней между тем за повторением истории наблюдают эльдар: они тоже когда-то правили Галактикой и в итоге лишились всего по собственной глупости. Их империя, блестящий алмаз на небосводе, простиралась на всю Галактику, однако надменность, упадничество, самолюбование и полная удовольствий жизнь длиною в вечность низвергли древних эльдар в бездну безнравственности и порочности. Моральное и духовное разложение сгубило их и стало причиной глобального катаклизма, оставившего зияющую дыру в реальности. Триллионы эльдар умерли, и родился новый бог Хаоса — Слаанеш, Та-что-жаждет.



Рана Дандра. Конец нашей расы. Как долго мы считали, что он неизбежен? Любое пророчество указывало на это. Но разве его нельзя отсрочить? Быть может, именно наш фатализм заставляет его сбываться?

Теурия из Ультве

Сегодня от эльдар, стоящих на грани вымирания, осталась лишь блеклая тень былого величия. Некоторые покаялись в грехах и теперь ведут аскетичную жизнь на борту миров-кораблей, тогда как другие смирились и с безудержной энергией нырнули в пучину разврата в недрах Комморры. Судьбою эльдар предначертано пасть, и Время Конца, по всей видимости, станет их финальной битвой за выживание. Но действительно ли это Рана Дандра, конец для расы эльдар?

КРАХ И КАТАСТРОФА

Вознесение Слаанеш стало катаклизмом галактических масштабов. В одно мгновение психическая ударная волна, возникшая при рождении Тёмного бога, уничтожила большую часть эльдарской империи и подняла неугасающую бурю беспрецедентного размера. До сих пор этот шторм существует между реальностью и варпом в регионе, известном среди людей как Око Ужаса. В границах этого кошмарного царства находятся старушечьи миры — населённые призраками планеты, которые раньше считались драгоценными камнями в короне древней империи.

Подлинное проклятье эльдар, однако, приняло более зловещую форму. Как рассказывают сами эльдар, появление на свет Слаанеш нарушило их метафизический цикл реинкарнации, а некогда почитавшиеся ими боги оказались поглощены. В ожесточённой схватке Каэла Менца Кхайна — покровителя войны в эльдарском пантеоне — разбили на тысячи кусочков, а других, за исключением Смеющегося бога Цегораха, выследила и убила новорождённая Слаанеш. С тех пор души умерших эльдар съедает Та-что-жаждет, и подобная участь куда страшнее ледяного забвения, ибо обещает вечные муки.

Разобшённые фракции эльдар нашли собственные способы избежать столь незавидной судьбы или хотя бы отсрочить её. Последователи Азуриана, называющие миры-корабли родным домом, носят психокристаллы, служащие убежищем для их душ после смерти. Впоследствии эти камни встраивают в бесконечную энергоцепь искусственного мира, где души находятся в относительной безопасности и ведут блеклое существование в лимбе. Тёмные эльдар заставляют других страдать вместо себя, заключая дьявольскую сделку, которая лишь откладывает неминуемое поглощение. Поэтому нет ничего удивительного в том, как быстро многие эльдар из разных фракций уцепились за возможность как-то иначе спастись от Слаанеш и, быть может, даже навсегда покончить с угрозой со стороны тёмной богини.



ЗЁРНА СПАСЕНИЯ

В культуре эльдар с искусственных миров издревле существует одно спорное философское направление, о котором снова заговорили стараниями известного мыслителя Кайсадуруса Анахорета. Согласно этому учению, когда все эльдар умрут и попадут в бесконечные психоплеи, их души сольются воедино и обретут целостное сознание. Так они пробудят и напитают новую сущность, божество мёртвых, способное навсегда снять страшное проклятие Слаанеш. Одни эльдар верят, что когда Слаанеш будет побеждён, их раса наконец возродится, в то время как другие считают, что духовная свобода от Той-что-жаждет будет единственной наградой. Некоторые эльдарские провидцы и мудрецы утверждают, что время конца уже близко, но, по их мнению, необязательно погибать всем эльдар, чтобы вырваться из хватки Слаанеш. Во тьме якобы брезжит свет другой надежды. Главным сторонником этой идеи является Эльдрад Ультран, верховный ясновидец Ультве,

чьи махинации привели к преждевременному пробуждению эльдарского бога мёртвых, Иннеада.

Среди кристаллических песков луны под названием Когерия Ультран привёл в действие грандиозный план, который должен был изменить судьбу его народа. Под прикрытием проводимых представлений арлекины из театра масок «Полуночная грусть» — заклятые враги Слаанеш и давние союзники Эльдрада — похитили кристаллизовавшиеся тела ясновидцев из купола Кристалльных провидцев каждого мира-корабля, после чего переправили на Когерию, поскольку Ультран видел в этой луне средоточие колоссального психического потенциала.

Используя покрывающую поверхность Когерии кристаллическую крошку в качестве миниатюрных путеводных камней, Эльдрад намеревался провести обряд по одновременному вызову духов мёртвых каждого существующего мира-корабля, гиперпространственную связь с которыми должны были обеспечить украденные статуи ясновидцев.

И хотя в процессе искусственные миры на какое-то время лишились бы энергии, что могло привести к серьёзным сбоям, Эльдрад рассудил, что жертва стоит того. С помощью столь огромного скопления духов покойных в одном месте верховный ясновидец Ультве рассчитывал пробудить Иннеада и обратить против немиэзиды эльдарского рода.

Вполне вероятно, что, если бы Эльдраду не помешали, его безумный замысел сработал бы, но судьба распорядилась иначе. Элитный отряд ксеноборцев Караула Смерти, долгие годы наблюдавший за деятельностью Ультве, под началом брата-капитана Артемиса, ведомого интуицией, неожиданно напал на Ультрана и его союзников в ходе проведения великого ритуала. Вынужденный защититься от обжигающего шара плазмы, верховный ясновидец утратил концентрацию, и спящий в бурлящих течениях варпа Иннеад — вернее сущность, что им станет, — пошевелился, но так и не проснулся.

ВОЗВЫШЕНИЕ ИННАРИ

Вскоре после того, как Иннеада впервые потревожили во сне, крупница его силы и воли передалась единственной душе — Иврайне, Дщери Теней. Избранная судьбой, среди живых она оказалась ближе всех по духу к тем эльдар, что жили до возвышения Слаанеш. Покинувшая Биель-Тан после прохождения Путей воина и ведьмака, Иврайна познала все стороны эльдарского общества. Сначала она была изгоем, потом командиром корсаров, но после поднятия мятежа попала в опалу даже у самых плутоватых представителей эльдари. Оставшаяся без богатства и униженная теми, кто раньше называл её госпожой, Иврайна сводила концы с концами на улицах Комморры, где едва не выродилась до состояния изнурённых существ, известных как иссушённые. Зубами и ногтями она выцарапала себе место в культе ведьм и со временем добилась большого успеха благодаря таланту и вероломству. Таковы оказались её навыки воительницы, что она поднялась до звания суккуба. И именно в ходе жаркой схватки на арене Иврайна переступила порог смерти и воскресла, насыщенная энергией Иннеада. Подобный поворот судьбы привёл к появлению нового вероисповедания, и в одно головокружительное мгновение Иврайна вдруг стала проводницей потусторонних сил, обладающей способностью управлять энергией душ и передавать свои загадочные навыки тем, кто присоединился к её жуткому религиозному течению.

При поддержке таинственного мечника, известного лишь как Визарх, Иврайна с боем ушла от демонического нашествия, потрясшего Тёмный город вскоре после своего вознесения. Вместе с загадочным спутником она проделала путь до Биель-Тана — мира-корабля, где родилась, — и в процессе запустила цепь событий, которая привела к расколу искусственного мира на мельчайшие кусочки былого величия. Уничтожение бесконечной цепи Биель-Тана вызвало мощнейший выброс пси-энергии, из-за чего вокруг распадающегося мира-корабля образовались варповые вихри. Однако таким образом эльдарский бог мёртвых получил фокусную точку для воплощения в реальности. Так родилась Инкарна — создание в той же мере прекрасное, что и ужасное, и чья власть над силами смерти отражала сверхъестественные способности самого Иннеада.

С того рокового дня триумвират Иннеада доносил вести о скором пришествии нового бога до влиятельнейших искусственных миров, общин исшедших, самых удалённых корсарских флотилий и даже до тёмных и труднодоступных шпилей Комморры. Альдари и друкари всех мастей и убеждений, кроме самых закоснелых консерваторов, присоединились к их общему делу, ведь теперь речь уже не шла о какой-то абстрактной и малопонятной концепции. Все видели проявления мощи нового божества: Перерождённые обращались к заточенным внутри путеводных камней духам для улучшения своих способностей, выкачивали энергию убитых поблизости и обращали противников в прах с помощью диковинного оружия и ужасных психосил. Последователи Иврайны познали секреты усопших, что сделало их ближе к предкам и утраченному величию павшей расы.

Тем не менее многие считают, что иннари заражены демоническими сущностями, против которых сами же и выступают, тогда как другие заявляют, будто Перерождённые в действительности уже мертвы внутри. Вероятно, и то, и другое правда, ведь, хотя иннари стремятся перековать эльдарскую цивилизацию во имя Иннеада и вернуть вящую славу древних эльдари, бесцеремонное обращение с судьбой их расы отвратило столько же эльдар, сколько объединило. Хуже того, опасность, которую они представляют Тёмным богам, вызвала бурную активность армий Хаоса, в особенности принадлежащих Слаанеш. Поднялось настоящее цунами дьявольщины, грозящее поглотить эльдар. Всюду по пятам иннари следуют смерть и разрушения, но одно можно сказать на их счёт наверняка — помимо надежды Перерождённые несут смерть, причём в большей мере.

Хотя каждый из избранных Иннеада сам по себе крайне опасен, вместе им под силу изменить судьбу Галактики. Во главе триумвирата величественно шагает Иврайна, верховная жрица Шепчущего бога; духи умерших эльдари направляют каждое её движение, когда она лишает неприятелей жизни. Всегда рядом — Визарх, пример древнего великопия, о возвращении которого несёт весть эта троица. Над ними обоими висит кошмарный ангел — Инкарна. Образованное из крупницы безграничной мощи Иннеада, повелевающего мёртвыми, это создание появилось с целью нести смерть и опустошение врагам своего патрона. Пусть триумвират окружает леденящая аура загробных сил, его участники воплощают величайшую надежду расы эльдари на полное перерождение.

ЗНАК ФЕНИКСА

Пусть иннари — новейшая фракция в обществе эльдари, они больше всего напоминают древних представителей их расы, тех упаднических звездоплывателей, что старше даже основателей Комморры. В свои ряды иннари принимают только других эльдар, ибо не намерены раскрывать секреты даже самому сведущему человеку.

Иннари преданы Иннеаду — зловещему повелителю мёртвых, который должен вот-вот проявиться в полной мере. И свою верность лидеры этого течения демонстрируют в том числе во внешнем виде: они носят роскошные одеяния и вычурные доспехи в бордовых тонах с чёрными и лиловыми элементами, что напоминает о чертогах призраков и мемориальных скверах древней империи. Присоединяясь к иннари, некоторые азуриане, арлекины и даже друкари закрашивают прежние цвета и пере-

нимают те, что используют Иврайна и Визарх, дабы доказать приверженность культу, ведь эти двое видят единственный путь к спасению эльдарской расы в том, чтобы всецело посвятить себя проповедуемой ими вере.

Впрочем, среди тех, кто перешёл на их сторону совсем недавно, сохраняют прежние убеждения и идеалы или просто хочет оставить память о них, часто можно наблюдать всего лишь багровые ленточки, повязанные на предплечье или бедро. Подобная практика отсылает к похоронным обрядам древних эльдари, которые надевали тканевые повязки в знак скорби о почившем родственнике или возлюбленном, давая тем самым понять, что они хотят горевать в одиночестве. Для иннари, однако, это символ решимости и достоинства. Они без колебаний отдадут жизнь, поскольку знают, что с каждой смертью их раса приобретает очередную бесценную крупницу силы для скорого триумфа над Слаанеш.



Руна Иннеада очень похожа на символ аватары Ххаина, разве что без высокой короны Кроваворукого бога. Вместо неё изображён знак бесконечности, который обычно можно увидеть на призрачных конструкциях, поскольку это символ бессмертного духа эльдар.



СТАНОВЛЕНИЕ НОВОЙ СИЛЫ

Иннари угрюмы, но решительны, ибо тернистый путь их пролегает через тьму и мало кому из альдари хотелось бы пройти по нему. Их окружает энергия мёртвых, наделяющая сверхъестественной силой и загадочными пси-способностями, позволяющими отнимать жизнь у врагов. Они — поборники Иннеада, альдарского бога загробного царства, и они искренне верят, что, лишь оказавшись на том свете, их раса сможет спастись от предначинанного ей конца.

Эльдар — исчезающая раса. В прошлом они безраздельно властвовали в большей части Галактики, уверенные, что после смерти они обязательно переродятся в новом теле. Но их власть над материальной вселенной в конце концов вызвала у них апатию и опасную беспечность. Поиск новых впечатлений завёл их в бездну пороков и безнравственности столь тёмную, что общество начало терять над собой контроль. Древняя раса не ведала, что её кипящие страсти отражаются в варпе, где из ярких эмоций в конечном счёте сформировалось новое божество — Слаанеш, Тёмный Князь Невоздержанности, которого сами эльдар называют Той-что-жаждет.

С тех пор многие азуриане носят при себе особые камни, чтобы после смерти сохранить в них свою душу и не угодить в пасть богини Слаанеш. Затем эти камни возвращают в искусственный мир, где спасённую душу выпускают в бесконечную цепь к другим духам. Порой камни душ вынимают из сердца мира-корабля и встраивают в боевые конструкции, такие как призрачный страж или призрачный властелин. Иннари, однако, наделены способностью выкачивать энергию из камней душ, что не очень нравится некоторым эльдар. Но наиболее проникательные понимают,

что находятся на грани вымирания, а иннари предлагают способ, как этого избежать. Среди объединившихся под руной Иннеада есть выходцы и из искусственных миров, и актёры театров масок, и садистские убийцы из Комморры и даже воины-призраки, которым власть Иврайны над царством духов в полной мере вернула сознание.

Поэтому, когда на закате своей цивилизации альдари обрели надежду на то, что руку погубили ещё можно отвести от их горла, предводители течения иннари усмотрели в этом шанс на объединение их давно разрозненной расы, исцеление старых ран и вступление в новую эру прогресса.

Иннари — они же Перерождённые — пока только набирают силы в Галактике. Они убеждены, что эльдарскую цивилизацию можно оттащить от края пропасти забвения, доверившись Иннеаду, спящему богу мёртвых, цельная сущность которого образована душами всех почивших эльдар. Применяя странную духовную магию нарождающегося божества и забирая у недавно убиенных энергию, иннари ведут судьбоносные войны с исключительными живостью и агрессией.



Составляющие триумвират Иннеада Визарх, Инкарна и Иврайна непокорно смотрят в лицо невзгодам. Их путь полон опасностей, ведь многие альдари активно препятствуют их замыслу пробудить Шепчущего бога. Вдобавок Та-что-жаждет наблюдает за каждым их шагом.



МНОГОЛИКИЕ АЛЬДАРИ

Альдари — разношёрстный и разобщённый народ, разобраться во всех тонкостях которого превыше сил и возможностей даже семейства ксеноексикоров Мунг. Итак, существуют множество отбившихся друг от друга культур, уцелевших после глобального катаклизма в прошлом. Наиболее прозорливые, начавшие искать пристанище для себя ещё до Грехопадения, известны как экзодиты или исшедшие. Ближе к моменту рождения Тёмного Князя в пустоту отплыли миры-корабли, ставшие спасительными ковчегами; многим среди них удалось впоследствии пережить апофеоз немезиды эльдарского рода. Другие бороздят звёздное пространство в качестве корсаров, скитальцев и изгоев или же обустроили себе логово в зловещей Комморре. Среди них: необузданные рабовладельцы друкари, таинственные арлекины, защищающие Чёрную Библиотеку, и иннари, желающие вернуть прежнюю славу своей расе.

Обелий Мунг Четвёртый, «Эхо Паравакса»

ЛЕГЕНДА

1. Альдари
2. Экзодиты
3. ++ УДАЛЕНО ++
4. Корабельники
5. Корсары
6. Изгнанники
7. Друкари
8. Арлекины
9. Иннари

КРИСТАЛЬНАЯ ЛУНА

Альдари стали свидетелями бурных перемен, случившихся в самом конце 41-го тысячелетия, но, будучи наделены поразительными пси-способностями и истинным даром предвидения, случившийся катаклизм не стал для них неожиданностью. Как и всегда, они пытались распутить прядь судьбы, чтобы сплести из неё новое будущее по своему усмотрению, и наибольшие усилия к этому приложил верховный ясновидец Ультве — Эльдрад Ультран.

На протяжении нескольких последних веков своей неизмеримо долгой жизни он замечал скопления духовной энергии всюду, где его сознание проникало в загробный мир бесконечных энергоцепей. Остаточные сущности почивших сливались воедино, пока однажды не появилась слабая, но вполне различимая пульсация, похожая на сердцебиение какого-то невообразимого великана, спящего в бездонных глубинах совокупной души альдари. То был нарождающийся бог мёртвых Иннеад, и, осознав его огромный потенциал, Эльдрад Ультран узрел проблеск надежды.

Вскоре после того, как следопыты Алайтока в главе с Илликом Ночным Копьём поведали совету Ультве о странной кристаллической луне Когерии, Эльдрад Ультран раскрыл её природу и запустил цепь событий, повлиявших на всю Галактику. Верховный ясновидец простёр свой разум к далёким звёздам и заручился поддержкой труппы из театра

Полуночной Грусти. Водимые зловещей фигурой по прозвищу Дух Инриама, арлекины входили в число альдари, веривших, что Хаос можно одолеть и что именно Иннеад поможет их расе избавиться от нависшего над ней рока.

Верховный ясновидец и арлекины планировали провести на Когерии грандиозный обряд с целью создать межмерный канал между искусственными мирами и пси-резонирующими кристаллическими песками на поверхности луны, после чего перенаправить из бесконечных психоцепей души умерших, чтобы те оказались в одном месте в одно время и таким образом пробудили Иннеада раньше естественного срока.

Подобная затея была сопряжена с большим риском, поскольку в результате все миры-корабли погрузились бы во тьму, что, вполне возможно, привело бы к их духовному разрушению. Тем не менее существовала вероятность того, что живые и мёртвые представители альдари объединятся ради одного славного мгновения, и, как следствие, Слаанеш будет навсегда повержен, а его сила пущена на возвышение эльдарского рода, а не на уничтожение. По мнению Ультрана, игра стоила свеч. Последствия такого предприятия, однако, оказались чудовищными.

