



РАСКОЛ БИЕЛЬ-ТАНА

КНИГА ВТОРАЯ ИЗ СЕРИИ «НАДВИГАЕТСЯ БУРЯ»

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ИННАРИ

Иврайна
Посланица Иннеада

Инкарна
Аватара Иннеада

Визарх
Меч Иннеада

ПРЕДСТАВИТЕЛИ МИРОВ-КОРАБЛЕЙ

Мелиниэль
Аватар Биель-Тана

Иянна Ариеналь
Духовидица Ияндена

Латриэль
Верховная ясновидица Биель-Тана

Принц Ириэль
Верховный адмирал Ияндена

Эльдрад Ультран
Верховный ясновидец Ультве

Кайсадурус Анахорет
Легендарный мистик

Джайн Зар
Лорд-феникс Воющих Баньши

ДРУКАРИ

Асдубаэль Вект
Верховный владыка Комморры

Уриен Ракарт
Мастер-геункул

Лелит Гесперак
Суккуба ведьмовского культа Распри

АРЛЕКИНЫ

Силандри Ходящая-по-покрову
Телевидица Скрытого Пути

ПРИСЛУЖНИКИ ХАОСА

Маска
Герольд Слаанеш

Скарбранд
Кхорнов Жаждающий Крови

Азек Ариман
Архичернокнижник Тысячи Сыновей

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

Перевод, редакция и вёрстка: Desperado
Коррекция: samurai_klim

Особая благодарность Locke за финальную сверку правил и предоставленные материалы.

Версия 1.0
Внесены правки из Eggrata 1.0 (28.02.17).

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2017-й год. ©

СОДЕРЖАНИЕ

ЭПОХА НАВИСШЕГО РОКА..... 4

ГЛАВА 1: РАСКОЛ 6
Клинки Комморры 8
Бич Комморры 12
Пляска судьбы 16
Плохие вести для Биель-Тана 20
Осквернение рая 24
Демонический шторм 28
Буря клинков 32
Мир-корабль распался 38
Раскол Биель-Тана 41

ГЛАВА 2: ПОГРУЖЕНИЕ В ПРОШЛОЕ 44
Стражи у порога 46
По тропе провидцев 50
Империя из пыли 54
Охота за душами на Велиале IV 58

ГЛАВА 3: ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ЭЛЬДАР 64
Свет во тьме 66
Обречённый принц 72
Сплести узор 78
Война в Паутине 82
Столкновение на луне 88
Дорога к спасению 92
Поборники Иннеада 100

ГЛАВА 4: ПРАВИЛА 104
Отголоски войны 106
Обсидиановые врата 108
Творцы боли 110
Стародавние враги 112
Война в Паутине 114

Войска иннари 116
Иврайна 118
Визарх 119
Инкарна 120
Триумвират Иннеада 121
Связанные Душами 122
Клинковое войнство альдари 123
Тенёта Иннеада 124
Чертог шепчущих призраков 125

Специальные правила иннари 126
Особенности военачальника 126
Артефакты иннари 127
Войнство Перерождённых 128
Дисциплина ревенантов 130
Тактические задачи иннари 131

Войска Ультве 132
Специальные правила армии 132
Ударная группировка Ультве 132
Чёрные стражники 133
Оседлавшие Ветер Чёрные стражники 134
Взвод «Гадюк» Чёрных стражников 135
Боевые шагоходы Чёрных стражников 136
Оружейная Ультве 137
Часто задаваемые вопросы 138
Глоссарий 139



ЭПОХА НАВИСШЕГО РОКА

На закате 41-го тысячелетия неумолимо и неизбежно приближается Время Конца. Одними из первых, кого коснулись глобальные изменения, стали эльдар – наделённые псионическими способностями представители внеземной расы, что когда-то повелевала звёздами. Низвергнутые с вершины из-за гордыни и слепого гедонизма, теперь они стоят на краю бездны забвения. И лишь полагаясь на самые отчаянные ухищрения им удаётся выживать.

И хотя эльдар давным-давно научились отводить от себя взор ужасающей и высасывающей их души Той-что-жаждет, на языке людей известной как Слаанеш, они тем не менее не сумели избежать всех последствий проклятия богини, порождённой их спесью. Те эльдар, что обитают в искусственных мирах, пытаются спастись за счёт аскетизма и самоконтроля, применяя камни душ и бесконечные цепи, тогда как их сородичи из Тёмного города, по-прежнему предающиеся утехам, что привели к Грехопадению их цивилизации, причиняют страшные страдания другим, дабы отсрочить неминуемое. Загадочные арлекины, вверяющие свои души богу-проказнику Цегораху, неизменно ускользают из объятий Слаанеш, всегда превосходя её на шаг. Экзодиты же – пуритане, первыми покинувшие древние эльдарские миры, – отвернулись от благ цивилизации в попытке обрести гармонию с мировыми духами своих райских угодий.

Вне зависимости от методов избавиться от внимания изводящей их богини, всем представителям эльдарского народа приходится чем-то жертвовать. Ни одна из ветвей расы эльдар не может заявить о равноправности их предков алдари, которые скрепили физическое совершенство с поразительными психическими навыками и находились в полной уверенности, что после смерти присоединятся к нескончаемому циклу и переродятся. Есть среди эльдар такие, кто страстно желает вернуть те безмятежные дни, однако остальные считают подобных сородичей потенциально опасными ввиду их заблуждений. Возвратить вящую славу многовекового прошлого – значит привлечь Слаанеш, а следовательно, навлечь страшнейшую катастрофу.

Некоторые эльдар не желают отказываться от светлой мечты отстроить древнюю империю заново или хотя бы ярко засиять перед тем, как стинуть в небытие. Самый рьяный из них – Эльдрад Ультран, верховный ясновидец мира-корабля Ультве. Этот мудрейший манипулятор дёргал за нити судьбы ещё до основания Империи Человека. Его дар предвиденья сродни алмазному лезвию, заточенному твёрдой верой. Расплетая запутанные клубки судьбы, ясновидец направляет свой народ по пути к наиболее благополучному будущему.

Эльдрад уже долгое время ощущает чьё-то присутствие в бесконечных цепях искусственных миров. Чьё-то далёкое сердцебиение, слабое, но ровное и отчётливо слышимое за монотонным гулом энергии потерянных. Оно принадлежит не одному, но миллиардам существ – совокупности покойных эльдар во всей Галактике. И хотя по отдельности их не услышать, вместе они образуют нечто столь сильное, что, если его пробудить, у него может хватить сил, чтобы навсегда снять с эльдар проклятие. То Иннеад, бог мёртвых. В пророчествах легендарного ясновидца Кайсадураса говорится, что, когда каждый эльдар сбросит смертную оболочку, Иннеад пробудится и одолеет Слаанеш.

Именно Эльдрад Ультран привёл в действие план по рождению Иннеада: замысел его был настолько амбициозен, что мог нарушить пространственно-временной континуум. При поддержке арлекинского театра масок Полуночной Грусти он похитил кристаллические статуи давно умерших ясновидцев из многих миров-кораблей и собрал на Когерии, луне, покрытой песками из психореактивного кристалла. Используя членов кристального совета в качестве каналов гиперпространственной связи с каждым искусственным миром, Эльдрад направил духов бесконечных цепей на Когерию, чтобы произвести мощнейший выброс психокинетической энергии, достаточный для пробуждения Иннеада. Однако вмешательство ксеноборцев Караула Смерти расстроило замысел Ультрана. И хотя Иннеад заворочался во сне, он так и не проснулся – по крайней мере пока.







РАСКОЛ

ГЛАВА 1

Жизнь древних альдари представляла собой постоянно повторяющийся цикл рождения, исполнения желаний и спокойной смерти, ведь они знали, что их душа снова воплотится в материальном теле. Появление на свет их немезиды, Тёмного бога Слаанеш, навсегда прервало этот круговорот событий. Теперь же эти некогда великие покорители звёзд прячутся в тених, слишком сильно боясь собственных страстей, чтобы принять весь спектр чувств. Это та судьба, которую они справедливо заслужили. В действительности не существует спасения от рока, на который они себя обрекли – по крайней мере не на этом свете. Судьба – особа жестокая и своенравная, и с ней нельзя обращаться плохо.

Ариман, архичернокнижник Тысячи Сыновей



КЛИНКИ КОММОРРЫ

Воздух наполняли крики: где-то агонии, а где-то экстаза. Сливки общества Тёмного города собрались на стадионе «Крусобаэль», чтобы лицезреть лучшее из всех представлений культа Распри.

Чтобы их пропустили через украшенные статуями арки, ведущие на арену шириной в милю, зрителям пришлось немало заплатить: кто-то ради хороших мест отказался от значительной части своих владений, а кто-то привёл тысячи рабов. Большая же часть многочисленной публики пошла на выполнение смертельно опасных поручений от лица хозяев колизея или совершение ужасных злодеяний, дабы заработать право несколько часов наслаждаться великолепным зрелищем. Оно стоило любых жертв, поскольку это было не просто развлечение, но настоящее пиришество.

Тёмные эльдар получают подпитку от страданий. Их души, проклятые с появлением Той-что-жаждет, медленно, но верно чахнут, и лишь созерцание чужой боли позволяет им забыть о ноющей пустоте. Чем старше тёмный эльдар, тем более страшные зверства ему необходимы для поддержания себя в тонусе.

Такое уникальное сочетание садизма и паразитизма привело к тому, что стадионы в центральных районах Комморры выступают в качестве извращённого цирка и банкетного зала для грандиозных пиров. Впрочем, устраиваемые там мероприятия можно назвать в большей мере странными: порабощённые воины и чемпионы низших рас каждый вечер рубят друг друга на куски в назидание жаждущей крови толпе. На самых престижных аренах счёт убийствам идёт ещё более крупный, так как культы постоянно пытаются превзойти друг друга в навыках и изобретательности. Именно благодаря подобным чудовищным выступлениям богатейшие комморриты восстанавливают силы хотя бы на время.

Величайшим из всех колизеев Комморры считается «Крусобаэль», находящийся во владении ведьмовского культа Распри и являющийся, по сути, суверенной территорией Её превосходительства

Лелит Гесперакс. На этой арене билось несчётное множество легендарных личностей, включая даже лорда-феникса Воющих Баньши Джайн Зар, которая продемонстрировала высочайшее мастерство владения клинком. Учитывая, что трибуны вмещают более миллиона зрителей, проводимые здесь еженочные представления поражают как масштабом, так и прибылью. Немалая её часть достаётся непосредственно Лелит, ибо Королева Ножей правила здесь дольше, чем помнят даже её старейшие соперницы. Каждый день она съедает несчётное количество душ и пойдёт на все ради сохранения своей поразительной красоты.

После того как культ Распри провёл рейд в мир Валедор, «Крусобаэль» получил поистине ценные экземпляры для гладиаторских схваток. Когда-то известная как Дюриель, планета Валедор подхватила болезнь: она была заражена присутствием человеческого рода. Впоследствии она оказалась на грани катастрофы из-за вторжения не одного, а сразу двух тиранидских флотов-ульев, после чего её добил альянс тёмных эльдар и их сородичей с миров-кораблей, которые принесли с собой устройство судного дня под названием «Огненное сердце». Прежде чем Валедор настиг апокалиптический конец, ведьмовской культ Распри поймал большие рои тиранидов и стал заниматься их разведением для боев на арене.

И именно этот прожорливый вид Лелит Гесперакс намеревалась выпустить из стазисных клеток в так называемую Ночь откровений. И хотя тираниды были известны как в высшей степени опасные и чужеродные твари, практически невосприимчивые к боли, не их появление было главным номером вечера для завлечения толпы.

Среди суккубов была одна, которая поднялась из низов на самый верх под покровительством известной аристократки леди Малис. До того далеко разошлась молва об этой гладиатрисе, что даже группа арлекинов прибыла посмотреть на неё и её Кровавых Невест. Некоторые даже называли её достойной выступить в личной схватке против

самой Лелит. Подобное заявление обычно означало смертный приговор для любого опытного воина, так как госпожа Гесперакс была настолько одарённой в искусстве смерти, что встречавшиеся с ней на арене, как правило, не могли продержаться и нескольких секунд. Однако в новой светской конкурентке все видели нечто особенное.

В Комморре она прославилась как Дщерь Теней. Корсары, которые некогда почтительно обращались к ней «повелительница», знали её по имени Амарок. А жители искусственных миров, среди которых она жила какое-то время, называли её Иврайна. Эта высокая и царственная особа была фавориткой в определённых богатых кругах. Тот факт, что она не являлась уроженкой Тёмного города, придавал занятую противоречивость её фигуре; она получила широкую известность за умение в одно мгновение оставлять величавую элегантность и утончённые манеры и превращаться в вихрь насилия, чтобы перерезать глотки тем, кто вызвал её гнев. Подобные вспышки ярости, например, имели место на мостике пиратского флагмана «Лантраилла», в трофейной комнате архонта Абрахака и даже на мосте провидцев Биель-Тана. Переменчивый темперамент Иврайны полюбился тем, кто уважает решительное применение силы, то есть значительной части населения Тёмного города.

В тот вечер, когда Иврайна встретила в поединке с Лелит, публика Крусобаэля уже насладилась несколькими сценами зверского смертоубийства. Элитная группа сслит – змееподобных наёмников, пользующихся популярностью при дворах тёмноэльдарского высшего общества, – огнём, мечом и ядом проложила себе путь через стаю дозорных когтистых извергов, при этом не забывая петлять среди заграждений из жужжащих гравиклинков; выжил лишь неуступчивый патриций Шассарасен. Затем гемункулы трёх ковенос продемонстрировали свои последние творения, выпустив против самых проворных гладиатрис безликих монстров в классическом противостоянии на тему «красавица против чудовища». Далее из векс-

камер выгнали на сцену горстку потрёпанных космодесантников в полном комплекте силовых доспехов. И хотя Адептус Астартес вручили только ножи, они смогли продержаться целых три минуты и убить аж тринадцать ведьм, прежде чем глефы пикирующих гелиионов покровсали их на куски. К напряжённому финалу вечера стадион наполнился гомоном толпы, выказывавшей притворное безразличие к происходящему.

Тогда-то на сцену и выпустили тиранидов – дорогостоящих гибридов, алхимически выведенных в лабораториях гемункулов на основе генного материала представителей флотов-ульев Кракен и Левиафан. Разъярённые монстры выскочили на окровавленный песок арены из скрытых тоннелей, и крупнейший из них, тиран улья, в сопровождении организмов-телохранителей направился напрямик к Иврайне. Она тут же скинула лёгкую юбку, явив взору обтягивающий ведьминский костюм, тогда как Кровавые Невесты окружили её веером. Метнувшаяся навстречу врагам Иврайна за считанные секунды уложила трёх спутников громадного жоака: иссушающий клинок то появлялся, то исчезал из виду, с фехтовальной точностью направляемый под пластины экзоскелетов, чтобы обратить тварей в облако праха. Тиран улья тоже бросился в атаку: усеянная шипами голова подалась вперёд, а косовидные лапы замахнулись для удара. Иврайна коротко поклонилась, как перед уважаемым оппонентом, прежде чем вскочить на одну из передних конечностей чудовища, а оттуда совершить сальто через его голову. Суккуба приземлилась у него за спиной, одной ногой подбросила перед собой клинок погибшей соратницы, а другой подобно мячу

запустила его с такой силой, что он вонзился в мозговой мешок, нависавший над шеей твари.

Существо издало животный боевой клич, развернулось со скоростью, невероятной для своего размера, и снова кинулось на добычу. Иврайна, в свою очередь, тоже побежала навстречу и в последний момент проскользнула под чужеродным зверем, распоров иссушающим клинком его подбрюшье. Тиран, попавший под действие проклятья, начал рассыпаться снизу-вверх, и когда от него осталась лишь бежевая кучка праха, разносимая ветром по трибунам, зрители ощутили, как мельчайшие частички щекочут язык, и взорвались до того бурными овациями, что это привлекло внимание другого врага.

В прекрасном танце смерти к Иврайне сквозь хаос резни приближалась Лелит Герспракс, профессионал гладиаторских сражений. Она прямо на ходу ловко расчленила и обезглавливала попадающихся неприятелей, каждым своим движением показывая, с какой беззаботностью ей даются убийства. Большая часть публики тотчас выпрямилась на креслах, некоторые наклонились вперёд, а кто-то встал с восторженным выражением на лице. Иврайна была полностью сосредоточена на схватке с ликтором, который подкрался со стороны груди растерзанных трупов, и не могла оторваться даже на секунду, не рискуя оказаться в затруднительном положении из-за стегających кожистых крючьев тиранида.