Луна Когерия находилась под контролем Имперiums, пусть и считалась малозначимой и практически бесполезной в срав-

нении с планетой, вокруг которой вращалась. Поэтому, чтобы отвлечь внимание от настоящей цели, войска Ультве по указанию Эльдрада напали на Порт-Демеснус и предсказуемо навлекли на себя гнев людей: Имперiums собрал со всей системы все доступные ресурсы, чтобы укрепить оборону этого важного мира. Однако в их среде нашёлся тот, чьи инстинкты подсказали ему, что это уловка.

Караульный капитан Артемис из Караула Смерти, опытный охотник на ксеносов, привёл свою истребительную команду на Когерию в кульминационный момент ритуала. Пока песчаные пустыни вокруг гудели от психической энергии несчётных духов альдари, обе стороны конфликта проливали кровь, и в итоге союзные проводцу арлекины были убиты. Когда на шута смерти, того самого Духа Инриама, наставили дуло болтера, он спросил капитана Артемиса, неужели тот не в состоянии забыть на время о ненависти к чужаку ради нанесения сокрушительного удара куда более опасному общему врагу — богу Хаоса Слаанеш. Вместо ответа арлекин получил только пулю в лоб.

Голоса умерших, которые должны были пробудить Иннеада, эхом разнеслись в пустоте, но рассредоточено, поскольку Эльдраду пришлось драться против ксеноборцев, чтобы покинуть Когерию живым. Так процесс, столь близкий к завершению, пошёл крахом.



+++ ПИСЬМО В ИНКВИЗИЦИЮ +++
Автор: Пасситер Мунг III, Ордо Ксенос
Контекстный документ: пророчество
о Сокрытом Пути
Источник: Кайсадурас Анахорет, провидец
Ультве
Мысль дня: В сомнении отведи глаза

Вурдалакам сродни, тьмою влекомым,
Нечестивцев трагедия соберёт.
Предостережения, в одну эру данные дважды,
Заглушены гордыней и ненавистью.

Рана Дандры забрезжит заря,
И фатума нити натянутся туго.
Смерти громада нависнет тогда,
Но сдвинуть и отвратить её засияет надежда.

Тропой разветвлённой пройти предстоит,
Из правды тройной, сплести клубок дабы,
Открывающему Седьмого Пути,
Врагу закланному Той-что-жаждет.

Души умерших давно
Столпятся за Древних Времён Возрождением,
Испивая, но не поглощая;
Вбирая, но порождая.

В жарком горниле Кхаина гнева
Скорбь нашу перекуют.
А в горькой участи
Оружие для убийства богини найдут.

Зажжённая огнём неправосудных войн,
Луна, где голосам нет счёта,
Из шара бледного звездою обернётся.
То тигель будет душ и снов.

В одном месте столпившись,
Похищенные провидцы мёртвых притянут,
Чей сонм поплывёт по пескам,
Голосом единым вещая.

Пламя дрожащее до света маяка разгорится,
И звон похоронный поднимается в ответ
на вестника крик.

Щит почерневший станет мечом,
И бездны зёв обратится дорогой.

И слышно, как шёпотом сильным, горячим,
Бог мёртвых взывает ко всем.
Могуч его голос настолько,
Что в вечной тиши звёзды грозит утопить.

На мне, как на последнем представителе династии ксенолексикографов Мунг и члене Ордо Ксенос, лежит обязанность разгадывать тайны чужеродных писаний, в особенности принадлежащих альдари. Приведённый выше текст с одним из нескольких пророчеств, подробно пересказанных мне пленником, будучи в бреду под действием настойки могильного лотоса, можно интерпретировать тысячами разных способов. Однако благодаря длительному изучению моей семьёй потаённых смыслов и отсылкам к мифам в писаниях эльдар, мне удалось вникнуть в общий смысл этого отрывка.

«Предупреждения, данные дважды» — под этим, скорее всего, подразумевается встреча альдари с представителями Империи, на которой первые предупредили вторых об опасности Губительных Сил. В ходе поисков я наткнулся на ранее запечатанные инфосвитки, где говорится, что «провидец Ультран» (вероятно, это производное от названия мира-корабля Ультве и имя его главного псайкера) посетил примарха третьего легиона, известного в том числе как Фениксец. Судя по всему, аналогичное по характеру предостережение было озвучено во время боестолкновения на Когерии, о котором сообщили в Ордо Ксенос оперативники ударной группы капитана Артемиса.

Это небесное тело упоминается в пророчестве как «бледная луна, где голосам нет счёта», хотя, учитывая его безлюдность, я затрудняюсь сказать, о какого рода голосах идёт речь. Могу предположить, что принадлежащие «похищенным провидцам» в следующем абзаце, и на их же счёт следует отнести «звон похоронный поднимается в ответ на вестника крик». Я убеждён, что приведённые здесь многочисленные духи «мёртвых» рассматриваются как потенциальная мера спасения, которая вернёт альдари с края пропасти (см. культ иннари).

Что же касается почерневшего щита, становящегося мечом, то тут ничего сложного — так описывается Караул Смерти, в рядах которого есть «чёрные щиты», и их участие в битве на Когерии, где альдари пытались использовать «похищенных провидцев» для какого-то ритуала. Быть может, если бы эльдар уделили своему пророчеству чуточку больше внимания, они бы подготовились и смогли бы заблокировать удар аллегорического меча, когда капитан Артемис и его истребительная команда атаковали главных участников обряда.

Согласно исследованию моего предшественника Обелия Мунга, понятие Рана Дандра обозначает апокалиптическое событие, которое, как считают сами эльдар, должно произойти с ними (и обязательно произойдёт милостью Императора). Не сомневаюсь, что «тропой разветвлённой пройти предстоит» Иврайне — предводительнице иннари, описанной в записях крепости Геры. Тот факт, что её называют здесь немезидой Той-что-жаждет (альдарский эвфемизм для <АВТОЗАМЕНА>, самой юной из четвёрки сил Хаоса), можно расценивать как весьма многообещающий. Уже по одной только этой причине я смею заявить, что санкцию на устранение этой персоны, составленную инквизитором Оторией, следует аннулировать.

+++ КОНЕЦ ПОСЛАНИЯ +++



ВЕЧЕР ОТКРОВЕНИЙ

Амбициозный замысел потерпел фиаско, но с одной оговоркой — крупница потустороннего разума пересекла космос и проникла в Тёмный город Комморру. Когда это случилось, на арене «Крусибаэль» встретились знаменитая Лелит Гесперакс и восходящая звезда — суккуба Иврайна, поднимавшаяся из низов на самый верх под покровительством известной аристократки леди Малис. До того далеко разошлась молва об этой гладиатрисе, что посмотреть на неё и её кровавых невест прибыли не только богатые корсары и изгои, но и целая труппа арлекинов. Кое-кто утверждал, будто Иврайна по навыкам не уступает самой Королеве Ножей, а подобные громкие заявления, как правило, означали смертный приговор для любого опытного воина, так как госпожа Гесперакс была настолько одарённой в искусстве ближнего боя, что мало кому удавалось выстоять против неё и несколько секунд. И всё же в новой светской конкурентке все видели нечто особенное.

Той ночью Иврайна сражалась с другими ведьмами, геллионами и даже с инкубами. Ей пришлось задействовать все свои способности, чтобы сразить пленённого тирана улья, ставшего результатом скрещивания тиранидов породы Кракена и Левиафана, похищенных с планеты Валедор. Обратив зверей-стражников в пыль ловкими взмахами иссушающего клинка, Иврайна в личном поединке одолела и их громадного вожака. Когда гладиаторский бой перешёл в решающую стадию, началась долгожданная дуэль с Лелит Гесперакс, но вскоре Иврайна обнаружила, что уступает, и, получив смертельное ранение из-за непростительной оплошности, была брошена умирать медленно и мучительно от потери крови, как недостойная жертва. Но в конце концов судьбу её предопределило короткое противостояние с тощей как щепка, но элегантной жрицей Морай-Хег.

Новая соперница, вооружённая спицами и затянутая в замысловатый наряд из чёрного шёлка, носила на лбу знак давно стигнувшей богини-старухи Морай-Хег. Подобное облачение Иврайна видела прежде лишь на статуе в саду родного Биель-Тана — это было церемониальное одеяние древней жрицы времён существования эльдарской империи.

Спицы метнулись вперёд, и несколько секунду Иврайне пришлось держать оборону, как будто сразу против двух умелых фехтовальщиков. Неудивительно, что эта жрица заработала право выйти на сцену. Впрочем, в любой другой вечер Иврайна разделалась бы с ней, даже не вспотев. Но сейчас она была тяжело ранена, и ею завладевало волнение от того, что она чувствовала, как силы покидают её и каждый удар становится слабее предыдущего.

Именно в этот момент через реальность помчалась крупница загробной силы, так и не проснувшейся в ходе обряда, проведённого Эльдрадом Ультраном. Не больше осколка метеорита, но обладающая невообразимым потенциалом, частица сущности Иннеада пронеслась по Комморре в направлении «Крусибаэля», словная падающая звезда, и врезалась в Иврайну точно тогда, когда одной ногой она оказалась уже в могиле — только так пробуждающийся бог Иннеад мог достать её и наделить своей мощью.

Вероятно, она была избрана Иннеадом лишь по той причине, что в то мгновение оказалась во власти смерти, а может, потому что прошла многими путями в подражание далёким предкам, чьи души переживали реинкарнацию и начинали всё заново. Так или иначе, соприкосновение с божественным вывело её на совершенно иной уровень. И хотя она получила в дар всего-навсего



толику истинной мощи зарождающегося повелителя загробного царства, Иврайна всё равно имела отныне куда больше сил, чем любой из современников эльдар. Она стала первой и самой могущественной представительницей иннари.

Этот неожиданный поворот судьбы привёл к тому, что коллизией захлестнула волна смертоносной энергии, поднятой Иврайной, которая вдруг оказалась проводником потусторонних течений и обрела способность не только управлять отголосками душ, но и передавать этот необычный навык своим приверженцам. Так в Галактике возникла новая высшая сила и появилась на свет её главная поборница, что послужило отправной точкой для возникновения жуткой религии, которая насчитывает уже тысячи последователей.

Загадочную трансформацию, случившуюся с Иврайной, можно сравнить с камнем, брошенным и скользящим по ровной поверхности воды. Зыбь разрушений, разошедшаяся от этого события, вызвала варпотрясение, называемое Разобшением, или Разъединением. Апофеоз новоиспечённой верховной жрицы Иннеада вызвал разрыв полуреальности Тёмного города, в результате чего из бреши хлынули адские твари. Так вместе с загадочным персонажем, именующим себя Визархом, который с мечом в руках проделал к ней долгий путь, Иврайна пробилась через бушующую публику «Крусобаэля» и в условиях полной неразберихи разразившегося демонического вторжения покинула Комморру, оставив за собой абсолютный хаос.

Последующее странствие по Паутине завело иннари на планеты исшедших, в несколько искусственных миров и даже во владения эльдарской империи старины в Оке Ужаса. Где бы ни объявлялась Иврайна, всюду распространялись разлад и инакомыслие, но нигде это не проявилось столь отчётливо, как в её родном Биель-Тане, где она призвала неизвестное доселе создание — аватару Иннеада. С тех пор для многих азуриан Иврайна — предвестница беды, однако никто так остро не хотел погасить её пламя, как Верховный властелин Комморры, бережно поддерживаемое которым положение вещей в городе она столь основательно порушила. Асдубаэль Вект посылал своих приспешников разобраться с ней раз и навсегда, наняв для этой цели даже воинство во главе с мастером клинков Дражаром. Для других Иврайна — символ надежды, и тысячи альдари примкнули к ней, в том числе лорд-феникс Джайн Зар. Нити судьбы постоянно переплетались, и никто из ясновидцев не мог с уверенностью указать оптимальный путь через лабиринт причинных связей. Будущее было туманно, и от этого становилось ещё тревожнее.



Весьма занятная особа, эта Иврайна. Она стоит внимания...

Асдубаэль Вект



ЭРА ДАТЕДИАНА

События, имевшие место на закате 41-го тысячелетия, привели к тому, что почти всю Галактику рассёк пополам звёздный катаклизм, который альдари назвали Датедиан. Ему сопутствовал небывалый всплеск эфирных феноменов, и, будучи частью пси-одарённой расы, иннари испытали на себе его немалое влияние.

Цикатрикс Маледиктум — огромная рваная дыра в ткани пространства и времени — ещё сильнее разделил и без того разобщённый эльдарский народ. После возникновения Великого Разлома азуриане разослали ментальные послания в каждый мир-ковчег, чтобы определить масштабы бедствия, что обрушилось на них. Два искусственных мира так до сих пор и не отозвались, и с каждой тёмной ночью их психические следы понемногу исчезают. Если для государства таких размеров, как Имperiум, подобные потери можно считать приемлемыми, поскольку оно насчитывает больше миллиона планет, то для малочисленных альдари такая утрата неимоверно тяжоста. Лишиться сразу двух миров-кораблей — настоящая трагедия. Быть может, в один день они вернутся, как когда-то Алтансар, вытянутый из утробы варпа в ходе одиссеи лорда-феникса Маугана Ра, но на данный момент их нет, и никто, за исключением разве что самого Иннеада, не может сказать наверняка, обогатили ли души их обитателей растущий целостный разум Шепчущего бога.

Хотя Иврайна рассчитывала, что общая угроза со стороны Хаоса объединит выживших, эффект оказался диаметрально противоположный: пропасть между разными группами эльдарской цивилизации только увеличилась. Раскиданные по космосу искусственные миры не способны путешествовать через варп, так как альдари ни за что не станут рисковать своими душами, добровольно отправляясь в адское царство Эмпиреев. Для них это равносильно самоубийству, ведь так они привлекают ненужное внимание Слаанеш — той самой сущности, что более всего алчет их души. Воспользоваться лабиринтным измерением, где путешествуют меньшие суда, тоже нет возможности, ведь даже самый крошечный мир-ковчег по размеру сопоставим с небольшой луной, а в Паутине в лучшем случае существует всего несколько проходов, достаточно широких, чтобы пропустить его. Арлекины по-прежнему пользуются сокрытыми тропами, чтобы покрывать колоссальные расстояния в относительной безопасности, поэтому те последо-

ватели Смеющегося бога, что примкнули к иннари, стараются, когда могут, проводить Дщерь Теней и её растущую конгрегацию через запутанную прослойку между реальностью и варпом. Но с наступлением новых тяжёлых времён прохождение даже по некогда самым спокойным маршрутам стало весьма опасным. Эльдарский род поистине раздроблен, что предвещает ему очередной упадок.

Вселенная триедина: она состоит из озарённого солнцем материального плана, пребывающего во тьме загробного царства и пролегающего между ними сумеречного измерения.

Духовидица Иянна Ариеналь, Ангел Ияндена

В культурных центрах расколотой эльдарской империи гноится и проникает глубже порча, излитая Великом Разломом. Ни одна цивилизация не смеет надеяться обратить взор в ночное небо и не испытать на себе пагубное влияние пятнающих его эманаций Хаоса, но для таких чувствительных к пси-явлениям созданий, как альдари, метафизический порез на полотне космоса — источник постоянной головной боли. Грубое напоминание обо всём, чего они лишились, и о том, что, вероятно, ничего бы этого не случилось вовсе, если бы не Око Ужаса, открывшееся при рождении Той-что-жаждет. Поэтому любые слова Иврайны, пророчащей появление другого бога — пусть в этот раз спасителя, — звучат на этом фоне крайне неубедительно.



СИЛАНДРИ ХОДЯЩАЯ-ПО-ПОКРОВУ

Силандри Ходящая-по-покрову занимает место теневи-дицы в театре масок Скрытого Пути, арлекины которого славятся обманом и вероломством. Среди эльдар Ходящая-по-покрову в первую очередь известна тем, что подтолкнула принца Ириэля взять в руки копьё Сумерек, чтобы защитить Иянден. Однако за свою жизнь она манипулировала не только сородичами, но и бесчисленными представителями иных рас. Недавно судьба завела её на Эриад VI, где она убедила архимагоса Велизария Коула продолжить исследования таинственных кадийских пилонов. Завершив дело, она примкнула к Иврайне, стремящейся пробудить Иннеада. Но какую роль, если таковая отведена, должен сыграть в разворачивающихся событиях Смеющийся бог?

Точно так же, как свою праздностью и жадностью мы обрекли на гибель старый пантеон, теперь усопшие сородичи даруют жизнь новому божеству, которое может занять место сгинувших богов. Столь грандиозная шутка достойна репертуара Смеющегося бога, однако она может стать нашим ключиком к спасению.

Силандри Ходящая-по-покрову, теневи-дица театра масок «Скрытый путь»

По всей Галактике альдари страдают от чувства вины и сомнений. Даже чёрствые и своекорыстные друкари вынуждены признать, что их образ жизни находится под угрозой. Эпоха войны, начавшаяся с внутреннего конфликта, переросла в череду безжалостных столкновений с древними и новыми врагами и даже с бывшими союзниками. Значительную долю вины за это перекладывают на загадочный культ смерти иннари. В особенности так поступают жители Биель-Тана, население которого разбилось на два лагеря: тех, кто яро поддерживал Иврайну, и тех, кто в открытую порицал её визит. Впрочем, и те и другие ныне сходятся во мнении, что нашествие демонов и последующее разрушение бесконечной психоплеи искусственного мира случились из-за посланницы Иннеада.

Тем не менее новая эра также принесла надежду. Проступила прежде незримая прядь судьбы, которая, по убеждению некоторых, приведёт расу альдари к былому величию. И то существо, что Иврайна подняла из слованного психокостного скелета Биель-Тана, оказалось своего рода аватарой — а раз есть аватара, значит, должен быть и бог, наделённый силой достаточной, чтобы она проявилась. Это чуждое создание, известное как Инкарна, служило прямым доказательством того, что Шепчущий бог вполне реален, и, следовательно, он, быть может, сумеет спасти души эльдар от Той-что-жаждет.

ЗАЖЖЁННАЯ ДУША

С момента открытия Великого Разлома псионические способности, в той или иной степени развитые у всех альдари, претерпели различные трансформации, что, по мнению большинства ясновидцев, явилось прямым следствием возникновения Датеидана, обильно истекающего эфирной субстанцией. Из всех представителей расы эльдар наибольшее внимание вопросу совершенствования пси-навыков уделяют корабельники, поэтому, если бы не сложившаяся у них система Путей, помогающая сконцентрироваться на достижении конкретной цели или освоении какого-то ремесла, дабы не искушать себя прочими увлечениями, азуриане, скорее всего, сочли

бы такой подъём пси-активности тревожащим, а то и губительным.

Однако методика Путей была придумана специально, чтобы превратить разум альдари в крепость, неприступную для сторонних посягательств. Более того, можно сказать, что из всех разумных представителей Галактики азуриане лучше всех справились с приливом психической энергии. Ведь вся их культура опирается на самодисциплину, опеку и самоотречение с целью не допустить, чтобы их худшие страсти снова всплыли на поверхность и затмили рассудок.