Лелит проворно совершила пируэт между двумя сражающимися и срезала переднюю половину удлинённой морды ликтора: извивающиеся щупальца разлетелись во все стороны. Одновременно с этим она направила

клинок в сердце потенциальной соперницы, и Иврайна едва сумела парировать выпад. Она отшатнулась и увеличила дистанцию между собой и чертовкой, что как волчок закрутилась вокруг тиранида, отделяя его голову в серии рубящих ударов. Наконец Лелит обернулась и, плавно двинувшись к противнице, растянула губы в презрительной усмешке и лениво подбросила над собой кинжал. Иврайна жестом отогнала Кровавых Невест и стремглав понеслась к Королеве Ножей, пока та не поймала клинок, однако в итоге нарвалась на ответный укол, который едва сумела отбить.

Ведьмы закружились в вальсе смерти: клинки их двигались с такой точностью и экономией сил, что это вызывало дикий восторг у публики – даже находящиеся на стадионе арлекины возбуждённо вскочили с мест. Лелит блистает с холодной и расчётливой беспристрастностью; она имела превосходство в мастерстве, и обе соперницы это знали. Иврайну, напротив, распалая сконцентрированная ярость: гнев придавал ей уверенность и мощь.

Схватка протекала всё быстрее и быстрее, пока не стала походить на размытое пятно, в котором угадывались выпады и парирования, тычки и уколы, пинки и увёртки. Время от времени искусным шлепком или ударом по средоточию нервов Лелит показывала, что играет с оппоненткой. У многих из присутствующих на трибунах упало сердце, когда они заподозрили, что равная схватка, на которую они надеялись, в действительности не более чем симуляция. И как раз в тот момент нож Иврайны резанул по предплечью Лелит.



Толпа одобительно заревела, но, как часто бывает в темноэльдарском обществе, ошибка Комморрской Белладонны тоже была притворством. Леди Гесперак умышленно оставила одну руку открытой и позволила клинку соперницы пройти по коже, чтобы ещё больше запутать зрителей. Лелит вовсе не спешила заканчивать дуэль, дабы не разочаровать своего бессменного покровителя – Асдрубаэля Векта. Верховный владыка наблюдал с пирамидальной крепости, парящей высоко в небе, уделяя происходящему внизу лишь толику своего внимания.

Внезапно по гладиаторской арене пронёсся предсмертный вопль гигантского тираниды, и, просчитав следующий удар соперницы, Лелит бросила властный взгляд на бушующее вокруг сражение. И тут в мгновение ока Иврайна резко изменила направление атаки и жёстко врезала противнице в живот, отчего Лелит невольно шагнула назад. Её глаза широко раскрылись, а маска самодовольства сменилась гримасой гнева. Схватка вновь ускорилась, и звон кинжала об иссушающий клинок и стального веера о нож стал громче. Вскоре

Иврайна обнаружила, что приняла неправильную стойку, и Лелит, не преминувшая воспользоваться этим шансом, с силой наступила ей на ногу. От такого унижения Иврайна пришла в бешенство. Она принялась обрушивать на Королеву град ударов, метр за метром оттесняя её к груди дёргающихся дохлых тиранидов, пока проворная как кошка Лелит стремительно не забралась по трупам на самый верх, вынудив противницу отправиться за ней. Ярость Иврайны перевесила всякую осторожность. Тогда-то недобитый ликтор, с которыми она сражалась ранее, конвульсивно дёрнулся, чем лишил её равновесия. Лелит немедленно подскочила и воткнула кинжал в грудь неприятельницы.

Оценив иронию ситуации, когда Иврайна даже не сможет должным образом завершить их совместный танец смерти, Лелит ринулась на поиски другой жертвы. Иврайна пошатнулась, но, к своей чести, не упала и спрятала глубокую рану в груди за раскрытым веером. Проявление слабости грозило неминуемой гибелью.

Тем не менее струящаяся кровь выдавала её. Хотя она продолжила драться и пробилась через реку гормагаунтов, оставив за собой дымку из праха, на её животе и бёдрах вскоре появились блестящие багровые потеки. Вид крови, а также редкие ошибки в обороне Иврайны привлекли соперничающую группу геллионов. Гладиатриса, впрочем, не собиралась пасть жертвой подобного отребья и потому быстро схватила валяющийся на земле осколковый пистолет и за секунды сбита трёх отморозков, из-за чего остальные с криками разлетелись. Однако юные падальщики были не единственными, кого приманила пролитая Иврайной кровь.

К ней направлялась тощая как щепка элегантная воительница с длинными спицами в руках. Её мертвенно-бледное тело было затянуто в сложный сетчатый наряд из чёрного шёлка, а на лбу был нарисован знак давно сгнувшейся богини-старухи Морай-Хег. С чувством потрясения и презрения Иврайна осознала, что уже видела подобное церемониальное облачение прежде, на одной из статуй в мемориальном саду её родного Биель-Тана. Неизвестная соперница носила 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.

Одна из игл пронзила запястье Иврайны, вынудив бросить веер. Ведьма сделала шаг навстречу и остервенело врезала жрице левой рукой в расчёте на то, что та отступит; ощущение было такое, будто она ударила мрамор. Неожиданно пронеслась вторая игла и начисто прошла через другое запястье; отрубленная рука, сжимающая иссушающий клинок, рухнула в грязный песок.

От безысходности Иврайна широко открыла рот и глубоко впилась зубами в лицо противницы. По зрительским

Идеальная голографическая копия Крусибаэля в миниатюре зеркала в туманном смотровом зале парящей крепости Асдрубаэля Векта. Крошечные двойники дуэлянтов были не больше маникюренного ногтя верховного владыки, однако ощущение их агонии и блаженства десятикратно усиливалось спиралевидными духотрансляторами, расположенными под сводами помещения. В центре представления находился Вект собственной персоной, гигант среди жалких букашек. Рядом парило существо из безумных кошмаров, воплощение зла по имени Уриен Ракарт. Вместе они нависали над ареной подобно богам; каждая смерть голограммного бойца внизу наполняла их энергией.

– Это... хм... довольно... хм... зрелищно, – заявил Ракарт, растянув фваные губы в подобии усмешки.

– Весьма занятная особа, эта Иврайна, – согласился Вект, – она стоит внимания.

Неожиданно в углу смотровой комнаты замерцал поток из прозрачных ромбов и

образовал женскую фигуру в зеркальной маске.

– Я же говорила, – сказала новоприбывшая арлекинка. – Она должна пасть, дабы лучшая поднялась. Духа Отголосок не врет.

– Если ты имеешь в виду Духа Инфриама, Ходящая-по-покрову, то он погиб на Когерии, – бросил Вект.

– Не к Цегораху, но к Шепчущему богу он там присоединился.

– Иннеад не более чем миф, – отмахнулся Вект. – Не смей более нести при мне эту чушь. Каким нужно быть глупцом, чтобы обречь себя на верную смерть ради победы над врагом?

Усмешка Ракарта превратилась в одну длинную складку бескожих губ. Он согнул сучковатый палец и стоявший вдалеке акофист немедленно умчался. Один из безмолвных инкубов напротив также растворился во тьме.

– Следуйте за обоими, – прошептал Вект, и шесть теней подобно чернилам вытекли из-под его ног и беззвучно заскользили вслед за комморритами, исчезнувшими в недрах пирамиды.

рядом прокатились волна насмешек и улюлюканье, когда суккуба перешла в ближний контакт. Не разжимая челюсть, Иврайна обхватила обеими руками шею неприятельницы и из последних сил принялась душить её. Ноги немели, запястья горели, но, как и всегда, гнев и страх придавали ей энергии. Почтительница Старухи тряслась и дёргалась, но никак не могла вырваться. По мере того как воздух покидал её лёгкие, сопротивление ослабевало. Иврайна тоже находилась на грани; перед глазами заплескали чёрные круги, а потом зрение и вовсе заволокла непроглядная тьма. Сжимаемые в хватке смерти, обе соперницы в последний раз вздрогнули, вздохнули и перешли порог мира мёртвых.