Те альдари, что ступают по тропе ведьмы, замечают, что прежде мимолётные видения теперь замещаются полноценными картинами будущего, что значительно

способствует изучению гобеленов судьбы и своевременному реагированию на предсказанные угрозы. В каждом искусственном мире руны-обереги перегорают с пугающей частотой — почти так же быстро, как их выращивают из психореактивного вещества. Но по крайней мере в данный момент псионическая опасность, исходящая от демонических врагов, успешно сдерживается.

Вместе с притоком психической энергии появились и новые способности, и многие альдари вдруг обнаружили, что способны черпать силы изнутри. Даже те фракции, что традиционно оттачивали физические, а не псионические навыки, нашли баланс и раскрыли свой талант. Не стали исключением и иннари; где бы ни сгущались миазмы смерти, поборники Иннеада в буквальном смысле вдыхали их и тем самым вбирали незримую энергию, высвобождаемую при гибели живых созданий. Благодаря такой подпитке иннари сражаются со скоростью и сноровкой, которые кажутся невероятными даже для альдари. Так потенциал превращается в дар, дар в мастерство, а мастерство в сверхъестественные умения. Таким образом всё подготовлено к тому, чтобы священный феникс расы альдари снова восстал из пепла.



ЭЛЬДРАД УЛЬТРАН, СПАСИТЕЛЬ ЭЛЬДАР?

Среди живых представителей своего рода Эльдрад Ультран из дома Ультанеша является одним из старейших на данный момент. Он помнит времена, предшествовавшие становлению Империиума и даже объединению Императором Терры. Он первым предугадал страшное предательство Гора, однако его предостережения остались неслышанными. С тех тёмных дней Эльдрад искусно манипулировал практически каждой известной расой в Галактике, сставляя их между собой, чтобы беда обходила эльдар. Ни люди, ни орки не догадываются, но именно он подстроил вторжение Газгулла на Армагеддон. Война забрала миллиарды человеческих жизней, но тысячи эльдарских были спасены. Благодарить Эльдрада за выживание должны также обитатели Ияндена, ведь, если бы не его предупреждение, флот-улей Кракен съел бы искусственный мир целиком. Поэтому древний провидец с великой печалью принял известие о том, что его обвинили в расколе Биель-Тана и решили предать суду за «вмешательство в общую судьбу эльдарского народа» в ходе предпринятой им по собственной инициативе попытки пробудить Иннеада.

ТРИУМВИРАТ ИННЕАДА

Иннеад — божество мёртвых, зарождающееся по мере гибели каждого представителя эльдарского народа. Как бы странно это ни звучало, но оно также олицетворяет величайшую надежду на выживание для расы эльдар. Главенствующее положение среди иннари занимает Иврайна, посланница Иннеада и Дщерь Теней. Хотя на свет она появилась в мире-корабле, во мрак смерти она упала на арене Комморры, после чего переродилась как верховная жрица эльдарского божества мёртвых. В нынешнее Время Конца её первостепенная миссия заключается в том, чтобы объединить под своим началом всех эльдар и таким образом поспособствовать рождению Иннеада. В этом непростом деле ей помогает внушительного вида безмолвный воин, известный как Визарх — совокупный образ древних альдари, служащий современным постоянным напоминанием о том, кем они когда-то были. Над остальными возвышается Инкарна, ужасающее психическое воплощение коллективного духа эльдар — аватара Иннеада. Объединив усилия, этот могучий триумвират намеревается возродить эльдар в былом величии.



ИВРАЙНА

Она — холодная Дщерь Теней. Пережиток далёкого прошлого в изысканных и пышных одеяниях из древних времён. Она — обещание светлого будущего, воительница и вместилище новорождённого бога. Кто верит шёпоту провидцев, тот видит в ней Убийцу Биель-Тана, своевольную ведьму, коей было предначертано расколоть его сердце из призрачной кости. Кто внимает молве арлекинов, тот считает её спасительницей и разрушительницей в одном лице — погибелью искусственного мира, но надеждой для всей расы. Кто слушает печальные баллады эльдарских менестрелей, тот знает, что она ступала по Пути воина и Пути колдуна. Она отплывала в изгнание с Круасесом и обнажала клинки на арене «Крусибаэль» в Комморре. Само её присутствие дарует избавление: благословлённые Шепчущим богом души её последователей минуют жадную пасть Сланеш. На поле битвы её окружает ореол незримых духов, нимб из жизненной силы павших и безверных. В её изящной руке сжат один из мечей Старухи — Кха-вир, клинок Скорби, касание которого обращает жертву в бездушный прах. Она — Иврайна, посланница бога мёртвых и последняя надежда эльдар.

ВИЗАРХ

Визарх отказался от смертного имени, и теперь личность воина определяют его титулы. Он — чемпион Иврайны, Клинок Перерождённых, Меч Иннеада. Прежняя жизнь этого мастера фехтования скрыта в тумане прошлого: он пожертвовал ею ради служения посланнице Шепчущего бога. Как и все Перерождённые, он связан с тенями предков, слышит их пророческие речи и загробные песни. Духи, заключённые в теле Визарха, при необходимости одаряют его своими умениями и на время овладевают его смертной оболочкой в потусторонней гармонии. Эта благотворная одержимость наделяет воина силой и ловкостью давно павших героев из тех времён, когда империя эльдар

находилась в зените славы. В бою он сражается Азу-варом, мечом Беззвучных Криков, найденным среди обломков призрачной кости Биель-Тана. Это оружие, высасывающее жизни врагов, — один из пяти мечей Старухи, который подарила Визарху сама Иврайна. Со смертью каждого неприятеля кровь воина быстрее струится по жилам, и с каждой отобранной жизнью укрепляется его душа. Такова суть Перерождённых.

ИНКАРНА

Эльдар уже видели, как их боги шагают вместе с ними в битву, ибо в сердце каждого мира-корабля формируются аватары Каэла Менша Кхаина, Кроваворукого бога. Теперь же к их пантеону присоединяется новая эфирная сущность — пробуждающийся Иннеад, предначертанное божество мёртвых. Инкарна — аватара этого новоиспечённого бога, рождённая из прогнившей психической сердцевины расколотого искусственного мира. Биель-Тан умер, чтобы Инкарна смогла появиться на свет. Многие эльдар с почтением отзываются об этой жертве, тогда как ещё больше считают случившееся кошунством.

Если аватара Кхаина источает потусторонний жар, то от Инкарны веет загробным холодом. Она возникает в вихре шепчущих духов и подпитывается энергией каждой жизни, что обрывается под её взором. В своей морозной хватке инкарнация бога сжимает старущий клинок Вилит-жар, меч Души, выкопанный из осквернённой почвы Велиала IV, мира, который когда-то находился в самом центре эльдарской империи. Тем, кому хватает безрассудства испытать на себе её ледяную ярость, Инкарна предстаёт демоном резни, воплощением воли Шепчущего бога. Для эльдар же она одновременно олицетворяет и перекованную надежду, и худший кошмар. Ни одна ведьма и ни один колдун не знают, чем же на самом деле обернётся для расы эльдар пробуждение Иннеад — спасением или страшнейшим проклятием.

МЕЧИ СТАРУХИ

Эльдарские легенды рассказывают о пяти древних мечах, которые, если собрать их вместе, в правильных руках даруют власть над жизнью и смертью. Широко известен миф, что крикливые дочери Морай-Хег, богини душ и судьбы, не отставали от бога войны Кхаина, пока он не согласился отрезать Старухе руку, чем помог ей испить собственной крови и возбрать оттуда знания. Это главный миф о Воющих Баныши, поскольку описываемое в нём событие открыло Кхаину новый аспект войны. Однако совсем немногие знают продолжение — историю о том, как из ногтей Старухи Ваул сделал пять клинков и разослал по всей империи старины для спасения эльдарского рода в предсмертный час. Долгое время считалось, что эти мечи затерялись во мгле веков, однако правда такова, что они по-прежнему существуют.

В мифических циклах эльдар отцом дочерей Морай-Хег называется Каэлис Вара'лантиан, «будущий бог смерти». Эльдрад и Кайсадукас, по всей вероятности, приняли его имя за знак, указывающий на то, что сила Иннеада обязательно должна проявиться и что, если им удастся обнаружить и собрать все мечи, они смогут обрести долю его мощи в материальной вселенной. Возможно, одна только Морай-Хег знала настоящую правду и, предоставив сосуды под накапливаемые Иннеадом силы, запустила цепь событий, которые в полной мере развернутся, когда эльдар это будет нужнее всего. Иврайна, верящая, что вместе эти пять мечей позволят богу мёртвых родиться, на данный момент нашла четыре из пяти клинков.



ПОБОРНИКИ ИННЕАДА

Шепчущий бог обрёл многих добровольных последователей среди альдари помимо тех, кто примкнул к его пророчице Иврайне. Называющие себя Перерождёнными показывают свою приверженность Иннеаду разными способами.

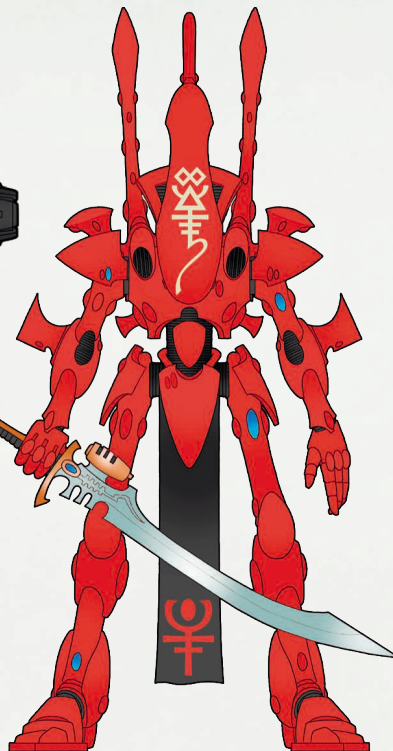
После раскола Биель-Тана и открытия Великого Разлома альдари из всех слоёв общества начали вставать под знамёна Иврайны. Корабельники плечом к плечу бьются с комморритами, корсарами и арлекинами впервые за долгие века. Многие перенимают цвета судьбоносного похода Иврайны, и на следующих страницах вы увидите примеры схем раскраски и нанесения рун, которых придерживаются эльдар, присоединившиеся к движению иннари.



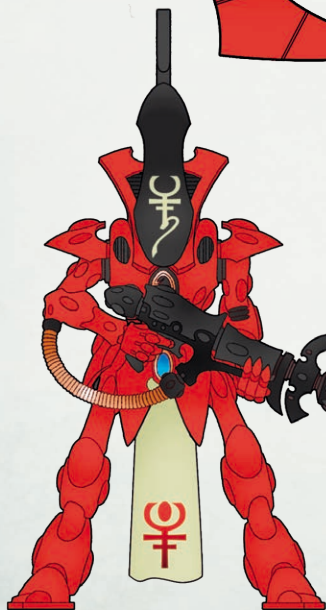
Некоторые представители миров-кораблей, поклявшиеся в вечной верности иннари, приняли тёмно-красную расцветку передового отряда Иврайны и нарисовали чёрные или белые руны, тогда как другие предпочитают хранить в тайне новые взгляды.



Знак Иннари берёт происхождение из руны Биель-Тана, однако изображение сердца отсутствует, что весьма символично.



Некоторые из воинов-призраков, перешедших на сторону Иврайны, рисуют на шлемах сложные руны иннари.



Переродившись после визита Иврайны в его искусственный мир, Дэреак Звёздный Охотник теперь придерживается её цветов.



Первой ясновидицей, что перекрасила броню в багровый цвет авангарда Иврайны, стала Латриэль из Биель-Тана.



Часто можно увидеть вариацию руны иннари со стилизованным овалом в верхней части, что символизирует камень души.



Среди воинов иннари эльдарские стражники встречаются повсеместно. Символ Перерождённых они носят на шлеме.



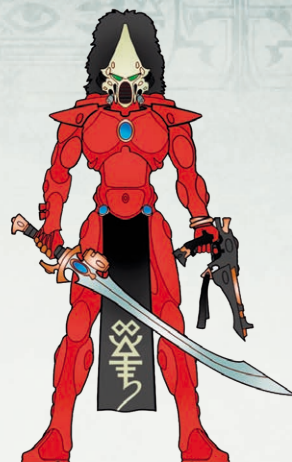
Адалиан из Траурного Меча носит руну иннари на лбу и на шлеме.



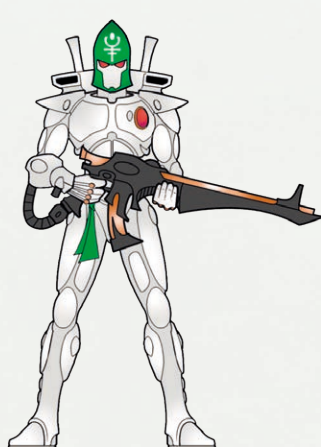
Бойцы храма Лазурного Полумесяца демонстрируют принадлежность к иннари на табардах.



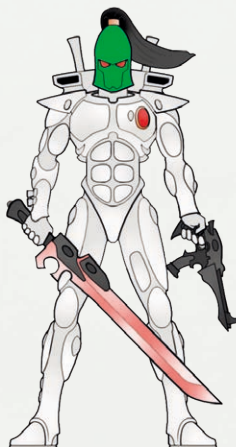
Огненные Драконы храма Расплавленного Копья сжигают дотла врагов Иврайны.



Латы Хегрианских Баньши имеют багровый оттенок, тогда как шлем выкрашен в традиционный цвет кости.



Те, кто поначалу сопротивлялся иннари, а впоследствии принял их, становятся пылкими поборниками Иннеада.



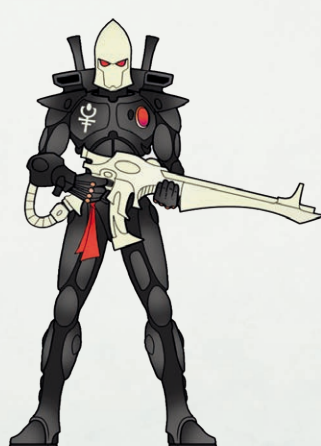
Многие биель-танские стражники-штурмовики верят, что поддерживают дух родного мира-корабля в битвах.



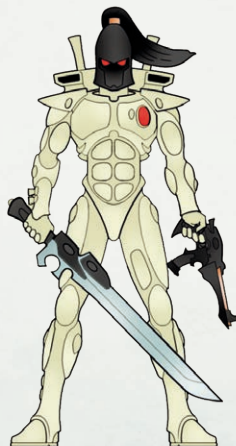
Лишь несколько сотен алайтокских воинов оставили в прошлом прежний консерватизм.



Штурмовые стражники, называющие себя Секущими Саблями, стремятся направить свой нарастающий гнев на стремительную победу.



Чёрные стражники Ультве присоединились к общему делу иннари, ибо эзотерика хорошо им знакома.



Некоторые из Чёрных стражников инвертировали цвета на доспехах, что символизирует победу смерти над жизнью.



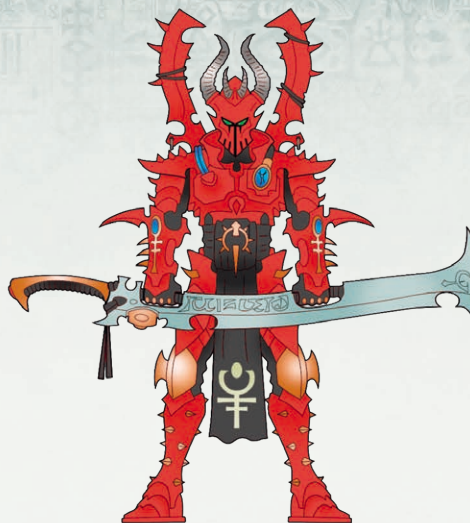
Колдун Лииранфра держит при себе камни душ павших псайкеров иннари, тем самым увеличивая свою мощь.



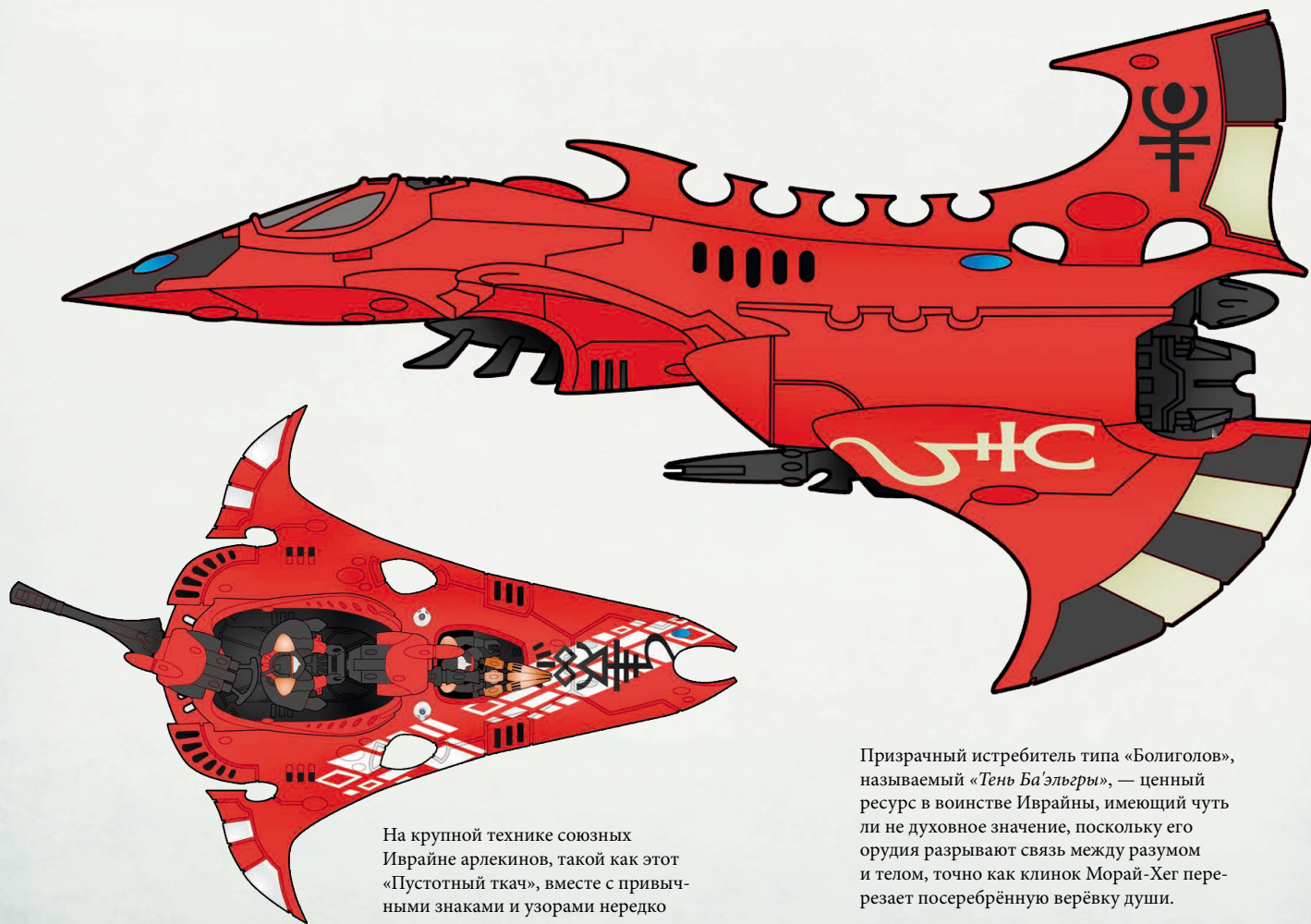
После личной беседы с Иврайной Эльхайр Утренняя Звезда только и делает, что сыплет угрозами и выкрикивает зловеющие боевые кличи.



Хотя первыми на сторону иннари встали арлекины Полночной Грусти, самыми рьяными их заступниками стали актёры театра Полутени.

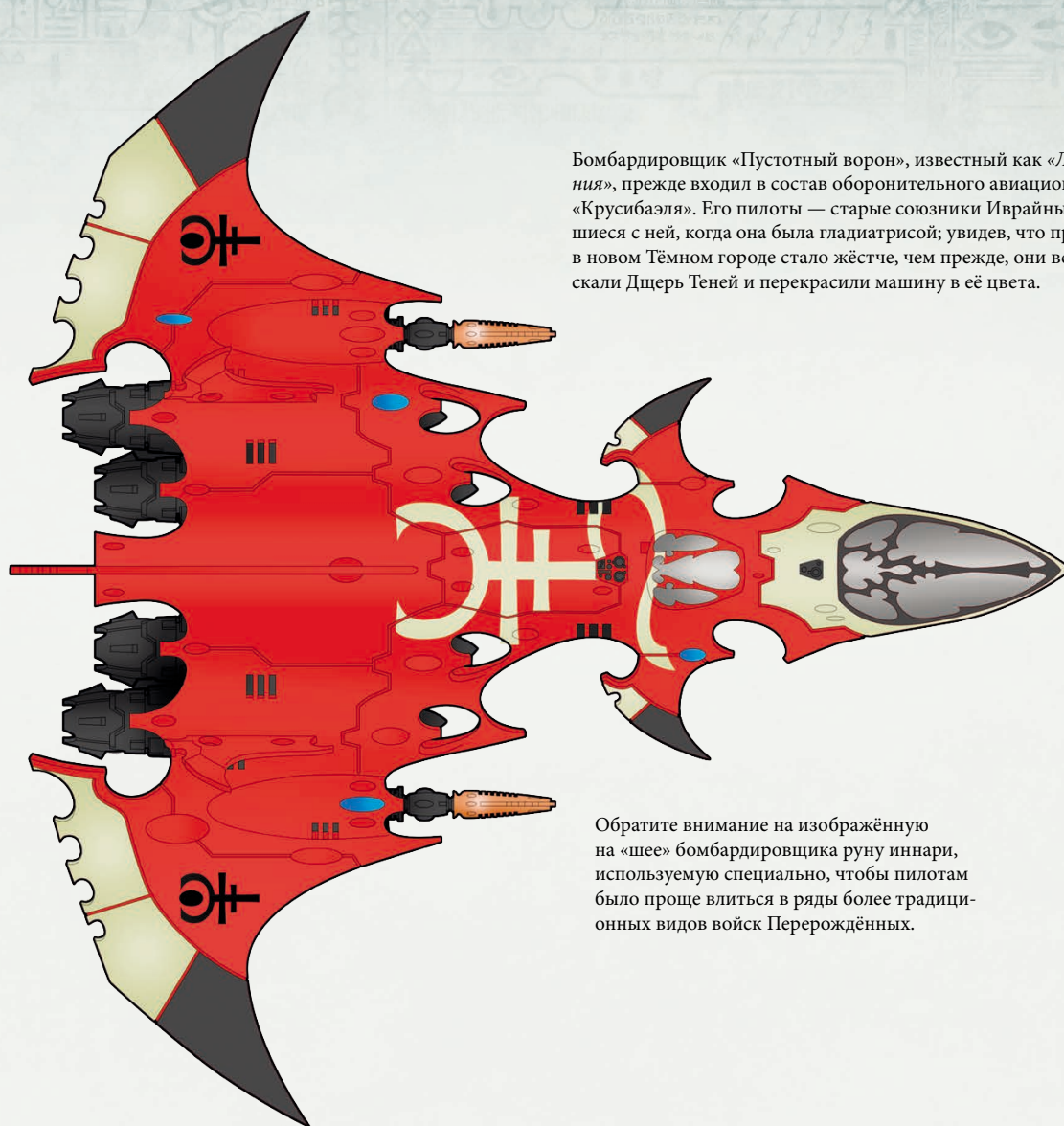


Инкубы Закрученного Клинка долго следуют за Визархом: некоторые утверждают, будто их мастер в прошлом был экзархом Зловещих Мстителей, тогда как другие не сомневаются, что он сражался в звании клэйвекса многие годы.



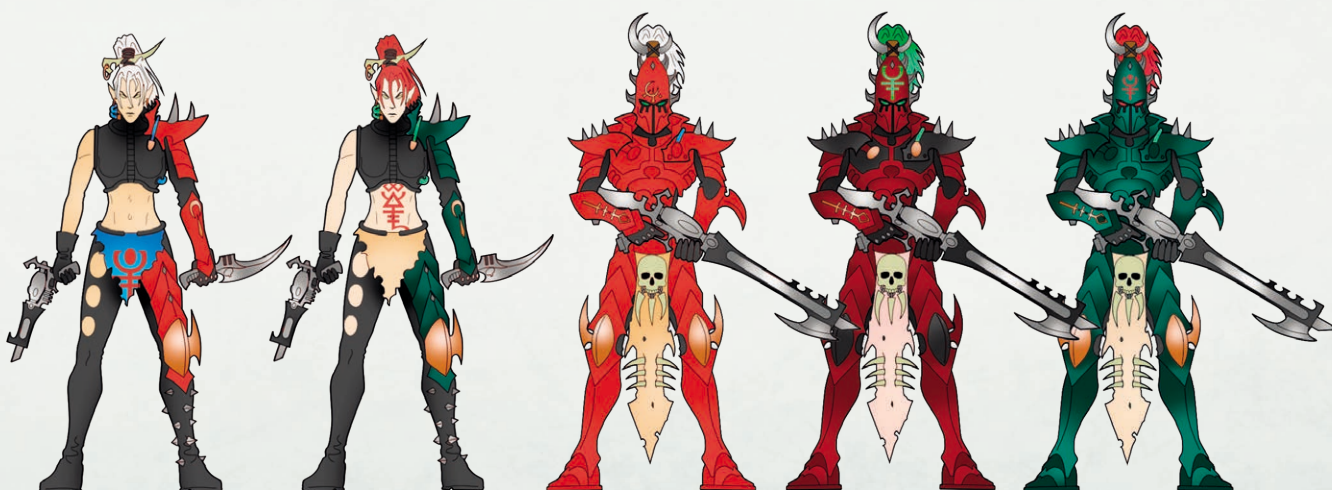
На крупной технике союзных Иврайне арлекинов, такой как этот «Пустотный ткач», вместе с привычными знаками и узорами нередко можно увидеть символ иннари.

Призрачный истребитель типа «Болиголов», называемый «Тень Ба'эльгры», — ценный ресурс в войнстве Иврайны, имеющий чуть ли не духовное значение, поскольку его орудия разрывают связь между разумом и телом, точно как клинок Морай-Хег перерезает посеребрённую верёвку души.



Бомбардировщик «Пустотный ворон», известный как «Ласка забвения», прежде входил в состав оборонительного авиационного звена «Крусибаэля». Его пилоты — старые союзники Иврайны, познакомившиеся с ней, когда она была гладиатрисой; увидев, что правление Векта в новом Тёмном городе стало жёстче, чем прежде, они вскорости отыскали Дщерь Теней и перекрасили машину в её цвета.

Обратите внимание на изображённую на «шее» бомбардировщика руну иннари, используемую специально, чтобы пилотам было проще влиться в ряды более традиционных видов войск Перерождённых.



Некоторые из членов ведьмовских культов, услышавшие зов Иннеада, наносят на кожу татуировки с символикой иннари или рисуют её на костюмах.

Некоторое число комморритских кабалитов бросили службу у тёмных повелителей, пожелав присоединиться к Перерождённым. С помощью расцветки или символики одни открыто показывают, что их клятву преданности приняли, другие же пока держат это в секрете.

ПОРА ВОСХОДЯЩЕЙ СМЕРТИ

Возвышение, падение и снова возвышение иннари изменили курс истории — и не только для альдари, но также для тех, кого они считают союзниками. Пока звёздное полотно рассечено Великим Разломом, требуются всё воинское мастерство и навыки предвидения, чтобы спасти от бедствия судьбы смертных рас.

Загробное знамение

В Скрытой палате Ультана Шельве дух Эльдрада Ультрана покидает тело и оказывается среди почивших, населяющих цепь бесконечности его мира-корабля. Среди шороха несчётных миллиардов голосов он различает нарастающую пульсацию, похожую на далёкое и приглушённое сердцебиение. Он обретает надежду и запускает цепь событий, потрясших цивилизацию альдари до основания.

Пророчества провидца

Кайсадурас Анахорет, уединившийся в психокостной келье, предсказывает пробуждение бога мёртвых. Он говорит загадки и полуправду, и совет провидцев Ультве обсуждает толкования его слов до тех пор, пока не отделяет единственную нить будущего, обладающую колоссальным потенциалом. Только одному из них хватает смелости проследовать ею. Найдя общие интересы с арлекинами Полночной Грусти, Эльдрад привлекает на свою сторону трупну Духа Инриама и совершает вместе с ней череду изобретательных, но кощунственных преступлений.

Похищение кристалльных провидцев

Последователи Смеющегося бога посещают искусственные миры один за другим с новой постановкой о Грехопадении. Если традиционное исполнение завершается танцем без конца с участием Слаанеш и Цегораха, то в современном изложении появляется эпилог, намекающий на то, что кто-то ещё должен присоединиться к ним и одолеть Ту-что-жаждет. Актёры театра Полночной Грусти, однако, поражают своими трюками не только на сцене. На следующий день после представления и ухода трупны из купола Кристалльных провидцев неизменно пропадает одна сверкающая статуя, хотя мало кто способен пробиться сквозь иллюзорную завесу на её месте.

Смертельный обряд

Войска Сайм-Ханна и Ультве появляются из давно скрытых ложи и подземных ниш, минуя кордоны, делающие планету Порт-Демеснус цитаделью военно-космического флота. Как только чужаки атакуют населённые пункты, Империя посылает подкрепления, увеличивая число защитников в десять раз. Только капитану Артемису из Караула Смерти удаётся разглядеть уловку, к которой прибегли Эльдрад Ультран и его единомышленники, чтобы спокойно заниматься своими делами на спутнике планеты.

Украденных кристаллических провидцев располагают на Когерии в нужном порядке, чтобы каждый образовал гипермерный канал, ведущий к миру-кораблю, откуда его похитили, — а точнее к цепи бесконечности соответствующего мира-корабля. Обряд близок к завершению, и души умерших альдари со всех подключённых к этой сети искусственных миров переносятся через реальность, но не в путеводные камни, а в кристаллическую крошку, устилающую поверхность луны. Благодаря такому огромному количеству духов в одном месте, сущность Иннеада начинает просыпаться от их яркого призрачного света, и в какой-то момент кажется, что божество загробного царства проснётся раньше предсказанного срока. Тогда же появляется оперативная группа Караула Смерти. Капитан Артемис убивает Духа Инриама и срывает замысел Эльдрада Ультрана за считанные мгновения до его претворения. Уцелевшие эльдар вынуждены бросить всё и спастись бегством.

Вечер откровений

После того как альдари заставили Иннеада пошевелиться во сне, пробуждённая частица его сознания пересекает пустоту в направлении Комморры, где проходит схватка между чемпионами гладиаторских боёв. На арене «Крусисбаэль» крупица бога мёртвых врывается в Иврайну и превращает её в верховную жрицу новой религии.

Побег из Комморры

Согласившись на временный союз с загадочным Визархом, Иврайна и её кровавые невесты сбегает со стадиона, где воцарилась анархия, в квартал наёмников Сек Мегра. Там она находит давних знакомых, начиная от корсарских принцев и заканчивая обезображенными ведьмами, и с их помощью организует побег из Тёмного города.

Забравшись на борт «Ланатриаллы», базировавшейся в Сек Мегре, Иврайна напоминает членам своей прежней пиратской команды обо всех старых долгах, чтобы те выиграли для неё время. Пока меньшие суда отвлекают остроконечные корабли, отчалившие от ближайших пристаней по указанию Векта, Иврайна держит курс на артериальный портал Паутины, расположенный над портом. Её флагман, слишком крупный, чтобы пройти через врата, вгоняет туда нос вместе с рубкой. Когда корабль загорается и кабели раздирают его на куски, словно кровавулы, набрасывающиеся на большого левиафана,

Иврайна и её соратники выбираются из носовой части по ту сторону портала и углубляются в лабиринтное измерение.

Смертельный танец

В коридорах Паутины на Иврайну снова нападают, но в этот раз не приспешники Векта, а бледные и ужасные демонессы. Герольд Тёмного Принца, известная как Маска Слаанеш, узнала о возвышении Дщери Теней и решила подстроить западню. Она гипнотизирует иннари и заставляет их пуститься в безумный пляс с демоницами и трупами охотников-друкари, которых те уже убили. Альдари не в силах рассеять колдовство, и кажется, что погибель вот-вот наступит их, как вдруг на помощь приходит трупна арлекинов — та самая, что являлась посморгнуть выступление Иврайны на арене. Пока солитер бьётся с Маской, иннари сбрасывают чары и возобновляют атаку. Демоны изгнаны, и путешествие продолжается.

Разразившаяся буря

Предсказания совета Биель-Тана, подкреплённые словами членов театра Полночной Грусти, приводят Ветер Мечей в некогда прекрасный мир исшедших Урсулио, разорённый варп-штормами. Там демоны Слаанеш намереваются взломать древние врата, открывающие путь непосредственно в Биель-Тан. Силы альянса Маски Слаанеш и высшего демона Кхорна по имени Скарбранд вступают в бой с Бахжахайном посреди бушующего эмпирейного шторма. В кульминационный момент сражения Скарбранд разбивает топором паутиный портал, тем самым позволяя Маске добраться до Биель-Тана.

Спрыгнув из портала на корме мира-корабля, словно искатель жемчуга, ныряющий к морскому дну, Маска приземляется на поверхность и отравляет цепь бесконечности, запуская туда потусторонних тварей в таком количестве, что внутренняя система защиты психокостной мегаструктуры не справляется. Медленно, но неотвратимо психококтур разлагается по мере того, как в него проникает всё больше демонических сущностей, от которых, предполагалось, он должен был стать прибежищем.

Необъяснимое спасение

В то время как Биель-танцы всеми силами стараются изолировать свой дом и вычистить из него демонов, из Паутины появляются иннари. Иврайна, атакованная ордой демонесс, выдыхает холодный серый туман и те с ужасающими криками

растворяются в нём. Между обитателями Биель-Тана и иннари возникает напряжение, поскольку среди новопривывших есть воины в латах друкари. Присутствие Джайн Зар, выступающей с речью в поддержку Иврайны, выигрывает для верховной жрицы достаточное время, чтобы провести тайный ритуал.

Инкарнация Иннеада

Иврайна погружает руку в психопластиковый скелет мира-корабля, словно в воду, и вытягивает зарытый там старушечий меч. Бесконечная психоэнергочепь, и без того перенапряжённая, выходит из строя, и из вырвавшейся из неё энергии образуется ураган неимоверной мощи. Из этого вихря возникает Инкарна — аватара бога мёртвых. Однако её воплощение обходится дорогой ценой — пусть загробный ветер Иннеада выдул всех демонов, Биель-Тан ломается на части. Что ещё хуже, неистовый смерч психической силы проносится через пустоту и усугубляет эмпирейный разлад, вызванный несколькими другими катаклизмами, в результате чего образуется крупный участок Великого Разлома. Биель-Тан спасён, но вместо него заплатить приходится самой Галактике.

Суд провидцев

Провидцы Ультве открывают межпространственный канал из своего купола Кристалльных провидцев в такой же на Биель-Тане, ради этого жертвуя бесценными и незаменимыми душами нескольких усопших ясновидцев. Так они выводят иннари из Биель-Тана, прежде чем посеянные теми семена раздора привели бы к гражданской войне на борту мира-корабля. Им приходится держать ответ перед советом провидцев Ультве, равно как и Эльдраду Ультрану, поскольку его самонадеянность и бесцеремонное обращение с душами целых поколений почивших эльдар вышли за любые рамки. Неожиданно прибывшие посланники Альтансара говорят в его защиту, заявляя, что именно нарождающийся Иннеад помог их искусственному миру выдержать многотысячелетние тяготы в глубинах Ока Ужаса. Обстановка накаляется, и вежливые переговоры перетекают в обмен завуалированными угрозами, а затем и вовсе в открытые проявления враждебности и даже в ментальные атаки. Лишь вмешательство самого Кайсадураса Анахорета, которого не видели несчётные годы, предотвращает трагедию. Иннари, а также симпатизирующих им представителей Ультве и альтансарцев отпускают при условии, что они рискнут войти в Око Ужаса и никогда не вернутся.

Изгнание в Оке

Чтобы проверить слухи об оставшихся мечях Старухи, иннари отправляются через Око Ужаса к старому миру Велиалу IV. Его некогда прекрасные города давно разрушены приливами Хаоса, поскольку планета находилась в самом сердце империи альдари на момент Трехопадения. Участникам похода грозит самая страшная участь в котлях у Слаанеш, но Иврайна считает, что риск стоит того, ведь, если верить легендам, когда будут найдены все пять мечей, сила Иннеада возрастёт безмерно. И хотя многие из Перерождённых погибают по пути к планете — и ещё больше после приземления от рук демонов, рыщущих по адскому ландшафту, именно войска гемункулов останавливают их. Посланные Вектом и его союзниками свершить жестокую месть над Иврайной, ковёны применяют всевозможные пугающие технологии, чтобы убить иннари. Резня притягивает слаанешистских охотников на душ, и в трёхсторонней битве Иврайна и её верная паства оказываются зажатые и терпят большие потери. Ключ к победе, однако, совсем рядом — где-то поблизости закопан мифический меч Старухи. И когда посреди сражения благодаря энергии смерти проявляется Инкарна, она взмывает из-под земли, сжимая клинок, и переламывает ход битвы.

Спасённые на грани

Брошенные руны судьбы сообщают провидцам Ияндена, что поворотный момент в истории должен случиться на Велиале IV. Войско, возглавляемое призрачным рыцарем, приходит на помощь иннари как раз тогда, когда полчище миньонов Слаанеш уже почти затянуло петлю на их шее. Хорошо ориентирующиеся на местности из-за вылазок в старушечьи миры за путеводными камнями, иянденцы проводят иннари через спрятанный портал в родной мир-корабль, где всюду идёт война.