В следующий миг из песков арены поднялся крошечный шар, подобный пленённому солнцу, и поглотил обеих. Веки Иврайны раскрылись, глаза стали молочно-белыми и испускали свет. Она закричала, что есть мочи, почувствовав, как в одурманенной боли голове разворачивается новое измерение сознания, стирающее мелочные переживания и заботы из прошлой жизни. Нечто громадное вылезло на поверхность после смерти старушечьей воительницы и захлестнуло душу Иврайны подобно приливной волне. Противиться этому было невозможно.

Внутренним взором Иврайна увидела Иннеада. Он предстал ей звездой, вылетающей из кристальной луны, а затем сияющим созвездием из триллионов бусин света, которые в совокупности образовывали серьёзное лицо. Неизмеримо огромные глаза бога мёртвых устали на Иврайну, и, хотя веки его были едва приоткрыты, понимание, что он смотрит именно на неё, было невыносимым. Одного его испытующего взгляда хватило, чтобы раскрыть её душу. В тот момент она целиком и полностью стала принадлежать Иннеаду.

То было воплощение легенды, претворение в звёздном свете самой несбыточной возможности. Призрачный образ сиял настолько ярко, что отпечатался в разуме Иврайны на веки веков, чтобы величие его затмевало для неё все остальное. Затем звёздный мираж выдохнул всего одно слово; он произнёс его шёпотом, но с такой мощью, что божественный голос оглушал.



«Дочь».

От тела Иврайны, поднятой невидимой рукой, пошли желтоватые ударные волны таинственной энергии. Они трещали, как электромагнитные импульсы, и направлялись через западную четверть арены в сторону ошеломлённой публики. Загадочная энергия при соприкосновении с плотью мгновенно высушивала несчастных эльдар и в считанные секунды превратила целые толпы зрителей в полчище окровавленных скелетов. Крупнейшие из тиранидов, замедленные, но не убитые, ворвались на трибуны и устроили бойню. Когда произошёл всплеск насилия, вернорождённые кабалиты открыли огонь из тёмных копий

и осколковых пушек; некоторые стреляли по злосчастной суккубе, что убила их хозяев, но каждый луч и снаряд отскакивал от распротёртой в воздухе Иврайны. Она поднималась выше и выше, окружённая аурой неземной силы. Белый огонь затягивал её раны и излечивал. Восстановилась даже отрубленная по запястью левая рука: из ослепительной энергии на её месте сформировалась латная перчатка, выполненная в архаичном стиле.

Лелит Гесперакс, с насекомьей скоростью ухватила за отклонившийся от курса гравцикл и унеслась в ночное небо. Напоследок она обернулась и блеснула во мраке жемчужными зубами.

БИЧ КОММОРРЫ

Высоко над разыгравшейся бойней гигантская наблюдательная пирамида Асдрубэля Векта резко взмыла вверх на гудящей акустической подушке. Поднятая гравидвигателями басовая волна прошла через внутренности всех присутствующих, когда крепость устремилась в сердце Центрального Пика. Тиран Комморры не правил бы так долго, если бы не научился инстинктивно понимать, когда лучше не задерживаясь уйти. Поэтому он отправил наводить порядок своих заместителей; обтекающие катера, похожие на громадные ножи, вылетели из нутра титанической пирамиды Векта и беспшумно устремились к арене.

Некое шестое чувство пробудилось в Иврайне после её апофеоза. Пока она собиралась с мыслями, земля под ней содрогалась. И хотя сама ведьма этого ещё не понимала, метафизический взрыв, произошедший на месте её смерти, оказал серьёзное влияние на весь Тёмный город, а не просто разрушил часть «Крусобаэля». Выжившие Кровавые Невесты подбежали к своей хозяйке в тот момент, когда рассеялись потрескивающие белые молнии, сопровождавшие её преобразование. Тем временем вооружённые солдаты перелезли через острые ограждения арены и, выкрикивая боевые кличи, направлялись к перерождённой скукбе.

Инстинкты взяли своё. Со скоростью змеи Иврайна ушла с траектории обстрела отравленными дротиками и перекатилась над обжигającym лучом, выпущенным из тёмного копья. Она укрылась в тени громадного тираннофика, посылавшего в толпу рои пожирающих плоть жукообразных созданий; за большой и твёрдой как железо тушей тиранида было безопаснее, чем за любой из изящных балюстрад стадиона. Глаза Иврайны заметались по сторонам, когда она собралась с мыслями и отважилась выглянуть из-за зверя на атакующих.

Дела были плохи. Против неё выступили вернорождённые кабалиты, на что указывала их символика, а также инкубы из нескольких разных храмов. Орудующие клэйвами убийцы сторонились схваток на арене, считая их бессмысленным занятием, которое

только раньше времени откроет их сильные и слабые стороны. Однако сегодня они, очевидно, собирались сделать исключение.

Постепенно Иврайна понимала, в какой опасности находится. Она не только устранила сотни влиятельнейших граждан Тёмного города, но и стала одержима некоей зловещей силой, и к тому же, судя по дрожащей под ней земле, до основания сотрясла целый район. Инкубы покажутся меньшей из проблем, когда гемункулы сделают свой ход. Без сомнения, они уже планируют, как бы разобрать её на мельчайшие кусочки.

Между тем Кровавые Невесты тесными группами неслись зигзагами в направлении наступающих инкубов. Двуручные мечи наёмников встретились с осколочными сетями, бритвоцепами и пронзателями. Кровь полилась изящными дугами с появлением урагана клинков. Какое-то время ни одна сторона не могла получить перевес: плотные металловолокна скульптурной брони инкубов хорошо защищали от острых лезвий любых гектарий, кроме разве что самых ловких, а по Кровавым Невестам трудно было попасть из-за их сверхъестественной быстроты.

несколько секунд. Когда же подросли вернорождённые, чтобы увеличить счёт смертям, противостояние превратилось в настоящую бойню.

Иврайна ощущала, как что-то давит на череп, и с каждым убийством ей становилось только хуже. Невероятные чувства, переполнявшие её душу, угрожали ослепить и оглушить её или вовсе ввергнуть в кому. Столько смертей, столько отделённых от тел душ – она попросту не могла выдержать всего этого. В тот момент сама земля под ней вспучилась, и с губ Иврайны сами собой сорвались шесть слов.

Расположенные по периметру арены прожекторы, прежде до боли яркие, чтобы зрители не пропустили ни одной детали сражений, вдруг начали испускать сумеречный свет. Яркие ритуальные костюмы ведьм почти обесцветились. Даже брызги крови, которые казалось движутся в замедленной съёмке, стали практически чёрными. Иврайна почувствовала, как из неё вырывается буря сдерживаемой энергии, вполне осязаемая сила, благодаря которой разум очистился, и она сделалась энергичной, как подросток, проходящий переходный обряд посвящения.



Тогда предводитель-клэйвек каждого храма воспользовался своим кровавым камнем, и захлестнувшие ведьм потоки боли пошатнули их. Инкубы находились достаточно близко, чтобы воспользоваться удачным моментом: движения их были до того плавными и уверенными, что не оставалось сомнений в том, что они тренировали подобный манёвр тысячу раз. Два десятка Кровавых Невест умерло за

Гладиатриса вынырнула из-за труп тираннофика и подняла свой иссушающий клинок, валявшийся на песке. Меч, равно как и сама Иврайна, претерпел трансформацию. Изящное оружие отреагировало на её касание: держа его в латной перчатке, заменившей левую руку, Иврайна ощутила, как от него исходит великая сила. Она огляделась по сторонам, чтобы найти подходящий выход, и узрела картину из дурного сна.



Вокруг неё веером лежало несколько десятков трупов тёмных эльдар: растерзанные Кровавые Невесты валялись рядом с мёртвыми инкубами и вернорождёнными, на телах которых не было видно ни единой раны. От такого зрелища в горле пересохло, а в глазах закололо. На балконах и возле балюстрад арены по-прежнему шла битва с разрозненными кучками тиранидов, пытающимися прорваться в город снаружи. Иврайна выкрикнула приказ оставшимся Кровавым Невестам и с иссушающим клинком в одной руке и с веером в другой побежала туда, где толпа казалась наименее многочисленной.

Рубя и коля направо и налево, Иврайна вместе с двумя дюжинами ведьм пробилась к краю арены так быстро, как только могла, а когда путь ей преградили отряды кабалитов из её глотки вырвался вопль настолько яростный, что противники повалились наземь, словно опрокинутые привидениями. Их соратникам это показалось чересчур; подобные способности напоминали проявление психических сил, что было строго-настроено запрещено в Комморре из-за опасения привлечь ненужное внимание Слаанеш и, соответственно, вызвать

катастрофическое Разъединение во всём городе.