Пламя Азуриана

По всей Галактике войска Хаоса вырываются из Великого Разлома и совершают дерзкие налёты. Беда не обходит стороной в том числе Иянден. В то время как соблюдающие разумную осторожность правители Ияндена держат Иврайну за «почётного гостя» (а по сути, пленника), искусственный мир подвергается атаке флотилии Нургла. Из своей роскошной каюты Иврайна посылает ментальное сообщение ближайшей пиратской армаде, и через несколько дней та присоединяется к битве. Вместе с Королевской армдой Ияндена под руководством принца Ириэля прибывшие корсары не даёт кораблям почитателей Нургла приблизиться к миру-ковчегу. Прославленный автарх идёт на бордаж вражеского флагмана, колоссального космического скитальца, прозванного альдари «Порождением Огхантоттира», где загоняет копьё Сумерек в самое сердце прогнившей

громадины, таким образом уничтожая засеявшее внутри демоническое создание. Но за триумф принц расплачивается собственной жизнью, которую отнимает князь демонов Нургла Гара'гугуль гор.

Смерть и воскрешение

Бездыханное тело принца Ириэля возвращают на Иянден для погребения, однако труп его оказывается заражён страшной болезнью, которая в перспективе может свалить всех жителей искусственного мира. К счастью, провидица духов Иянна Ариеналь разрешает Иврайне войти в мавзолей, где покоится герой. С помощью энергии смерти та выжигает инфекцию, а после, схватив копьё Ириэля — четвёртый из искомым мечей Старухи, — воскрешает принца силой перерождения. К тому времени ход истории Ияндена меняется навсегда. Местные ясновидцы кидают руны, но сжимающиеся нити вероятностей, которые, казалось, душили их будущее, теперь разматываются, высвобождая дюжину различных вариаций грядущего.

Предопределённая луна

После возрождения Ириэля собирается совет старейшин, на котором обсуждается новое бедствие, явившееся в Галактику. После долгих споров присутствующие заключают, что, лишь предоставив огромным массам человечества шанс отгеснить орды Губительных Сил, можно отverter нависшую гибель, иначе их раса будет страдать невообразимо, пока не вымрет. Иннари, пополнившие свои ряды за счёт крупного контингента с Ияндена, снова отваживаются идти по отколотым рангоутам Паутины. После трудного пути, на котором они столкнулись с легендарным Азексом Ариманом и его големами из Тысячей Сыновей, Перерождённые в конце концов добираются до луны Клайсус — того самого промёрзшего шара, что имел большое значение в видениях провидцев. Там эльдар встречаются с имперцами под началом инквизитора Грейфакса и архимагоса-доминуса Велизария Коула. Заключив пакт, они все вместе устремляются в Макрагг с намерением воскресить полубога, что поведёт за собой человечество в его самый тёмный час.

Центр конкурентной империи

По достижении крепости Геры на Макрагге Иврайна убивает примарха Робавута Гиллимана и тем самым наконец развешивает тень коварного предательства его брата Фулгрима. После она оживляет командира Ультградесанта, вливая в него силу Иннеада. И хотя Иврайне не удаётся сплотить расу альдари, как она планировала, зато возрождение Гиллимана объединяет людей в критический момент, что даёт надежду всей Галактике.



Инкарна — аватара Иннеада и свидетельство его мощи — появляется на свет, вырываясь из разлагающейся психокости Биель-Тана. Её рождение символизирует одновременно надежду и отчаяние, поскольку, с одной стороны, наконец открылся Седьмой путь, сулящий светлое будущее для расы альдари, а с другой — искусственный мир Биель-Тан раскололся и, вероятно, его уже никогда не восстановить.





В ледяном мире Клайсус, который у альдари известен под названием Привал Ультанаши, последователи Иврайны объединились с войсками Империи против несметных полчищ Абаддона. Это поворотный момент в истории и людей, и эльдар, ведь без этого хрупкого альянса воскрешение примарха Роберта Гиллимана никогда бы не произошло.







ИВРАЙНА

ПОСЛАННИЦА ИННЕАДА

Облачённая в одеяния древних альдари и сопровождаемая пси-фамильяром, Иврайна, она же Дщерь Теней, с царственной грацией ходит по заваленной трупами земле. Её утончённые манеры и идеальная осанка выдают в ней аристократическую особу, однако, когда она приходит в гнев, маска благородства спадает, и Иврайна превращается в беспощадную убийцу. Обладательница экзотичной внешности, она носит пышное платье поверх облегающего ведьминского костюма, но, прежде чем кинуться в бой и нанести смертельный удар, может сбросить вычурное одеяние. Она одна сражается как целая армия за счёт помощи душ умерших эльдар, что вбирает в себя. Более того, она способна убить даже одним своим присутствием, поскольку является избранницей и вместилищем воли Иннеада, бога мёртвых.

Будучи первой, кого Шепчущий бог напитал своей потусторонней мощью, Иврайна выступает в качестве верховной жрицы религиозного течения иннари. Истинно верующие в то, что альдари способны снова ярко засиять на небосклоне, прежде чем наступит конец света, становятся Перерождёнными после того, как благословенное прикосновение Иврайны снимает с их душ проклятие Слаанеш. Эти немногочисленные счастливицы преисполняются веры и силы, получая подпитку от миазмов сверхъестественной ауры Иврайны, которую образует похищенная ею жизненная энергия. Те же, кого она сочтёт недостойными, вдруг обнаруживают, что ужасно состарились: их внутреннее пламя колышется, как затухающая свеча, а плоть отслаивается, обращаясь в пыль при касании старушечьего меча Кха-вира.



В прошлом воинственная натура, трепещущая от проливания крови, толкнула Иврайну на Путь Зловещего Мстителя. Так она попала в аспектный храм, где обучалась ремёслам Кхаина под надзором экзарха Лаариана, с которым у неё завязались отношения столь тесные, что, когда она ступила на тропу ведьмы, тот не смог забыть её. Как позже оказалось, образовавшаяся между ними связь предопределила судьбы обоих.

Позднее она сбежала из родного Биель-Тана вместе с горсткой замкнутых странников и бороздила звёзды, постигая искусство терпения. И всё же она чувствовала, что это не для неё. Так, во время перелёта на борту изящного крылатого судна под названием «Ланатриалла» Иврайна услышала зов пустоты и распрощалась с отрядом бродячих изгоев, чтобы присоединиться к экипажу корабля. Жестокая и предприимчивая, год за годом, сражение за сражением она стремительно улучшала своё положение, пока не заработала себе имя Амарок, что означает Безмилостная на языке эльдар, и не заняла должность командира корсаров.

Какое-то время она занималась разбоем на космических маршрутах, стоя у руля «Ланатриаллы», однако среди членов команды кое-кто считал Иврайну притворщицей, сравнивая её с трубадуром, примеряющим новый костюм для каждой роли, но не вживающимся в неё до конца. Так и она всего-навсего нацепила на себя атрибуты своего текущего рода занятий. Впрочем, она и сама была согласна с такой оценкой, признавая, что отчасти она хамелеон и после достижения желаемого результата ей требуется новый вызов.

В конце концов заговорщики организовали бунт на корабле, и изгнали Амарок, когда её пиратский флот пришвартовался в порту Вилифакт в Тёмном городе. Место капитана «Ланатриаллы» занял лорд Араклео, вскоре пожалевший о своём решении, поскольку Иврайна была поистине одарённым главарём: без её знакомств удача отвернулась от флибустьеров, но исправить что-либо было уже поздно.

Бойцовские навыки Иврайны, приобретённые на Пути воина и дополненные различными трюками в бытность королевой корсаров, помогли ей подняться по карьерной лестнице культа ведьм и заработать звание суккубы. Одни говорят, что ей удалось добиться этого лишь за счёт своих талантов, тогда как другие основной причиной называют покровительство небезызвестной леди Малис — хитроумной архонтессы с безупречным вкусом в одежде, которая раньше была любовницей Асдрубазля Векта. Какой бы ни была правда, но так случилось, что роль, сыгранная Иврайной в Вечер откровений, сильно пошатнула правление Верховного властелина Комморры.

С тех пор великое множество альдари присоединилось к делу Иврайны, включая азуриан, друкари и арлекинов, и в том числе своей хозяйкой её признал загадочный фамильяр из вида гириноксов. Вдобавок она стала как никогда опасной на поле брани: орудуя старушечьим мечом Кха-виром, клинком Скорби, Дщерь Теней обращает неприятелей в прах легчайшим касанием лезвия. Что ещё более странно, когда она сражается, рядом с ней проявляются загадочные силы Иннеада. Насыщенная его мощью, Иврайна способна втягивать в себя души умерших поблизости, причём те продолжают существование, и не как полуреальные фантомы, но добровольные союзники, за помощью



к которым она может обратиться в трудную минуту. Со стороны всё выглядит так, будто она разговаривает сама с собой, прислушивается к голосам, которые не слышит никто, кроме неё, или моментально меняется характером. Не знающие о вере, что она исповедует, могут счесть её сумасшедшей, но иннари известна правда. Их предводительница даёт прибежище внутри себя множеству душ, и те Перерождённые, что истинно отдались почитанию бога мёртвых, отчасти разделяют с ней эту загадочную способность, нося камни душ погибших товарищей, чтобы получить их навыки, мудрость и опыт. Учитывая, что над Галактикой нависла тень гибели эльдар, подобные умения как нельзя кстати.

**КАК ШЕПЧУЩИЙ БОГ ДАРУЕТ НОВУЮ ЖИЗНЬ,
ТАК ОН ЕЁ И ЗАБИРАЕТ.**

Иврайна, посланница Иннеада





ВИЗАРХ

МЕЧ ИННЕАДА

Загадочный мечник, известный лишь как Визарх, выступает не только телохранителем Иврайны, но также её спутником, учителем и доверенным лицом, занимая важнейшее место в её свите. Любой, кто желает навредить его госпоже, сперва должен иметь дело с ним, а справиться с Визархом, напоминающим альдари на пике могущества, — завидная задача даже для самого умелого бойца.



Визарх — избранный чемпион Иврайны, олицетворяющий несравненное благородство альдари как внешним видом, так и поступками. Как его вычурные латы, выполненные в древнем стиле Бель-Аншок, вбирают декоративные лица, так и его смертная оболочка служит вместилищем для множества душ. Подобно другим Перерождённым он обладает одной доминантной личностью, но может перенаправлять впитанные им сущности умерших, чтобы стать смертоноснее. Там, где навыки одного духа оказываются бесполезны, на передний план выступает другой и помогает в схватке с лучшими воинами Тёмных богов. В гуще сражения Визарх способен наносить удары с точностью экзарха, впадать в убийственное неистовство инкуба или проявлять акробатическое мастерство ведьмы, пробиваясь сквозь ряды неприятелей и оставляя за собой только дёргающиеся конечности и расчленённые туловища. Вопиющие от боли и ужаса вскоре лишаются голоса, когда вытщенный в гневе меч Беззвучных Криков накрывает их саваном безмолвия, после чего в загробной тишине Визарх препровождает врагов в могилу.

Когда-то он был уважаемым в Биель-Тане экзархом Лаарианом, но после встречи с Дщерью Теней стал кем-то более загадочным и пугающим, чем прежний хранитель храма Кхаина. В бытность экзархом он занимался обучением Иврайны, когда та попала в ряды аспектных воинов. Увидевший большой потенциал в её акробатических навыках, Лаариан впал в печаль, когда Иврайна покинула храм. Он едва мог смириться с мыслью, что она оставила Путь Зловещего Мстителя ради Пути ведьмы, а когда позд-

нее узнал, что она ушла в изгои, а после выбрала стезю убийцы и морального уroda в Комморре, его дух был окончательно сломен. И хотя он не признается в этом даже себе, именно тёплые чувства к Иврайне заставили его свернуть с намеченного в жизни курса.

В беспрецедентное нарушение традиций Визарх оставил храм, передав руководство своим лучшим ученикам, и отправился вслед за Иврайной по тёмной дорожке, которую она для себя избрала. Выдавая себя за инкуба, он заработал репутацию и положение в Тёмном городе, специально чтобы лучше присматривать за своей бывшей подопечной. В великом храме Закрученного Клинка он влился в стройные ряды изощрённых убийц, которых иногда называли алыми инкубами те, кто боялся упоминать их. Впоследствии он зарубил местного клэйвекса в изнурительной дуэли и занял его место по праву победителя. Возможно, своим поступком он доказал, что в большей степени, чем остальные, достоин наследия древних альдари, а может неустанное изучение искусства смерти сблизило его с Иннеадом. Хотя, быть может, всему виной был просто Его величество случай. Так или иначе, но в тот момент Лаариан обрёл глубокую духовную связь с богом мёртвых и начал служить ему верой и правдой. Так судьба вновь свела его с Иврайной.





ИНКАРНА

АВАТАРА ИННЕАДА

И Визарх, и Иврайна кажутся ничтожно малыми на фоне огромного кружащегося исчадия, известного как Инкарна. Это существо одновременно поразительно красиво и пугающе безобразно — и если это действительно спаситель альдари, то спаситель воистину тёмный.

Инкарна — в высшей степени тревожащее создание, воплощение потусторонней силы, что общается лишь посредством смерти и манипуляции с духовной энергией. В точности как немезида эльдарского рода — божество необузданных страстей, имя которому Слаанеш, — Инкарна имеет андрогинный облик, ведь смерть принимает в свои объятия всех без разбора, независимо от возраста, пола или положения в обществе. Многие рассматривают её как инкарнацию Иннеада наподобие оживших истуканов Каэла Менша Кхаина, Кроваворукого бога азуриан.

Сравнение справедливое, если не принимать во внимание тот факт, что Инкарна всего одна; сила Иннеада растёт с каждой смертью, однако в материальной вселенной пока реализована лишь малая часть его настоящего потенциала. Плюс в то время как любая аватара Кхаина происходит от павшего бога, разбитого на сотни осколков в схватке с Той-что-жаждет, Инкарна берёт начало от сущности, которой только предстоит проявиться в полной мере, — соответственно, это лишь толика истинной мощи Шепчущего бога. Более того, появление этого химерического создания явилось прямым результатом раскола Биель-Тана и вызвавшей его тяжёлой психической травмы, нанесённой вторжением демонов. Некоторым из противников Перерождённых даже хватило смелости заявить, что внешне Инкарна совершенно не похожа на противоположность Слаанеш, скорее наоборот она вобрала черты Той-что-жаждет, которую, предполагается, должна одолеть. Размышляя о гермафродизме Инкарны, можно проследить параллели с демонами Тёмного Принца, но иннари считают подобные сравнения ересью худшего сорта и потребуют дуэли на манер племён Сайм-Ханн, чтобы пресечь всякие кривотолки.

В мирное время Инкарна прячется в складках измерения, мелькая на периферии зрения, когда мерцает в тонкой прослойке между реальностью и варпом. И только переизбыток эссенции смерти может притянуть её в материальный мир. Когда же это случается, Инкарна зрелищно и внезапно появляется во вспышке отрицательной энергии. С отвратительным звуком рвущихся связей на усталом мертвецами поле брани открывается сияющий белым светом разлом, и из пропитанной кровью земли в эктоплазменном вихре вырывается громадная фигура.

Инкарна, сущее проклятие для младших рас и символ перерождения для альдари, всякий раз извещает о своём прибытии триумфальным криком. Затем это воплощение загробных сил плавно парит в сторону добычи в вихре шепчущих духов, который отнимает жизнь у тех, кто навёл на себя гнев инкарнации Иннеада. Иннари, сражающиеся рядом с этим существом, наполняются бодрящей холодной энергией и проникаются ледяной решимостью Перерождённых. Сродни тому, как неизбежно наступает ночь, любой смертный встречает свой конец, оказавшись рядом с этим ревущим психическим ураганом. Тех же, кто не рухнул пустой оболочкой без души, Инкарна обращает в прах одним взглядом или разрубает на две части Вилит-жаром — мечом Душ, который способен менять форму. Этот блестящий клинок — самый крупный и могучий среди найденных мечей Старухи, и с его помощью одним ударом можно убить даже высшего демона.

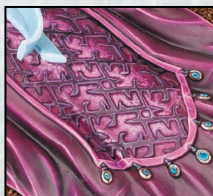
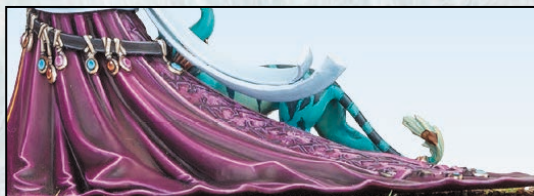


ПОЧИТАТЕЛИ ШЕПЧУЩЕГО БОГА

В данном разделе представлена галерея высоко детализированных и прекрасно раскрашенных миниатюр войск иннари, демонстрирующая уникальные геральдику и цветовые схемы таинственных Перерождённых.



Иврайна, Дщерь Теней, посланница Иннеада



Струящееся платье Иврайны украшено колющим узором, который не будет выглядеть неуместным в Комморе, а то и в её родном Биль-Тане. Всюду висают бесчисленные путеводные камни, снятые с трупов эльдар. Будучи могущественной провидицей, Иврайна может использовать их духовную энергию, чтобы укрепить собственные грозные силы.





Сочетая беспрецедентную дисциплину альдари искусственных миров с беспросветной жестокостью друкари, воинства иннари выставляют против врагов всю мощь своей древней расы.



ИВРАЙНА, ПОСЛАННИЦА ИННЕАДА

Иврайна появилась на свет тысячи лет назад в одном из самых высокородных домов Биель-Тана и с тех пор прошла многими Путиами, примерив на себя больше ролей в эльдарском обществе, чем кто-либо другой до неё. Хотя в первую очередь она ступила на Путь артиста, молодая Иврайна вскоре сошла с него и влилась в ряды воинов, когда случилось вторжение на Гнозис-Прайм, приведшее к пробуждению аватары Кроваворукого бога. Так, она упражнялась в искусствах войны Кхаина в качестве Зловещего Мстителя и быстро доказала всем свою храбрость, повысила силу, отточила навыки и улучшила выносливость.

Подобный переход между путями был всего лишь первым из многих на протяжении жизни Иврайны. Помимо прочих заработанных ею эпитетов и прозвищ позднее она станет известна как Открывающая Седьмого Пути за свою способность воздерживаться от строгого следования одному призванию, что считается довольно редким качеством среди эльдар. Став в какой-то момент колдуньей, Иврайна успешно справилась с каждым из наиболее трудных и опасных вызовов на этой тропе.

Однако по достижении вершины мастерства неизбежно пришла скука, и Иврайна в конечном счёте оставила ведовство и примкнула к корсарам. Странствуя по огромным просторам Галактики вместе со своим пиратским флотом, она прославилась под именем Амарок. Впрочем, и на этой сколь-

зкой дорожке долго она не пробыла: поиски себя завели её в Комморру, и именно в этом ужасном городе началась центральная глава её бурной жизни.

Выступая на гладиаторских аренах, она превратилась в великолепную Кровавую Невесту, до того жестокую и грозную, что тёмные эльдар прозвали её Дщерью Теней и готовы были платить громадные суммы, чтобы воочию увидеть её выступления. Среди всех ведьм, дравшихся в коллизеях, Иврайну расценивали как единственную потенциальную соперницу Её превосходительства Лелит Гесперакс.

В бытность гладиатрисой Иврайна превзошла несчётных соперников, но после убийства таинственной древней жрицы в одно мгновение стала кем-то совершенно иным. В момент смерти загадочной почитательницы Старухи крупица сущности спящего Иннеада, эльдарского божества мёртвых, покинула его и вселилась в Иврайну, что вызвало жуткие потрясения во всём Тёмном городе. Переродившаяся Дщерь Теней обрела поразительную власть над душами почивших — она могла впитывать их в себя, делая ненужными всякие камни духов и бесконечные психоцени.

Избранная провозвестницей Иннеада, она одним только своим присутствием способна умерщвлять сомневающихся в её предназначении, тогда как тех, кого сочтёт достойными, она высвобождает из хватки Слаанеш, вцепившейся во всех представителей эльдарского рода.



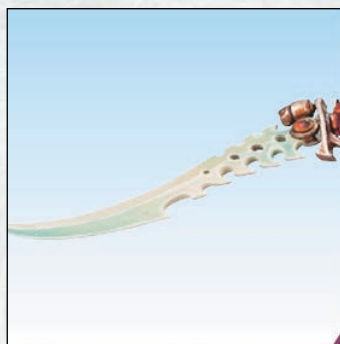
Каждый элемент утончённого наряда Иврайны подходит для использования в качестве оружия, включая заточенный веер.



Одетая в наряд суккубы Иврайна носит своеобразный головной убор. Хотя он кажется чисто декоративным, на самом деле он выполняет функцию сенсорного комплекса. Встроенные в лезвия камни духов, похожие на глазки, передают хозяйке информацию о происходящем вокруг.



Иврайну сопровождает в битву гиринокс — пси-фамильяр, похожий на кошку.



Иврайна сошлась в поединке с Лелит Гесперакс на арене «Крусибаэль» — крупнейшем из стадионов Комморры. Несмотря на умение обращаться с клинком, Иврайна пропускает смертельный удар, и её убийство (зрелище столь обыденное в колизеях Тёмного города, что толпа едва ли обращает внимание) вызывает очередное Разобшение и приводит к перерождению в качестве посланницы Иннеада.

ВИЗАРХ, МЕЧ ИННЕАДА

Искусный мечник, служащий сосудом для душ павших эльдарских воинов, Визарх — первый и самый превозносимый чемпион Иннеада.

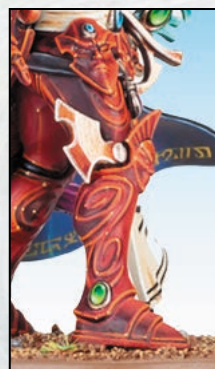
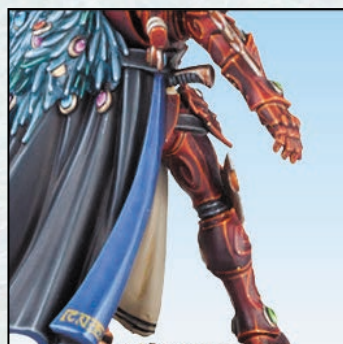
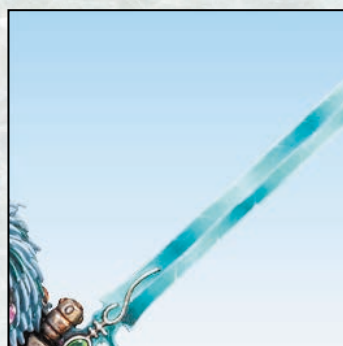
О его прошлом мало что известно, однако манера вести себя, одеяние и речь говорят о разнообразной и продолжительной жизни, даже если судить по меркам переменчивых и долгоживущих эльдар. По всей очевидности, Визарх сыскал великую славу как экзарх, тогда как его мрачный образ можно объяснить выбором тёмного призвания инкуба. Однако какие бы взлёты и падения он ни пережил, он не желает помнить ни прежнее имя, ни прежнюю жизнь и потому просит обращаться к нему только по его ритуальному титулу.

Единственное, что доподлинно известно о нём — прежде чем образовать с Иврайной союз в Комморре, Визарх какое-то время жил среди биель-танцев, о чём свидетельствуют множественные духовные камни на его латах, вытасченные им из бесконечного психоконтур обречённого мира-корабля.

Его меч Азу-вар — он же меч Беззвучных криков — крадёт у противника голос, прежде чем перерезать горло. Это один из пяти старушечьих клинков, которые, если верить легенде, были откованы богом-кузнецом Ваулом из пальцев старухи Морай-Хег, которая специально отрубила себе кисть руки, чтобы добыть знания, испив собственной крови. Один из этих легендарных клинков несёт в бой Иврайна, а ещё один — Инкарна.

Витиеватые доспехи Визарха происходят из эпохи, предшествовавшей Грехопадению древней эльдарской империи, и потому отдельные их элементы напоминают дизайн, присущий тёмным эльдар и их собратьям-корабельникам. Различные пластины брони богато украшены резными лицами, похожими на маски, что одновременно указывает на его должность хранителя душ и множество ролей, которые он сыграл за свою долгую жизнь.

За время служения Иннеаду и его посланнице Иврайне силы Визарха существенно возросли, а его способности умножились. Как и бывшая гладиатриса, он тоже теперь умеет направлять души умерших поблизости сородичей. Он спас уже сотни погибших, и благодаря их совокупной мощи, к которой обращается в трудный момент, Визарх может излечивать себя и драться с невиданным мастерством: он орудует клинком неестественно быстро и точно, а каждое его движение отличается змеиной грацией. Полный изыска и самообладания, Визарх поистине грозный дуэлянт.



Визарх носит древние латы альдарского народа, которые никто не видел со времён Грехопадения. На пластинах брони изображены рельефные лица прежних владельцев доспеха. Кроме того, всюду видны завитки и узоры, куда более витиеватые, чем у представителей миров-кораблей.



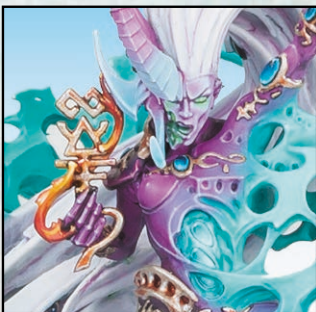
Визарх носит плащ с меховой оторочкой — свидетельство декадентства, редко встречаемое в культуре искусственных миров. В плащ вшиты камни духов, указывающие на роль пастыря мёртвых.



Иннари видят себя как последнюю надежду альдари и уничтожат любого, кто помешает возрождению их древней расы.



Инкарна имеет полудемонический облик, и из-под её изогнутых рогов сочится варп-энергия.



Инкарна держит руну Иннеада, над которой парит руна бесконечности, горящая огнём древних духов альдари.



В воздухе Инкарну удерживает эфирный смерч, образованный энергией усопших.



Вместе с осколками психокости и утраченными путеводными камнями в вихре потусторонней силы кружатся призрачные лица вопящих измученных душ.



ИНКАРНА, АВАТАРА ИННЕАДА

Инкарна — это аватара Иннеада, физическое воплощение недавно осознавшего себя бога мёртвых. Инкарна, возникшая в результате раскола искусственного мира Биель-Тан из-за разрушения его священной бесконечной цепи, сочетает в себе мужское и женское начало, свет и тьму, естественную и демоническую природу, демонстрируя хрупкое равновесие между жизнью и смертью.

Пусть она и ужасна на вид, Инкарна тем не менее олицетворяет величайшие надежды и страхи эльдарского рода, поскольку в мифах говорится, что Иннеад однажды покончит с вечно голодной Той-что-жаждет, но лишь при условии, если каждый эльдар умрёт; однако, даже если он одолеет немезиду эльдар, это явно будет пиррова победа, купленная невероятно дорогой ценой.

Инкарна вооружена одним из клинков Старухи — Вилит-Жаром, мечом Душ, который был вытащен из прогнившего сердца Биель-Тана, где пролежал долгие тысячелетия. Когда Инкарна говорит, это похоже на завывания духов, шёпот мёртвых, что вкупе с её зловещей внешностью повергает в ужас даже признанных храбрецов.

На поле битвы Инкарна — грозный и сильный соперник, владеющий тёмной магией Иннеада. Она обрушивает на врагов вихри духов, от чьих голосов замирает сердце, а тех глупцов, кто осмелится подойти к ней вплотную, Инкарна одаривает чувством абсолютной безысходности, перерастающим в абсолютную уверенность в скорой и неизбежной кончине.



Меняющий форму меч Душ,
Вилит-жар, способен разде-
ляться на два клинка.





Выкованный в горне, нагретом пламенем пылающих душ, Вилит-жар способен менять форму, разделяясь на два клинка.



Азу-вар, меч Беззвучных Криков, лишает врагов голоса и жизни.



Кха-вир, меч Скорби. Поцелуй этого острого клинка обращает жертву в прах.



Поговаривают, будто проклятое копьё Сумерек, оказавшееся четвёртым мечом Старухи, заключает внутри энергию умирающего солнца.



СВЯЗАННЫЕ ДУШАМИ

Ядро войска Иврайны составляет сплочённая группа грозных убийц, в число которых входят одни из самых преданных воинов, что сражались с ней, когда она ещё была гладиатором. Другие сопровождают её с тех пор, как Иннеад впервые пошевелился во сне: вместе с ними Дщерь Теней пробила себе путь из тёмного сердца Комморры, чтобы найти родственные души в искусственном мире Биель-Тан. С тех дней Связанные Душами побывали в адском измерении варпа и выбрались оттуда сильнее, чем были прежде. Столь тесны стали их узы дружбы, единения, которое олицетворяет Иннеад, что они установили взаимопонимание на ментальном уровне не только друг с другом, но и с духами предков. Связанные Душами формируют авангард иннари и черпают на поле битвы жизненные силы из окружающих, чтобы укрепить собственные тела и души. Так они добиваются сверхъестественной скорости и устраивают одну бойню за другой.



Десятки тысяч лет назад эльдар правили великой империей, подобной которой Галактика с тех пор не знала, но сейчас они раздроблены и ослаблены. Иннари, однако, представленные воителями вроде Иврайны, разожгли искру надежды на объединение и спасение их древней расы.



КЛИНКОВОЕ ВОИНСТВО АЛЬДАРИ

Воины иннари не боятся смерти, ибо во многих смыслах являются переродившимися наследниками древних альдари. Члены клинкового воинства, что бьётся во славу Иннеада, телом и душой едины в этом мнении. Полные решимости, они с хмурым видом бросаются в бой, прыгают и скачут с исключительной проворностью, обрушиваясь на жертв ураганом клинков. Будь то выходцы с миров-кораблей, актёры странствующих по Паутине театров масок или бывшие гладиаторы с арен Комморры, эти опытнейшие мечники научились не только отнимать, но и делиться потусторонней энергией, которую они высвобождают при каждом убийстве и благодаря которой так стремительно ведут наступление. Когда они действуют сообща, на противника буквально сыплется град ударов: буря клинков набирает темп с каждой очередной победой, одержанной во имя бога мёртвых.



ТЕНЁТА ИННЕАДА

В оплетающие звёздный небосвод тенёта Иннеада неизбежно попадают все живые существа. Рано или поздно сети стягиваются, и удушающие нити из душестали и лунного света отнимают жизненную силу. Именно этим простирающимся на весь космос неводом вдохновляются гравциклисты в войсках Иннеада. Пока основные силы иннари сближаются с противником, опытные наездники кружат на флангах и в арьергарде и поражают ключевые точки вражеской обороны, выжимая всю мощь из своих молниеносно быстрых реактивов. Затем, когда в воздухе громко зазвучит мелодия смерти, тенёта Иннеада сжимаются со всех направлений. Сюрикенные катапульты и осколковые винтовки шинкуют тела неприятелей на мелкие кусочки, пока возглавляющие формирование колдуны вырезают саму их душу. Из сетей Иннеада поистине не выбраться — ни при жизни, ни после смерти.



ЧЕРТОГ ШЕПЧУЩИХ ПРИЗРАКОВ

Чертог шепчущих призраков представляет собой ни на что не похожее собрание призрачных конструкций, вокруг которых мечутся завывающие фантомы, от голоса которых холод пробирает до костей. Пока почившие эльдарские герои неумолимо шагают в битву, сопровождающие их бестелесные духи атакуют врагов, ныряя прямо в их тела и вызывая мороз по коже, предвещающий неотвратимую смерть. В отличие от воинов-призраков искусственных миров души неумерших солдат, что бьются за правое дело Иврайны, навсегда переселились в психокостные оболочки, вернувшие им остроту чувств и сосредоточенность, какими они обладали при жизни. Власть Иннеада над загробным миром такова, что даже давно погибшие эльдар заново рождаются для противостояния врагам своего народа.

СЕНСОРНЫЙ ГОЛОВНОЙ УБОР,
УЛУЧШАЮЩИЙ ВОСПРИЯТИЕ.

СЛОЖНО ЗАВЯЗАННЫЙ
ПУХОК ВОЛОС



КЛИНОВИДНЫЕ ПЕРЬЯ
ИЗ ПСИХОКОСТИ С ПАВЛИНЫМИ
ГЛАЗКАМИ

ВЫТЯНУТАЯ ИЗЯЩНАЯ
ШЕЯ С ПСИХОКОСТНЫМИ
КОЛЬЦАМИ НАПОДОБИЕ
АФРИКАНСКИХ.

УКРАШЕНИЕ НА ЗАПЯСТЬЕ,
ПСИХОКОСТЬ + КАМЕНЬЕ



ПЫШНАЯ ЮБКА, ТКАНЕ-
ВЫЕ ВСТАВКИ РАЗНОГО
ЦВЕТА И ПОКРОЯ.

ТУРНОР В СТИЛЕ
КИМОНО? ТАМ ЖЕ
ЗАКРЕПЛЕНО ОРУЖИЕ?

ДЛИННЫЙ ШЛЕЙФ
+ ТУРНОР



СЕРЬГИ: ЛУНА И СОЛНЦЕ
АССИМЕТРИЧНЫЙ ТАТУАЖ
ИЛИ ТРИМ

ПЛОТНО ОБЛЕГАЮЩИЙ
КОСТЮМ С КОРСАЖ
УКРЕПЛЁННЫМ ПСИХ
КОСТНЫМИ РЕБРАМИ

ЛАТНАЯ ПЕР-
ЧАТКА В ЭЛЬ-
ДАРСКОМ СТИЛЕ
ПРИСТЁПНУТАЯ
К ПРЕДПЛЕЧЬЮ,
ВЫМУРНЫЙ НАЛС
КОТНИК, СИЛОВА
ПОЛЕ?

В ДЛИННЫЕ
ВОЛОСЫ ВПЛЕТЕНЫ
КАМНИ ДУХОВ



SA
2015

ПОЛНОЧЬ, 12-Е
МАРТА 2015

БОСЫЕ НОГИ?

Высокий шлем. Пика, убранство, уши?

Изогнутые наспинные клинки. Письмена?

Меховой плащ с дикоринными символами

Множество острых углублений

Меч как у мортарха? Прямой клинок, больше финтифлюшек?

Правая рука значительно укреплена, ассиметричный наплечник с рельефным лицом, заточенный налокотник, латница.

Куча ножей или пистолетов, заткнутых за пояс

Лёгкие и подвижные латы в стиле древних эльдар/ильдари (ылдари), украшенные камнями духом, резными лицами, выступающими дугами и всякими завитушками.

Стиль Бель-Аншук

Тяжёлая мантия с меховой оторочкой и кучей камней духа, свисающая с одного плеча

Куча камней духом свисает с пояса.

Набедренная повязка.
Нарисовать на ней символы?

Чемпион Иннеада

- Бывший эсзарх или инкуб, а то и всё вместе.
- Умеет направлять энергию камней духом, а не зависит от них.
- Оснащён замысловатой длинноствольной сюрисенной винтовкой в древнем эльдарском стиле.

VSA
JOHN OGA
МАРТ 15-ТО



ИННАРИ

Индекс: *Иннари* содержит все правила, которые понадобятся вам для игры армией иннари. Представленные здесь правила заменяют все правила иннари из *Индекса Ксенос-1* и включают в том числе обновлённые инфолисты и стоимости в очках Иврайны, Визарха и Инкарны, а также обновлённые правила для выставления армии Перерождённых. Вдобавок здесь вы найдёте правила на подразделение иннари, их стратagemы, реликвии и особенности военачальника. Эти правила действуют во всех видах игр, включая матчи.

ИГРА ЗА АРМИЮ ИННАРИ В WARHAMMER 40,000

Приведённые в этом разделе правила используются вместе с таковыми из кодексов *искусственных миров, друкари и арлекинов*.

Если у вас батальная армия, то вы можете включить Иврайну, Визарха или Инкарну в любое подразделение **ИСКУССТВЕННЫХ МИРОВ, АРЛЕКИНОВ** или **ДРУКАРИ** (описанных в соответствующих кодексах), если те не содержат ни одну из следующих боевых единиц: именных персонажей **АЛЬДАРИ** (за исключением самих Иврайны, Визарха и Инкарны), мандрагор, аватары Кхаина, солитеров или боевых единиц **<КОВЕНОВ ГЕМУНКУЛОВ>**.

Если в подразделение **ИСКУССТВЕННЫХ МИРОВ, АРЛЕКИНОВ** или **ДРУКАРИ** включены Иврайна, Визарх или Инкарна, то по вашему выбору оно может остаться подразделением **ИСКУССТВЕННЫХ**

МИРОВ, АРЛЕКИНОВ или **ДРУКАРИ** или же стать подразделением **ИННАРИ**.

Если вы хотите, чтобы подразделение осталось подразделением **ИСКУССТВЕННЫХ МИРОВ, АРЛЕКИНОВ** или **ДРУКАРИ**, то из-за включения в него Иврайны, Визарха или Инкарны другие боевые единицы в подразделении не теряют следующие способности подразделения: путь войны, черты искусственных миров, авангард Тёмного города, рейдовая партия, наклонности друкари, защитники Чёрной Библиотеки, театральные школы (Masque Forms). Учтите, что сами Иврайна, Визарх или Инкарна не получают преимуществ от этих способностей.

Если же вы хотите, чтобы ваше подразделение стало подразделением **ИННАРИ**, то все его боевые единицы получают ключевое слово **ИННАРИ** (заметьте, что это не фракционное ключевое слово). Это подразделение более не является подразделением



Они стремятся пробудить бога мёртвых, эти иннари, и таким образом стать повелителями смертных. Неужели уроки прошлого так быстро забываются?