В тот момент лишь немногие из присутствовавших догадались, что страшное событие уже началось, и что прямо у них под ногами разворачивалось крупномасштабное демоническое вторжение.



Как только Иврайна побежала, шайка геллионов в цветах Гайромышей спикировала в атаку в отчаянной попытке сделать себе имя, захватив или убив виновницу развязанной резни. Пригнувшись от вытянутой глефы, Иврайна выставила иссушающий клинок и

пронзила им наглого юнца. Скайборд заскользил по земле и остановился, а свалившейся с него молодой воин распался на части, но не как обычно в виде удушливой пыли, а целым каскадом крошечных угольков.

Каким-то образом Иврайна услышала завывание души геллиона, когда он расстался с телом. И хотя эхо крика постепенно удалялось, полностью оно не стихло. Душа не была ни высосана, ни украдена Той-что-жаждет, как в случае с другими тёмными эльдар. В неправдоподобный момент раскаяния Иврайна испытала сочувствие к умершему, а удар сердца спустя у неё в голове раздался новый голос, мялящий в ужасе. Если бы не бряцанье бронированных подошв о песок, то растерянная Иврайна непременно лишилась бы головы: она наклонилась назад, и громадный клэйв инкуба просвистел в дюйме от её носа. Второй клинок прошёл ниже, но его суккуба перехватила собственным мечом и направила вверх так, чтобы он столкнулся с первым. Так она выиграла себе чуть-чуть времени и ударила одного из нападавших ногой в область диафрагмы, а другого локтем в лицо, после чего отвела момент, чтобы перевести дух. Заметив, что

Пока группа инкубов спешила занять места по обе стороны от господина, новоприбывший отсалютовал, предлагая свой меч. Подошедшие наёмники повторили тот же жест, подняв мечи на уровень рогатых шлемов.

– Ещё «продажные клинки», – выплюнула Иврайна и потрясла головой, шагая в направлении выхода с громадной арены; если уж они прибыли сюда не затем, чтобы убить её, тогда хоть не будут её задерживать. Незнакомец и его воины шли с ней наравне, словно волки на охоте. Когда в пределах видимости показалась группа разбойников – судя по раскраске, любимцы Векта, Духи во Плоти, – суккуба бросила раздражительный взгляд на проводителя её спутников.

– Я не нуждаюсь в мужской заботе, – проворчала она и подалась назад, чтобы избежать острых крыльев гравцикла, после чего молниеносным движением загнала один из стилетов своего веера точно в загривок наездника. Тот жёстко упал на кристаллический песок; его конечности изгибались под неестественными углами.

Находившийся неподалёку алый воин сделал выпад и воткнул кончик клинка прямо в грудь приближающегося разбойника. Реактивный мотоцикл завертелся вокруг своей оси и врезался в балюстраду стадиона. Затем мечник крутанулся на пятках, присел и вбил свой громадный меч в пролетавшего у него над головой другого гравциклиста.

Иврайна нахмурилась.

– Ты хорошо копируешь мою технику.

– Как раз наоборот, девочка, – ответил незнакомец. Тон воина выдавал его принадлежность благородной семье. Память никогда не подводила Иврайну: лишь одна живая душа осмеливалась говорить с ней в подобной манере.

– Ты хорошо сражаешься, самозванец, – сказала Иврайна. – Я, быть может, позволю тебе жить, но заберу себе твой клинок в качестве дани и в память о настоящем эскарфе Лаариане.

– И хотя я искал совсем другой меч с тех пор, как ступил на кристалльные пески Когерии, с этим клинком смертных я не расстанусь. Не сейчас. Посмотри на собственный клинок. Это Кха-вир, и он благословлён Иннеадом, точно как ты, подлинное дитя эльдары.

Заскрежетав зубами, Иврайна позгрозила конец своего меча в плоть отклонившегося от курса разбойника и обратила его в уголья.

– Иннеад? Так это и вправду Шепчущий бог явился ко мне. Кто ты, раз обладаешь подобным знанием? Тебя подслала леди Малис?

– Отныне меня называют Визархом, ибо я давно отфигурил родное имя, – прозвучало в ответ, – но оно было бы тебе знакомо, Иврайна из Биель-Тана. Наши пути снова пересеклись.

её окружают ещё шесть инкубов, а её Кровавым Невестам к ней тоже не пробиться, Иврайна сердито зарычала.

Наймиты медленно приближались с высоко поднятыми клинками в ритуальной позе. Они собирались напасть все как один, словно стая хищников, а не разношерстное скопление конкурентов, как было принято в культурах ведьм. Против столь дисциплинированных противников даже жизнь суккуба измерялась всего секундами. Иврайна приняла защитную стойку с обновлённым иссушающим клинком и поманила врагов пальцем, чтобы расправиться с ними – или они расправились с ней.

Только она заметила кого-то в алой броне позади инкубов, как двое из их числа были обезглавлены. Не успели рогатые шлемы упасть, как ещё одного воина разрубили пополам в области талии. Действуя по наитию, Иврайна прыгнула в сторону и, схватив низко парящий скайборд Гайромыши, широко расставленными ногами врезала четвёртому инкубу по голове с такой силой, что сломала шею. Перекатившись, она запрыгнула на плоскую доску с невероятной точностью, будто от рождения пользовалась ею; и хотя в действительности она никогда даже не прикасалась к скайборду, она каким-то чудом узнала все тонкости управления им. Активировав осколкомётя, она застрелила пятого инкуба, тогда как шестого разрезал надвое от шеи до паха боец в алом. Последние два храмовых воина отступили и сбежали.

Встревоженная и злая Иврайна соскочила со скайборда и направила клинок на новоприбывшего, на помощь которому подоспели его собственные телохранители. Он был вооружён и экипирован в стиле Бель-Аншока, гениального ремесленника, чью манеру исполнения Иврайна знала по скульптурам и картинам из давно минувшего прошлого. Более того, оборонительная стойка её спасителя была ей знакома. Точно такие размашистые удары она сама применяла с момента зачисления в аспектный храм. Таинственный мечник определённо не был её врагом.

Вместе с новым союзником Иврайна и её Кровавые Невесты успешно вышли из рукопашной схватки в центре арены. Словно шустрая

река, группа ловко добралась до ближайшего выхода и, не став вмешиваться в стычки между тиранидами и тёмными эльдар, вышла на улицы Комморры. Иврайне тут же пришла в голову мысль отправиться в Сек Мегру, так как данный район являлся, по сути, перенаселённым субметрополисом, который славился головокружительным разнообразием ни'а-ду-уэллс – наймитов с меньшей репутацией, чем у инкубов. Там она найдёт многих своих старых знакомых, начиная с пиратских принцесс и заканчивая обезображенными ведьмами и прочими изгоями. Если ей удастся хотя бы на шаг опередить преследователей, пока Тёмный город оправляется от ночного происшествия, то в теории ей, возможно, удастся пробраться в доки, а там, если повезёт, заручиться поддержкой корсаров с её бывшего флагмана «Ланатриалла».

Одержимость Иврайны макабрическим богом Иннеадом привела к разрыву ткани реальности в Тёмном городе. Далеко-далеко оттуда неудавшийся обряд, проводимый Эльдрадом Ультраном на луне Когерии, изменил судьбу Иврайны: по воле неведомых сил она умерла точно в момент вознесения бога мёртвых. Подобное слияние энергии Эмпиреев и реальной материи оказалось настолько тяжёлым, что привело к гиперпространственному землетрясению, известному в Комморре под названием Разъединение. В результате рухнули десятки шпилей, целые районы свернулись в себя, а достоящие до звёзд статуи и высочайшие башни треснули и развалились. Погибли миллионы жителей, однако тех, кто по-прежнему находился на улицах, поджидал рок куда более страшный.

Под Комморрой с незапамятных времён существовал запечатанный портал, называемый вратами Кхаина. Его удерживали закрытым с помощью тайных заклинаний, дабы не пустить с другой стороны демонические воинства. Отчаянно жаждущие прорваться в материальный мир голодные потусторонние твари вопили всё громче и настойчивее, настолько, что Вект совсем недавно решил передать эту некогда ценную территорию во владение соперникам.