Аватар Релетере из Алайтока



ИСКУССТВЕННЫХ МИРОВ, АРЛЕКИНОВ или **ДРУКАРИ** и, соответственно, не может использовать способности подразделений, стратагемы, особенности военачальника, реликвии, психосилы и тактические задачи искусственных миров, арлекинов или друкари. Также учтите, что вы не можете воздействовать стратагемами и психосилами искусственных миров, арлекинов или друкари на боевые единицы **ИННАРИ** из вашей армии, даже если те имеют нужное ключевое слово. Так, вы не можете использовать стратагему или психосилу искусственных миров на боевую единицу **АЗУРИАН** из вашей армии, имеющую ключевое слово **ИННАРИ** и так далее. В дополнение замените все ключевые слова **<ИСКУССТВЕННЫЙ МИР>**, **<КАБАЛ>**, **<КУЛЬТ ВЕДЬМ>** или **<ТЕАТР МАСОК>** в инфолистах всех боевых единиц **ИННАРИ** на соответствующие ключевые слова из таблицы ниже.

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВА	ЗАМЕНА
<ИСКУССТВЕННЫЙ МИР>	ПЕРЕРОЖДЁННЫЕ АЗУРИАНЕ
<КАБАЛ>	ПЕРЕРОЖДЁННЫЕ ДРУКАРИ
<КУЛЬТ ВЕДЬМ>	ПЕРЕРОЖДЁННЫЕ ДРУКАРИ
<ТЕАТР МАСОК>	ПЕРЕРОЖДЁННЫЕ АРЛЕКИНЫ

СПОСОБНОСТИ

Если у вас батальная армия, то все боевые единицы **ИННАРИ** в подразделениях **ИННАРИ** (исключая сверхтяжёлые вспомогательные подразделения) получают способность «Сила смерти», а все боевые единицы рядовых войск в дополнение получают способность «Отвоевать Галактику».

Союзники Перерождённых

При включении в подразделение **ИННАРИ** боевых единиц **ЗВЕРЕЙ**, **ИНКУБОВ** или **БИЧЕВАТЕЛЕЙ** эти боевые единицы не получают способность «Сила смерти», а все прочие боевые

единицы в этом подразделении не теряют способность «Сила смерти».

Отвоевать Галактику

Желая вернуть прежнее могущество альдари, иннари разыскивают по всей Галактике места или реликвии, наделённые огромной силой, и ревностно убивают всех прочих посягнувших.

Боевая единица с этой способностью контролирует объектовый маркер (в пределах указанного в правилах миссии радиуса), даже если в пределах указанного радиуса от объекта находится больше вражеских моделей, нежели дружественных. Если в пределах радиуса того же объекта есть вражеская БЕ с такой же способностью, тогда маркер, как обычно, контролирует тот игрок, у которого в пределах радиуса больше моделей.

Сила смерти

Жизненная сила, покидающая тело в момент смерти, подпитывает иннари, что вызывает у них вспышку активности при гибели каждого поблизости.

Как только уничтожается любая боевая единица, все остальные БЕ вашей армии с этой способностью получают преимущество от прилива сил до конца хода. Пока боевая единица получает преимущество от прилива сил, она всегда сражается первой в фазе схватки, даже если не нападала. Если же модель, получающая преимущество от прилива сил, нападала в этом ходе или уже имеет способность, позволяющую ей всегда сражаться первой в фазе схватки, то вместо этого она прибавляет 1 ед. к результатам бросков на попадание атак своим рукопашным оружием, пока получает преимущество от прилива сил. Если же у врага есть нападавшие в этом ходе боевые единицы или же боевые единицы со способностями, позволяющими им всегда сражаться первыми в фазе схватки, то выбирайте боевые единицы для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.





Иврайна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	
Иврайна	132 очка	8"	2+	2+	3	3	5	4	9	6+
Иврайна — это одна модель, вооружённая Кха-виром, мечом Скорби. В армию можно включить только одну такую модель.										
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ			
Кха-вир, меч Скорби	Рукопашное	Рукопашное		+1	-2	D3	—			
СПОСОБНОСТИ	Сила смерти		Фамильяр-тиринкс: эта модель прибавляет 1 ед. к результатам пси-тестов и тестов на отрицание ведьмовства.							
	Провозвестница Иннеада: каждый раз, когда в пределах 6" от Иврайны погибает другая модель АЛЬДАРИ, бросайте D6. При результате 4+ Иврайна немедленно восстанавливает одну потерянную рану. Если погибшая модель была ПСАЙКЕРОМ, Иврайна немедленно может сгенерировать ещё одну психосилу из дисциплины ревенантов.		Рунический костюм: Иврайна имеет непробиваемый спасбросок на 4+.							
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе Иврайна может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «Разрывающий разряд» и две психосилы из дисциплины ревенантов.		Почитаемый лидер: эта модель может грузиться в ТРАНСПОРТ АЛЬДАРИ, даже если обычно в него могут грузиться только модели с определённым фракционным ключевым словом.							
	ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ		Альдари, иннари							
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА		Персонаж, пехота, псайкер, Иврайна								





Визарх

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	
Визарх	120 очков	8"	2+	2+	3	3	5	5	9	3+
Визарх — это одна модель, оснащённая Азу-варом, мечом Беззвучных Криков, и силовым щитом. В армию можно включить только одну такую модель.										
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ				
Азу-вар, меч Беззвучных криков	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Вражеская боевая единица, понёсшая потери в результате атак этим оружием, вычитает 1 ед. из показателя лидерства до конца хода.				
СПОСОБНОСТИ	Сила смерти					Охранник Иврайны: всякий раз, когда Иврайна теряет рану в пределах 3" от Визарха, он может закрыть её собой по вашему усмотрению. Для этого бросьте кубик. На 2+ Иврайна не теряет рану, но Визарх получает смертельное ранение.				
	Чемпион Иннеада: каждый раз, когда в пределах 6" от Визарха погибает другая модель АЛЬДАРИ, бросайте D6. При результате 4+ Визарх немедленно восстанавливает одну потерянную рану. Если погибшая модель была ПЕРСОНАЖЕМ, то показатель атак Визарха увеличивается на 1 ед. до конца сражения.					Силовой щит: Визарх имеет непробиваемый спасбросок на 4+.				
	Путь клинка: дружелюбные модели ИННАРИ перекидывают результат 1 при бросках на попадание рукопашным оружием, пока их БЕ находится в пределах 6" от этой модели.					Почитаемый лидер: эта модель может грузиться в ТРАНСПОРТ АЛЬДАРИ, даже если обычно в него могут грузиться только модели с определённым фракционным ключевым словом.				
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Альдари, иннари									
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, Визарх									



Инкарна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	
Инкарна	337 очков	8"	2+	2+	6	6	9	6	9	3+
Инкарна — это одна модель, вооружённая Вилит-жаром, мечом Душ. В армию можно включить только одну такую модель.										
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ			
Вилит-жар, меч Душ	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	-4	D6	Можно перекидывать результаты бросков на ранение при атаке этим оружием			
СПОСОБНОСТИ	Сила смерти						Демоническая аватара: Инкарна имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.			
	Неизбежная смерть: при выставлении Инкарны вы можете разместить её не на поле боя, а в ожидании. При этом всякий раз, как боевая единица (дружественная или вражеская) оказывается полностью уничтожена, вы можете немедленно выставить Инкарну как можно ближе к месту нахождения этой боевой единицы, но дальше 1" от всех вражеских моделей. Инкарна не может нападать в ходе, в котором была выставлена на поле боя таким образом.						Вызванная смертью: каждый раз, когда боевая единица оказывается полностью уничтожена, вы можете немедленно убрать Инкарну с поля боя и выставить её как можно ближе к месту нахождения этой боевой единицы, но дальше 1" от всех вражеских моделей. Инкарна не может нападать в ходе, в котором была выставлена на поле боя таким образом.			
	Иннеад шевелится во сне: дружественные боевые единицы ИННАРИ в пределах 6" от этой модели автоматически проходят проверки боевого духа. Кроме того, каждый раз, когда дружественная БЕ ИННАРИ в пределах 6" от Инкарны теряет рану, бросайте D6; на 6 рана не теряется.						Аватара Иннеада: каждый раз, когда в пределах 6" от Инкарны погибает другая модель АЛЬДАРИ, бросайте D6. На 4+ Инкарна немедленно восстанавливает одну потерянную рану.			
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе Инкарна может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «Разрывающий разряд» и две психосилы из дисциплины ревенантов.									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Альдари, иннари									
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, монстр, демон, летает, псайкер, Инкарна									







Объединённые силы альдари выступают в битву в составе воинства Перерождённых. Эти эльдар, внявшие словам Иврайны или услышавшие зов Иннеада, сражаются без страха, что их душа умрёт. Подобное собрание опытейших солдат альдари более чем способно справиться с бременем, что судьба взвалила на их плечи.



СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение Иннари (за исключением вспомогательного), вам открывается доступ к представленным здесь стратегемам, отражающим стратегические приёмы Перерождённых на поле боя. Если стратегема используется до начала сражения (как, например, стратегема «Возвышенный слуга Иннеада»), то расписке вашей армии должно быть указано, какие стратегемы были использованы и какие боевые единицы стали их целью.

1/3 КО

АРТЕФАКТЫ СМЕРТИ

Стратегема иннари

Когда иннари собираются в могучее войско, само присутствие столь многих реликвий огромной силы гарантирует победу.

Используйте данную стратегему перед игрой. Ваша армия может взять одну дополнительную реликвию Иннеада за 3 КО или две дополнительных реликвии Иннеада за 3 КО. Все реликвии Иннеада должны быть разными и переданы разным **ПЕРСОНАЖАМ ИННАРИ**. Данную стратегему можно использовать только один раз за игру.

2 КО

НЕИЗБЕЖНАЯ СУДЬБА

Стратегема иннари

Иннари знают, что всему живому суждено умереть, а затем переродиться, и стремятся, чтобы их враги встретили свою кончину как можно скорее.

Используйте данную стратегему в начале фазы схватки. Выберите одну вражескую боевую единицу. До конца фазы боевые единицы **ИННАРИ** могут перекидывать результаты бросков на ранение своим рукопашным оружием при атаках, направленных против этой боевой единицы.

2 КО

ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ

Стратегема иннари

Вокруг иннари витают души умерших, чьи голоса отвлекают врагов поблизости.

Используйте данную стратегему перед тем, как в пределах 1" от боевых единиц **ИННАРИ** в вашей армии вражеская боевая единица будет проходить проверку на боевой дух. До конца фазы показатель лидерства этой вражеской боевой единицы уменьшается на 2 ед.

1 КО

УЧЕНИКИ ИННЕАДА

Стратегема иннари

Псайкеры воинств иннари способны использовать души недавно умерших для фокусировки своих сил.

Используйте данную стратегему перед тем, как **ПСАЙКЕР ИННАРИ** из вашей армии попытается проявить психосилу из дисциплины ревенантов. Если в данной фазе была уничтожена вражеская боевая единица, то прибавьте 3 ед. к результату пси-теста.

2 КО

ТЕНЬА ИННЕАДА

Стратегема иннари

Когда войско иннари сближается с врагом, Оседлавшие Ветер вырываются вперёд и настигают противника.

Используйте данную стратегему в начале фазы нападения. Выберите в вашей армии одну боевую единицу **МОТОЦИКЛИСТОВ ИННАРИ**. Она может нападать, даже если совершала марш-бросок ранее в этом ходе.

1 КО

ПЕРЕРОЖДЁННЫЕ ВМЕСТЕ

Стратегема иннари

Целью иннари является спасение всех альдари вне зависимости от их прошлого.

Используйте данную стратегему в начале фазы проверки боевого духа. До конца фазы все боевые единицы **ИННАРИ** в вашей армии, находящиеся в пределах 6" от других дружественных боевых единиц **ИННАРИ**, прибавляют 2 ед. к своему показателю лидерства.

1 КО

В СМЕРТИ ЕДИНЫЕ

Стратегема иннари

Когда иннари действуют сообща, их удары обрушиваются на врага подобно буре клинков во имя бога смерти.

Используйте данную стратегему в начале фазы схватки. Выберите в вашей армии одну боевую единицу **ПЕРЕРОЖДЁННЫХ АЗУРИАН**, одну боевую единицу **ПЕРЕРОЖДЁННЫХ АРЛЕКИНОВ** и одну боевую единицу **ПЕРЕРОЖДЁННЫХ ДРУКАРИ**. До конца фазы показатель атак каждой из этих боевых единиц увеличивается на 1 ед. до тех пор, пока они получают преимущество от прилива сил.

2 КО

ХРАМ ШЕПЧУЩЕГО БОГА

Стратегема иннари

Инкубы редко становятся истовыми последователями Иннеада, но такое всё же возможно. Самый известный пример — инкубы Закрученного Клинка, бившиеся рядом с Визархом на бесчисленных полях сражений.

Используйте данную стратегему перед сражением. Выберите в вашей армии до трёх боевых единиц **ИНКУБОВ ИННАРИ**. Каждая из этих боевых единиц получает способность «Сила смерти» (даже если боевые единицы **ИНКУБОВ** обычно не имеют эту способность).

1 КО

ВКУС СМЕРТИ*Стратегема иннари**После того как душа покидает тело врага, у Перерождённого появляется новая цель.*

Используйте данную стратегию, если в результате атаки дистанционным оружием боевой единицы **ИННАРИ** из вашей армии уничтожается вражеская боевая единица. До конца хода ваша БЕ прибавляет 1 ед. к результатам бросков на попадание при атаках рукопашным оружием.

1/3 КО

ЗАСАДА ИЗ ПАУТИНЫ*Стратегема иннари**Перерождённые легко перемещаются по Паутине.*

Используйте данную стратегию во время расстановки. Во время расстановки вместо выставления боевой единицы **ПЕХОТЫ**, **МОТОЦИКЛИСТОВ** или **ЗВЕРЕЙ ИННАРИ** на поле боя вы можете разместить её в Паутине, потратив 1 командное очко. Потратив 3 КО, вы вместо этого можете разместить в Паутине две подобные БЕ. В конце любой вашей фазы движения находящаяся в Паутине боевая единица может выйти из неё — поместите эту БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Данную стратегию можно использовать только один раз за игру.

1 КО

ВОЗВЫШЕННЫЙ СЛУГА ИННЕАДА*Стратегема иннари**Надежда, олицетворяемая Перерождёнными, увлекает даже величайших героев альдари.*

Используйте данную стратегию перед сражением. Выберите в вашей армии одного **ПЕРСОНАЖА ИННАРИ**, не являющегося ни вашим военачальником, ни именным персонажем. Сгенерируйте для него одну особенность военачальника из таблицы особенностей военачальника иннари. Эта модель считается вашим военачальником только для данной особенности. Все особенности военачальника в вашей армии должны быть различны (при случайном выборе перебрасывайте повторяющиеся результаты). Эту стратегию можно использовать только один раз.

2 КО

ВЕРНУТЬСЯ С КРАЯ*Стратегема иннари**Не так-то просто убить того, кто пропитан смертью.*

Используйте данную стратегию, когда уничтожается **ПЕРСОНАЖ ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ИННАРИ** из вашей армии. Бросьте D6. При результате 4+ выставьте этого персонажа с D3 ранами как можно ближе к своему предыдущему местоположению, но дальше 1" от всех вражеских моделей. Эту стратегию нельзя использовать на одного и того же персонажа более одного раза за сражение.

1 КО

ВЕЛИКИЙ ВРАГ*Стратегема иннари**Альдари искренне ненавидят и презирают последователей бога Хаоса Слаанеш.*

Используйте данную стратегию, когда выбираете дружественную боевую единицу **ИННАРИ** для атаки в фазе схватки. Эта БЕ может перебрасывать все провальные результаты бросков на ранение по БЕ **СЛААНЕШ**.

2 КО

ОБСТРЕЛЯТЬ И СКРЫТЬСЯ*Стратегема иннари**Альдари — признанные мастера тактики булавочных улов, обрушивающие на цель град выстрелов и быстро покидающие поле зрения противника.*

Используйте данную стратегию после того, как боевая единица **ИННАРИ** из вашей армии завершит ведения огня в вашей фазе стрельбы. Эта БЕ может немедленно переместиться на расстояние до 7", как если бы сейчас шла фаза движения, но не может при этом совершать марш-бросок. После этого боевая единица не может нападать в том же ходе.

2 КО

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ОБМАН*Стратегема иннари**Когда имеешь дело с альдари, буквально всё становится не тем, чем кажется. Возможная победа вскоре может обернуться поражением.*

Используйте данную стратегию при отступлении боевой единицы **ИННАРИ** из вашей армии. В этом ходе она может стрелять и нападать.

1 КО

ДУШИ СИЛЬНЕЙШИХ*Стратегема иннари**Сильные волей являют собой источник мощи для проводников энергии смерти.*

Используйте данную стратегию при уничтожении вражеского военачальника. Боевые единицы вашей армии со способностью «Сила смерти» получают преимущество от прилива сил до конца сражения, даже если во время последующих ходов не будут уничтожены вражеские боевые единицы.

2 КО

МОЛНИЕНОСНАЯ РЕАКЦИЯ*Стратегема иннари**Альдари мыслят и чувствуют на совершенно ином уровне, благодаря чему обладают настолько быстрыми рефлексам, что кажется, им под силу уворачиваться от выстрелов и ударов, которые непременно попали бы по любой другой цели.*

Используйте данную стратегию, когда дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИННАРИ** или дружественная **ЛЕТАЮЩАЯ** боевая единица **ИННАРИ** выбрана целью атаки дистанционным или рукопашным оружием. До конца текущей фазы вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой БЕ.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

В рядах иннари можно встретить альдари всех ветвей этой разделённой расы, и величайшим из их воинов суждено командовать могучими воинствами Перерождённых.

Если военачальником вашей армии назначен ПЕРСОНАЖ ИННАРИ, вы можете сгенерировать ему особенность из таблицы ниже, а не из книги правил Warhammer 40,000. Вы можете самостоятельно выбрать ему особенность из таблицы особенностей военачальника ниже или кинуть кубик и свериться с ней.

Именные персонажи и особенности военачальника

Если вашим военачальником назначена Иврайна, ей необходимо выдать особенность военачальника «Любимец Иннеада». Если вашим военачальником назначен Визарх, ему необходимо выдать особенность военачальника «Хозяин смерти». Если вашим военачальником назначена Инкарна, ей необходимо выдать особенность военачальника «Хранитель душ».

06 РЕЗУЛЬТАТ

1 ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ

Некоторые иннари, для которых цикл жизни и смерти стал непрерывен, способны залечивать смертельные раны почти мгновенно.

В начале каждого раунда боя этот военачальник восстанавливает одну потерянную рану.

В дополнение кидайте кубик всякий раз, как он теряет рану. При результате 5+ эта рана не теряется.

2 ХРАНИТЕЛЬ ДУШ

Этот военачальник хранит множество душ, а его мастерство управления энергией смерти не знает равных.

Пока этот военачальник получает преимущество от прилива сил, его показатели атак и силы увеличиваются на 1 ед.

3 ПРОШЕДШИЙ МНОГИМИ ПУТЯМИ

Этот военачальник прошёл многими Путиями и приобрёл ценные навыки.

В каждом ходе этот военачальник может перекинуть результат одного броска на попадание или ранение. В дополнение если у вас батальная армия, то кидайте кубик всякий раз, как тратите командное очко на стратегию, а ваш военачальник находится на поле битвы; на 5+ потраченное КО возвращается.

4 СТРАХ ПЕРЕД МОГИЛОЙ

Иннеад не ведает ни жалости, ни страха, чего нельзя сказать о его врагах.

Вражеские боевые единицы в пределах 6" от этого военачальника вычитают 1 ед. из своего показателя лидерства. Если в этом ходе атакой этого военачальника была уничтожена вражеская боевая единица, то вместо этого они вычитают 2 ед.

5 ЛЮБИМЕЦ ИННЕАДА

Потоки энергии мёртвых сами текут к военачальнику, завывая подобно урагану, и несут его ко врагу.

Во время ввязывания в бой или объединения этот военачальник может передвинуться на расстояние до 6", а не до 3".

6 ХОЗЯИН СМЕРТИ

У этого военачальника большой опыт в перерезании верёвки, связывающей душу и тело.

Если немодифицированный результат броска на попадание при атаке рукопашным оружием этого военачальника равен 6, то она наносит не 1, а 2 попадания.

ДИСЦИПЛИНА РЕВЕНАНТОВ

Даже если псайкер веками оттачивал свои силы, после перерождения его способности будут улучшены повелителем загробного царства, так как заворочавшийся во сне Иннеад и откровения Иврайны пробудили что-то давно забытое в псиониках альдари — удивительную способность влиять на жизнь и смерть. Благодаря этой жуткой магической дисциплине они наделяют союзников стойкостью, черпая силы у умерших и похищая души врагов.

ПСАЙКЕРЫ ИННАРИ должны генерировать свои психосилы из дисциплины ревенантов, а не из дисциплин рун битвы, рун судьбы или фантазмантии. Для этого бросьте D6 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

1. ВЗОР ИННЕАДА

Глаза псайкера начинают гореть белым пламенем, когда он становится проводником воли Шепчущего бога. Короткий миг сам Иннеад смотрит на мир глазами иннари, и те, на кого падает его взор, умирают в одно мгновение, даже если прятались за жалкими материальными щитами. Горе ожидает любого, кто встретится с ним взглядом...

Взор Иннеада стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте D6. При результате 1 она получает 1 смертельное ранение. При результатах 2-5 она получает D3 смертельных ранений. При результате 6 она получает D6 смертельных ранений.

2. ШЕПЧУЩАЯ БУРЯ

К шёпоту псайкера присоединяются голоса предков, пока шум не перерастает в оглушительное крещендо, за секунды лишаящее смертных рассудка.

Шепчущая буря стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы бросьте 3D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 6" от псайкера. За каждый результат 6 она получает 1 смертельное ранение.

3. СЛОВО ФЕНИКСА

Погружаясь в течения эфира, псайкер нараспев зачитывает слова на древнем наречии альдари и благословляет союзников парадоксальной мощью мифического феникса, который сгорает в ярком пламени, чтобы переродиться ещё более сильным.

Слово феникса стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ ИННАРИ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ИННАРИ** в пределах 18" от псайкера. Одна модель этой боевой единицы восстанавливает D3 потерянных ран. Если боевая единица не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, то одна модель возвращается в боевую единицу с одной раной, соблюдая при этом боевое построение.

4. ОТВЯЗЫВАНИЕ ДУШИ

Перерезание струны, привязывающей душу к телу, раньше было прерогативой богини-старухи и её жриц, но после пробуждения Иннеада разбирающиеся в пси-искусстве также научились разрывать эти метафизические узы. Псайкер простирает свою волю и ослабляет связь между душами и телами врагов, что делает их уязвимыми. Находящиеся поблизости иннари всегда готовы обратить себе это на пользу.

Отвязывание души стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете перекидывать результаты бросков на ранение атак рукопашным оружием моделей **ИННАРИ** из вашей армии против этой боевой единицы.

5. ЩИТ ИННЕАДА

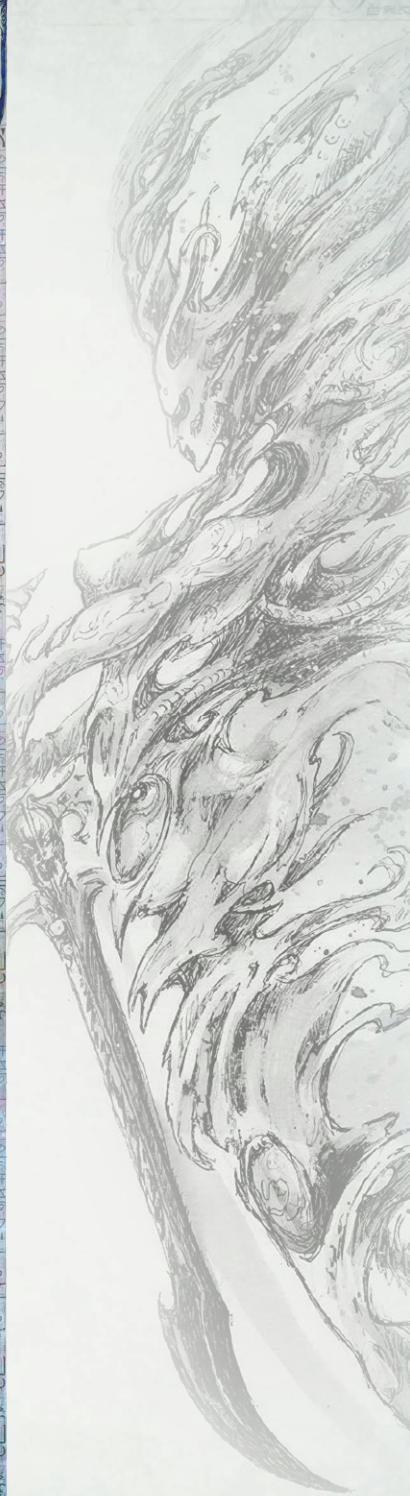
Избранные Иннеадом могут рассчитывать на его защиту, проявляющуюся в виде щита духовной энергии, способного отбить даже сильнейшие атаки.

Щит Иннеада стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы и до начала вашей следующей пси-фазы дружественные боевые единицы **ИННАРИ** в пределах 6" от псайкера имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

6. ГРАЦИОЗНОСТЬ ПРЕДКОВ

Обращаясь к великому генетическому наследию всех эльдар, будь то корабельники или коммориты, псайкер вливает силы в тела и души сородичей до тех пор, пока они не достигают предела своего потенциала.

Грациозность предков стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ИННАРИ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы она перекидывает результаты 1 при бросках на попадание.



РЕЛИКВИИ ИННЕАДА

Как и приличествует последователям Шепчущего бога, Перерождённые владеют легендарными артефактами всех ветвей расколотой расы альдари, наделяющими властью над жизнью и смертью. От древних сокровищ и до предметов, созданных для управления энергией мёртвых, — все эти предметы помогают владельцам нести волю Иннеада.

Если вашу армию возглавляет военачальник **ИННАРИ**, то перед сражением вы можете дать одному **ПЕРСОНАЖУ ИННАРИ** в вашей армии одну из следующих реликвий Иннеада. Иврайна, Визарх и Инкарна и так имеют один или более артефактов, и потому им нельзя давать какие-либо из приведённых здесь артефактов.

Учтите, что некоторые виды оружия заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы проводите матч или иным способом задействуете систему очковой стоимости, вы должны заплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые реликвии Иннеада, которые есть у персонажей.

ГОЛОДНЫЙ КЛИНОК

Голодный клинок был благословлён Иврайной во имя её ужасного божества. Этот меч отличается жутким аппетитом — жаждой обратить всех живых эльдар в холодные трупы, чтобы ускорить вознесение Иннеада и, следовательно, поражение Великого Врага. Обращаться с этим оружием необходимо очень осторожно, ведь даже маленькая царапина на коже, оставленная сверкающим клинком, может вызвать омертвление тканей и обратить тело в пыль за считанные секунды. Впрочем, на представителей любых других рас клинок действует точно так же.

Только для моделей с силовым мечом, звёздной глефой или иссушающим клинком. Голодный клинок заменяет силовой меч, звёздную глефу или иссушающий клинок модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Голодный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	2
Способности: за каждый немодифицированный результат броска на ранение, равный 6, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону.					

«ПЕСНЬ ИННЕАДА»

Слабый шорох мономолекулярных дисков, выстреливающих из этого пистолета, перерастает в оглушительный победный рёв, когда враг растает с жизнью. Оказавшиеся поблизости тут же становятся жертвами жутких галлюцинаций, когда мстительные духи начинают ледяными когтями скрести о стенки рассудка.

Только для моделей с сюррикенным пистолетом. «Песнь Иннеада» заменяет сюррикенный пистолет модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
«Песнь Иннеада»	18"	Пистолет 3	5	-1	1
Способности: если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то атака отыгрывается с AP -3. Всякий раз, как атака этим оружием убивает вражескую модель, показатель лидерства боевой единицы, бывшей целью этой атаки, уменьшается на 1 ед. до конца хода.					

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ВЗОР

Этот красивый шлем покрыт тонким слоем мозаичных осколков, оставшихся от разбитого Кристального Зеркала, легендарного артефакта Ультве, позволявшего Кайсадуласу Анахорету заглядывать в царство мёртвых. Скошенные грани шлема фокусируют ослепительный свет от огней на поле боя, чтобы на время лишить врагов зрения. Таким образом владелец получает критически важное преимущество, ведь даже миг может стать разницей между жизнью и смертью.

Вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание атак, направленных против владельца Зеркального взора.

КАПКАН ДЛЯ ДУШ

Эта крупная, исчерченная рунами сфера заполнена психической паутиной всеохватного невода Иннеада, и, когда её кидают об землю, она раскрывается блестящим шаром колючей проволоки. Сродни тому, как моноволоконный клубок, выпускаемый смертопрядом Варповых Пауков, беспрепятственно разрезает броню, плоть и кости, сверкающие нити капкана для души рассекают живой дух. Оказавшиеся поблизости падают бесформенной грудой: их тела становятся просто безжизненной оболочкой, а души вопят от страшной боли. Воистину правы те, кто говорит, что вставшие на пути у иннари рискуют обречь себя на вечные муки.

Один раз за сражение вместо стрельбы из дистанционного оружия в фазе стрельбы владелец может бросить капкан для душ. Для этого выберите одну видимую для владельца вражескую боевую единицу в пределах 6" от него и бросьте D6. При результате 1 ничего не происходит. На 2 – 5 эта вражеская боевая единица получает D3 смертельных ранений, а владелец восстанавливает такое же число потерянных ран. При результате 6 эта вражеская боевая единица получает D6 смертельных ранений, а владелец восстанавливает все потерянные раны.

САВАН ПОТЕРЯННЫХ

Эту мантию сшили из шёлковых прядей эктоплазменного побочного продукта, образовавшегося из разрушенной бесконечной цепи Биель-Тана после масштабного демонического вторжения, поставившего искусственный мир на грань катастрофы. Эльдарские провидцы считают это одеяние крайне опасным, ибо оно до сих пор может иметь связь с потусторонними силами варпа; тот, кому хватает смелости накинуть на себя саван, вскоре замечает, что сородичи избегают его. Однако оно того стоит, ведь под мерцающим покровом бессмертное благословение Иннеада ощущается особенно явственно.

Весь урон, получаемый владельцем, делится пополам (с округлением вверх). В дополнение бросайте D6 всякий раз, как эта модель теряет рану. На 5+ рана не теряется.

МЕДАЛЬОН КОРАГ ХАЙ

Кораг Хай — древняя жрица, убитая Иврайной на арене «Крусидаль». Зрелищно ушедшая из жизни, когда Иннеад выбрал себе посланницу среди живых эльдар, она обратилась в пыль, и единственное, что от неё осталось, так это медальон из души-стали. Внутри него на одной стороне выполнена камея со стилизованным изображением Морай-Хег, а на другой — Иннеада, что символизирует конец жизни и начало перерождения. Когда поблизости угасает пламя убитой жертвы, владелец бездельюшки способен вбросить в себя энергию этого нескончаемого цикла, чтобы исцеляться и оттягивать собственную кончину.

Всякий раз, как владелец уничтожает вражескую боевую единицу, его показатель движения и атак увеличиваются на 1 ед. до конца сражения.



ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Иннари используют все доступные им силы для ускорения смерти врагов и спасения своей расы. Для них нет преград на пути к победе.

Если вашу армию возглавляет военачальник **ИННАРИ**, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11—16), описанные в книге правил *Warhammer 40,000*. Если в миссии имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за иннари генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выбирайте тактическую задачу иннари с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

066 РЕЗУЛЬТАТ

- | | |
|----|-------------------|
| 11 | Убежище для духов |
| 12 | Обуздайте духов |
| 13 | Во славу Иннеада! |
| 14 | Залог успеха |
| 15 | Лики смерти |
| 16 | Выброс душ |

11

УБЕЖИЩЕ ДЛЯ ДУХОВ

Иннари

Существуют мистические места, представляющие собой кладёз жизненной силы, тихую гавань для души умерших и сосуд для энергии Перерождённых.

Бросьте D6 сразу после того, как сгенерируете эту тактическую задачу. Вы получите 1 победное очко, если в конце текущего хода вражеские боевые единицы не будут контролировать объект с соответствующим номером.

14

ЗАЛОГ УСПЕХА

Иннари

Нет такого эльдар, которого не воодушевил бы успех смелой стратегии. Пусть низшие расы трепещут перед вами!

Вы получите D3 победных очков, если в текущем ходе выполните хотя бы две другие тактические задачи.

12

ОБУЗДАЙТЕ ДУХОВ

Иннари

Используйте энергию смерти для исполнения вашей воли, и духи охотно предоставят вам свои эфирные силы.

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе **ПСАЙКЕР ИННАРИ** из вашей армии успешно проявит психосилу из дисциплины ревенантов.

15

ЛИКИ СМЕРТИ

Иннари

Говорят, у Шепчущего бога миллион лиц, так продемонстрируйте же неприятелю своё знание всех форм смерти.

Вы получите 1 победное очко, если в пси-фазе, фазе стрельбы или фазе схватки в этом ходе хотя бы одна вражеская боевая единица будет уничтожена в результате проявления психосилы или совершения атаки моделью **ИННАРИ** из вашей армии. Вместо этого вы получите D3 победных очков, если в каждой из этих фаз будет уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица.

13

ВО СЛАВУ ИННЕАДА!

Иннари

Несите смерть обитателям мира живых, ибо так вы преумножите славу и могущество Иннеада. Пусть его вознесение ощутят все.

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе в результате атак боевых единиц **ИННАРИ** из вашей армии будут уничтожены три или более вражеских боевых единиц.

16

ВЫБРОС ДУШ

Иннари

Всякая бойня предлагает иннари неиссякаемый источник энергии, которую только остаётся поглотить. Пусть же тень смерти наделит вас силой!

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе три или более вражеские боевые единицы будут уничтожены в результате атак боевых единиц **ИННАРИ** из вашей армии, получающих преимущество от прилива сил.

Тёмные боги поднимаются. Посему мы должны подняться выше, дабы столкнуться с ними.

Иврайна, посланница Иннеада

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

«Песнь Иннеада»	Song of Ynnead
авангард Тёмного Города	vanguard of the Dark City
аватара Иннеада	avatar of Ynnead
Азу-вар, меч Беззвучных Криков	Asu-var, the sword of Silent Screams
альдари	aeldari
артефакты смерти	artefacts of death
бичеватели	scourge
в смерти единые	united in death
Великий Враг	the great enemy
вернуться с края	back from the brink
взор Иннеада	gaze of Ynnead
Визарх	Visarch
Вилит-жар, меч Душ	Vilith-zhar, the Sword of Souls
вкус смерти	a taste for death
Во славу Иннеада!	for Ynnead's glory
возвышенный слуга Иннеада	exalted of Ynnead
выброс душ	soulurge
вызванная смертью	summoned by death
Голодный клинок	Hungering blade
грациозность предков	ancestor's grace
демоническая аватара	daemonic avatar
дисциплина ревенантов	revenant discipline
друкари	drukhari
души сильнейших	souls of the strongest
залог успеха	surety of purpose
засада из Паутины	webway ambush
защитники Чёрной Библиотеки	defenders of the Black Library
звёздная глефа	star glaive
Зеркальный взор	Mirrorgaze
Иврайна	Yvraine
Инкарна	Yncarne

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

инкубы	incubi
иннари	Ynnari
Иннеад шевелится во сне	Ynnead stirs
иссушающий клинок	husk blade
кабал	cabal
капкан для душ	Soulsnare
ковен гемункулов	haemonculus coven
культ ведьм	wych cult
Кха-вир, меч скорби	Kha-vir, the Sword of Sorrows
лики смерти	death's every visage
любимец Иннеада	favoured of ynnead
мандрагоры	mandrakes
медальон Корак Хай	Corag Hai's locket
молниеносная реакция	lightning-fast reactions
наклонности друкари	drukhari obsessions
неизбежная смерть	inevitable death
неизбежная судьба	inevitable fate
обстрелять и скрыться	fire and fade
обуздайте духов	harness the spirits
отвоевать Галактику	reclaim the galaxy
отвязывание души	unbind souls
охранник Иврайны	warden of Yvraine
Перерождённые азуриане	Reborn asuryani
Перерождённые арлекины	Reborn harlequin
перерождённые вместе	reborn together
Перерождённые друкари	Reborn drukhari
повелитель перерождения	lord of rebirth
почитаемый лидер	revered figurehead
прилив сил	soulburst

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

провозвестница Иннеада	herald of Ynnead
прошедший многими Путиами	walker of many paths
путь войны	the path of war
путь клинка	way of the blade
рейдовая партия	raiding force
реликвии Иннеада	relics of Ynnead
рунический костюм	runesuit
саван Потерянных	the Lost Shroud
сила смерти	strength from death
силовой меч	power sword
силовой щит	forceshield
слово феникса	word of the phoenix
смертельный обман	deadly misdirection
солитер	solitaire
союзники перерождённых	allies of reborn
страх перед могилой	fear of the grave
сюрикенный пистолет	shuriken pistol
театр масок	masque
театральная школа	masque forms
тенёта Иннеада	Ynnead's net
убежище для духов	spirit sanctuary
ученик Иннеада	acolyte of Ynnead
фамильяр-гиринкс	gyrinx familiar
хозяин смерти	master of death
храм Шепчущего бога	shrine of the whispering god
хранитель душ	warden of souls
чемпион Иннеада	champion of Ynnead
черты искусственного мира	craftworld attributes
шепчущая буря	storm of whispers
шепчущие духи	whispering spirits
щит Иннеада	shield of Ynnead