Когда Тёмный город потрясло Разъединение, подземелья поблизости от врат Кхаина обрушились и убили запертых в

клетках психических нулей, которые не давали образоваться дыре, ведущей в варп. После их гибели врата раскалились добела, а затем со страшным треском раскрылись. Тысячи адских отродий хлынули наружу, злобно гогоча и вонзая клинки, когти или клыки во всех несчастных, кто попался им на пути.

Короткие конфликты стали перетекать один в другой, когда кабалы, культы ведьм и даже кованы гемункулов внезапно для себя обнаружили, что их атаковали всевозможные дьявольские твари. Вект, в свою очередь, вместе со своим кабалом уже скрылся в укромном месте, давно заготовленном в тёмном уголке Паутины. Комморра была поистине огромна, так что, несомненно, пережила бы даже подобное нашествие. Зная, что демоны принесут разорение, верховный владыка специально всё подстроил так, чтобы основной удар пришёлся именно на его конкурентов. Когда они израсходуют все доступные ресурсы на борьбу с потусторонними силами, Вект вернётся в Тёмный город и снова поставит всех на колени.

В ходе своего путешествия в Сек Мегру Иврайне пришлось отбиваться от ловчих развалин, полуреальных кхимер и даже кавалькады окровавленных демонесс, но в итоге она всё-таки добралась до спинного дока, где был пришвартован корабль её союзников. Орудующий клинком Визарх и сопровождающие его охранники дюжину раз вступали в бой на стороне Иврайны, и всякое их вмешательство перевешивало чашу весов в пользу гладиатрисы. Однако у неё не было времени достойно поблагодарить незнакомого воина, кроме как выразить несколько слов благодарности; по крайней мере она уверилась, что они вдвоём сражаются на одной стороне.

И хотя сама она полностью не осознала этого, от Иврайны зависела судьба триллионов. Процесс её воскрешения оказался необычнее и быстротечнее, чем предлагаемый гемункулами, которые сейчас охотились за ней. Дочь Теней стала Перерождённой, и её путь к полубожественности ускорился за счёт глубокой связи с Иннеадом, образовавшейся, когда она находилась на пороге смерти. Из-за этого, однако, она обрела Комморру на демоническое вторжение.

ПЛЯСКА СУДЬБЫ

Пока Комморра погружалась в хаос, Иврайна воссоединилась с корсарами, что когда-то ходили в плавание под её началом. Тем не менее без трудностей при выходе из порта не обошлось. Никто не мог уйти от верховного владыки, не заплатив высокую цену.

Как только паруса «Ланатриаллы» поймали солнечные ветра украденных звёзд Комморры, флотилия остроконечных кораблей Векта немедленно открепилась от рангоутного дока в Центральном Пике. Они летели рядом с судном Иврайны, пока разношёрстный пиратский флот, набранный из капитанов, которых она искала в Сек Мегре, маячил на фальшивом горизонте. Он находился дразняще близко, но не настолько, чтобы вмешаться в ситуацию.

Вскоре от приспешников Векта пришло коммюнике, в котором пиратам приказывалось передать Иврайну кабалу Чёрного Сердца. Ультиматум был прост и жесток: либо их расстреливают в небе при попытке скрыться, либо они отдадут суккубу и могут попытаться счастья среди царящего внизу бедлама.

Корсары выбрали иной путь. По курсу, которым они следовали, было ясно, что они направляются к артериальному порталу Паутины, широко зияющему над Комморрой, однако дорогу к нему вскоре перекрыли юркие истребители-перехватчики Векта. Тогда пираты как можно ближе подошли к одному из меньших проходов, через который могли пролететь только небольшие фрегаты, и в последний момент вырулили в сторону под невозможным углом.

И хотя блокадные войска Векта точечным огнём уничтожили много неприятельских звездолётов, они не смогли замедлить массивный флагман. «Ланатриалла» на полной скорости врзалась прямо в портал и затолкала туда носовую часть с мостиком и прочими надстройками. Остальная часть космолёта, однако, ни за что бы не прошла через него; это было бы все равно что пытаться убрать длинный меч в ножны для кинжала. Череда ослепительных взрывов прошла в области «шеи» громадного капитального корабля, когда его «голова» провалилась в

паутинные врата в виде шипастого полумесяца. Вырвавшиеся при столкновении метафизические силы оказались настолько могучими, что разорвали «Ланатриаллу» вдоль и поперёк. Все гордые флибустьеры либо сгорели заживо, либо их унесло через пробитые борта в ночное небо Тёмного города, где их распылили на атомы воздушные охотники Векта. Спустя мгновение изуродованный каркас флагмана поймали перекрёщенные лучи захватных клешней Центрального Пика и неспешно вытащили из пылающих врат, чтобы зачистить всех выживших в назидание тем, кто решит отвернуться от Векта.

Пока принадлежащий верховному владыке город дрожал в хватке Разъединения, Вект желал только одного – найти и наказать виновницу произошедшего. Он лично наблюдал за погоней из смотровой галереи своей парящей крепости и с большим трудом сдержал крик от ярости и разочарования, когда нос громадного корабля вытащили из портала Паутины: он был практически невредим, если не считать идеально круглого отверстия, прорезанного в вершине элегантно сужающейся капитанской рубки. Иврайна и её свита пропала, стигнула в тоннелях лабиринтного измерения, равно как скоро встретят мучительную смерть остальные члены экипажа флагмана в адских подземельях Ракарта.

Полупрозрачные коридоры Паутины растягивались перед Иврайной и её Кровавыми Невестами, перебегавшими от одного собрания невозможной архитектуры к другому. Незнакомец в алом шёл следом в сопровождении своих инкубов. Учитывая, что большую часть Комморры сейчас разоряли потусторонние твари, Вект наверняка привёл в действие сотни планов на случай чрезвычайных обстоятельств,

но всё равно непременно должен был отправить за сбежавшими своих агентов. Принесение в жертву пиратского флагмана в лучшем случае выиграло Иврайне несколько критически важных часов, однако это преимущество быстро сойдёт на нет, если преследователи вышлют за ней поисковую партию на каком-нибудь транспорте или прибегнут к эзотерическим способам отрезать ей путь. У Дщери Теней и её спутников не оставалось иного выбора, кроме как продолжать углубляться в недра Паутины.

Рёбристые тоннели лабиринтного измерения, казалось, утягивают незваных гостей всё дальше и дальше, гипнотизируя их пульсирующим светом. Передовой отряд Иврайны, насчитывавшей чуть менее пятидесяти эльдар, переходил из широких артериальных магистралей в разветвлённые боковые проходы и капиллярные коридоры, где можно было пройти лишь цепочкой по одному. Внешний вид тоннелей ослеплял и сбивал с толку, а всякий неестественный угол или запечатанная рунами дверь напоминали эльдар, что они чужаки в этом месте. Нередко у них складывалось впечатление, будто за ними кто-то пристально наблюдает, следит за их вторжением в Паутину, однако никого поблизости засечь не удавалось. Путешественники хорошо осознавали, что отклонение от крупных каналов и блуждание по давно заброшенным малым коридорам представляет большую опасность: в забытых участках могли находиться гнёзда психонейнов или обитать донорийские изверги, питающиеся эмоциями медузы или хищные кхимеры.

Когда же по тоннелям пронёсся напев причудливо весёлой песни, мелодия которой показалась глумливой и странной, Иврайна испугалась



появления чего-то куда более худшего. Большая часть Паутины раскололась при Грехопадении: разлетелась на куски под воздействием разрушительной энергии, поглотившей империю старины. Значительное число отломившихся рангоутов впоследствии уничтожили специальные команды комморритов или запечатали рунными порталами корабельники, так как большинство проходов вело в адскую нереальность варпа. Теоретически в артериальных каналах вокруг Тёмного города было безопасно, однако после Грехопадения от былого великолепия всегалактического лабиринта осталась лишь жалкая пародия. Один только Смеющийся бог Цегорак – единственный представитель эльдарского пантеона, который пережил возвышение Слаанеш, – знал, какие из районов Паутины до сих пор целы, а какие вела во владения Великого Врага.

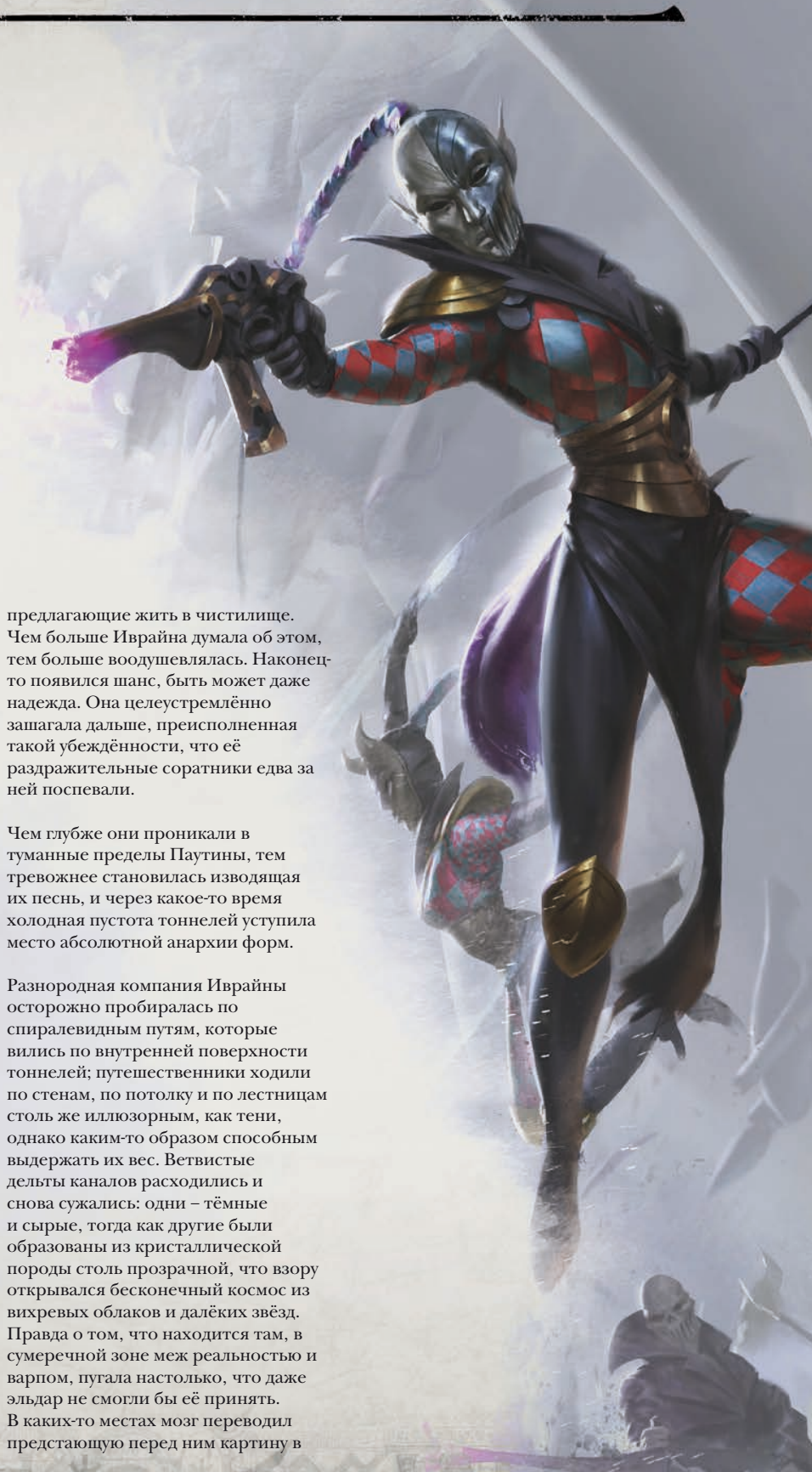
Некоторые из Кровавых Невест начали стареть, жалуясь на голод, грызущий их изнутри; ведьмы лукаво поглядывали друг на друга, взвешивая в руках клинки. Без подпитки страданиями тёмных эльдар постепенно сморщивались, пока не превращались в Иссущённых – прожорливых созданий, отчаянно жаждущих полакомиться негативными эмоциями. Даже самая прекрасная ведьма за несколько голодных ночей обернётся знойной каргой. Голос юнца в голове Иврайны смеялся над их недоуманием, тихонько, но злобно.

Гладиатриса задумалась, действительно ли она каким-то образом вобрала в себя душу убитого геллиона из шайки Гайромьшей. Если так, то выходило, что она не даёт Слаанеш съесть его сущность. Если бы она каким-то образом сумела подчинить себе этот процесс или смогла бы научить этому других, она сделала бы колоссальный прорыв в деле спасения её расы. Это не только помогло бы облегчить положение тёмных эльдар и умерить их неуёмную жажду душ, но избавило бы обитателей миров-кораблей от их проблем; если бы кто-то мог принимать в себя души других, то он или она стал бы живым убежищем от Той-что-жаждет. Эльдарскому народу больше будут не нужны ни путеводные камни, ни бесконечные цепи,

предлагающие жить в чистилище. Чем больше Иврайна думала об этом, тем больше воодушевлялась. Наконец-то появился шанс, быть может даже надежда. Она целеустремлённо зашагала дальше, преисполненная такой убеждённости, что её раздражительные соратники едва за ней поспевали.

Чем глубже они проникали в туманные пределы Паутины, тем тревожнее становилась изводящая их песнь, и через какое-то время холодная пустота тоннелей уступила место абсолютной анархии форм.

Разнородная компания Иврайны осторожно пробиралась по спиралевидным путям, которые вились по внутренней поверхности тоннелей; путешественники ходили по стенам, по потолку и по лестницам столь же иллюзорным, как тени, однако каким-то образом способным выдержать их вес. Ветвистые дельты каналов расходились и снова сужались: одни – тёмные и сырые, тогда как другие были образованы из кристаллической породы столь прозрачной, что взору открывался бесконечный космос из вихревых облаков и далёких звёзд. Правда о том, что находится там, в сумеречной зоне меж реальностью и варпом, пугала настолько, что даже эльдар не смогли бы её принять. В каких-то местах мозг переводил предстающую перед ним картину в



АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ:
АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
(ПРИОРИТЕТ «СУДНЫЙ ДЕНЬ»)
<СМ. СЕКТОР ОБЕРОН>
<ЦЕРБЕРАКСКИЕ ВОЙНЫ/МОНОЛИТ ИМГА>

Новый варп-шторм неподалёку от Оберона получил обозначение «Церберакс», поскольку напоминает трёхглавого пса, пожирающего небо. Он покрыл уже три звёздные системы с момента наступления Ночи тысячи разломов. Священные изыматели Марса пролили свет на предназначение Монолита Имга после того, как вокруг этого покрытого рунами монумента образовалась идеальная сфера тишины в варпе, которую обошёл стороной бушующий Церберакс. В последнем докладе техножрецы описывают этот древний камень, как некронский фазовый узел невероятной мощи. Его свечение усилилось настолько, что в небе над расположенной рядом планетой Атилла даже днём виден пульсирующий зелёный прямоугольник. В прошлом месяце там же были замечены тысячи летающих пирамид династии Саутехов, которые построились в идеальном порядке вокруг Монолита Имга, образовав нечто вроде клетки. Судя по автовидениям коринфских мыслепрозревателей в глубоком космосе еженощно бушуют беззвучные сражения между крылатыми демонами и некронскими истребителями. Более того, провидцы настаивают на том, что каждый корабль некронов, вступающий в контакт с обелиском, не разрушается, а наоборот каким-то образом дублируется.

Данный конфликт перекинулся на населённые территории Империи. Каждый мир в пределах четырнадцати сотен стандартных терра-солов от Монолита Имга стал полем битвы между некронами династии Саутехов и «легионами краснокожих ксеносов», как последних описывают местные силы Астра Милитарум. Боюсь, что этими ксеносами в действительности являются демоны Кровавого бога (см. Тигурий). Если это так, то направленные в ту зону войска Ультрадесанта и Мортифакторов, скорее всего, отправляются на миссию милосердия, нежели спасения. Практически наверняка они инициируют серию Экстерминатусов, если сочтут эту область космоса безвозвратно потерянной для Империи.

аналог материальной вселенной в головокружительных тонах и красках. В иных случаях небосвод походил на безумный коллаж из смеющихся лиц, смешивающихся и перетекающих одно в другое, образуя гротескное полотно, которое могло навеки врезаться в память. При всём при этом ни на секунду не переставала звучать до противного пронзительная песня.

Иврайна видела достаточно, чтобы понять, что она безнадежно заблудилась. Не зная точно, куда ей нужно направиться, она просто сосредоточилась на том, чтобы убежать от того, что позади. Её Кровавые Невесты теперь уже открыто вздирились между собой: острая критика в адрес способностей той или иной ведьмы приводила к устной перебранке и бряцанью оружием. Так, Эферея Напфа в какой-то момент грубо прошлась на тему родословной «Когтистой» Вайлии, на что последняя в ответ разразилась столь отборной и изощрённой руганью, что даже у Иврайны глаза полезли на лоб. И всё же лишнего времени на ссоры у них не было. Учитывая мучительный голод тёмных эльдар, до развязывания резни оставалось недолго.

Когда стенки тоннелей Паутины заблестели, словно освежёванные бока какого-то животного, странники осознали, что зашли в тупик. В центре «кул-де-сак» располагался портал, на овальной окружности которого дымилась руны-обереги, будто выжженные всего несколько минут назад. Неприятная мелодия зазвучала ближе, чем прежде. Нервы Иврайны находились на пределе. Идти было больше некуда, поэтому она ступила сквозь рябящую поверхность врат, а следом за ней прошли и Кровавые Невесты.

По ту сторону её встретила безумная сцена, зрелище из кошмара какого-то ненормального художника. Сотни демонесс плясали и ревелись с трупами тёмных эльдар в броне, окрашенной в цвета личного кабала Векта. Служанки Той-что-жаждет кружились в безумном вальсе, словно на балу Сатаны, сжимая в любовных объятиях по мёртвому воину. Аккомпанировал им дуэт чудовищных флейтистов, игравших на бедренных костях эльдар мелодии из времён, что предшествовали Грехопадению. Демонессы прямо в танце острыми клешнями сдирали кожу со своих партнёров: с каждым

ласковым движением трупы оставались истекать кровью на полу. В центре всего этого находилась изящная танцовщица, державшая на длинной ручке маски трагедии и комедии. То была Маска Сланеш, которой о победе Иврайны сообщил потерявший от демоницы голову сслит, ветеран Шассарасен.

Живот Иврайны скрутило. В голове звенело от панических криков души геллиона. Вдвое уступающая противникам в числе, она уже собиралась отдать своей свите приказ к отступлению, когда среди толпы вдруг увидела высокую и статную фигуру, танцующую быстрее остальных демонесс. Её движения заворожали Иврайну настолько, что она не могла отвести взгляд. Внутри разливалось тревожное чувство умиротворённости. Её накрывало удушливое одеяло апатии, от которого веки наливались свинцом. Окружающие Иврайну Кровавые Невесты и инкубы шатались из стороны в сторону, садились, скрестив ноги, и ложились на пульсирующий пол тоннеля, не в силах одолеть необычайную сонливость, которая накатывала на них сродни нагонной волне. Прежде чем рухнуть как подкошенная, «Когтистая» Вайлия издала тихий вопль отчаяния, похожий на жалобную лебедью песню. Совсем скоро все они должны были превратиться в бездыханные куклы на радость демонам.

Внезапно из клубов блестящей дымки с потолка тоннеля стали одна за другой в разноцветных ромбовых брызгах появляться трупы арлекинов. Увидев воинов-танцоров, Иврайна испытала прилив сил, выведший её из состояния транса. Она рассчитывала, что рано или поздно присутствие в Паутине её разношёрстной свиты возбудит лобопытство поборников Цегораха, однако не могла и предположить, что их вмешательство окажется настолько своевременным. Суккуба подняла иссушающий клинок в знак приветствия приверженцев Смеющегося бога, а затем зашагала вперёд и снесла голову с плеч ближайшей демонессе.

Профессиональная танцовщица в сердце дьявольского полчища вертелась всё быстрее и быстрее, храня на жутком лице выражение чистой ярости, пока в одно мгновение со сверхъестественной скоростью не накинута на

алых инкубов поблизости, и её прислужницы с криками и рычанием не последовали за ней.

Наёмные мечники, ведьмы и даже некоторые арлекины попали под проклятье убивающего сна; не обошло оно в частности и Визарха, схватившегося за голову, будто в приступе жуткой мигрени. Иврайна же в настоящий момент ожесточённо отбивалась от шипящих дьяволиц и была не в состоянии ничем помочь попавшим в беду союзникам. Когда Маска Слаанеш наступила на валяющийся в гряде других труп инкуба с символикой кабаала Чёрного Сердца, то почувствовала, как её ноги утягивает клэйв убитого воина. В мгновение ока инкуб поднялся на ноги и зашёлся гулким смехом: его очертания зарыбились и замерцали, как мираж, а затем иллюзия спала и явила гибкого арлекина в кашпошоне. То оказался солист – идущий Путём проклятых.

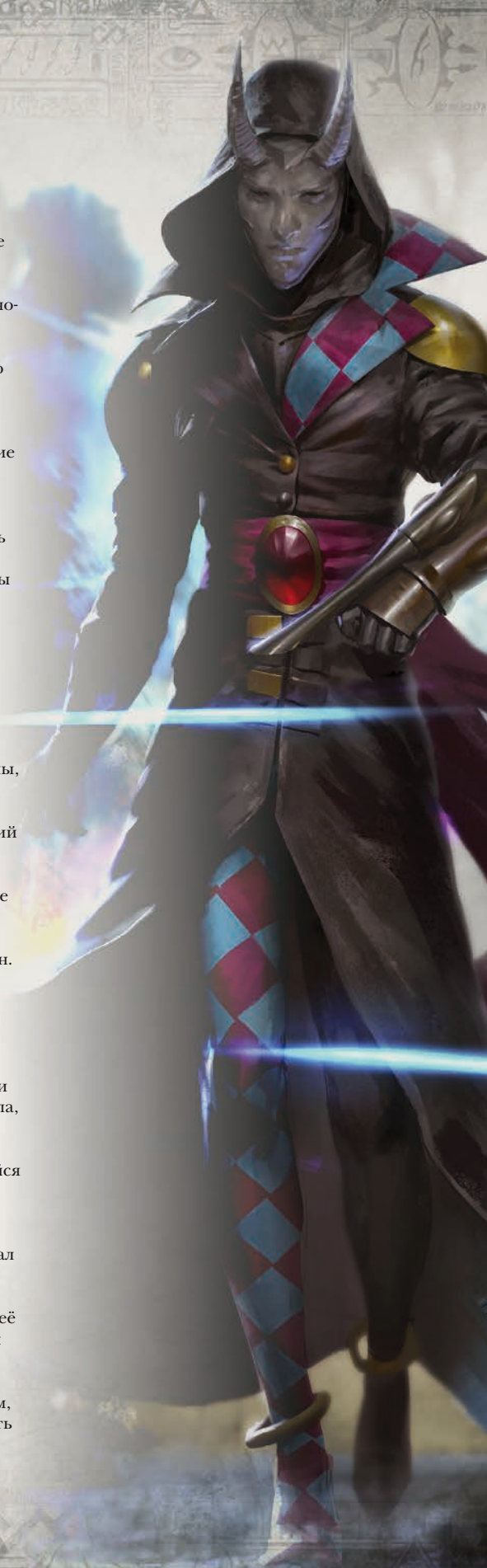
Не верящая своим глазам Маска закричала от гнева и стремительно закружилась, намереваясь клешней перекусить противника в области талии. Однако солист не стал дожидаться этого неприятного момента, а ловко вогнал моноволоконную нить в шею Маски, после чего перекатился колесом и припал к земле, будто бегун на старте. Спустя секунду шут подобно ракете влетел в ряды демонесс и стал перебегать от одной жертвы к другой так быстро, что за ним невозможно было уследить. Там, где проносилось размытое пятно, с каждым убийством вверх взмывал фонтан фиолетового ихора.

Тем временем Иврайна и её Кровавые Невесты, избавившиеся от насланного на них наваждения, вонзились в строй разгневанных потусторонних прелестниц, сверкая клинками. Адские наложницы оскалились при виде свежего мяса и бросились в бой. Поначалу казалось их силы равны: кровь проливалась с обеих сторон. Даже Иврайна получила мелкий порез на шее: рана горела страшно, но, к счастью, оказалась не слишком глубокой. Ведьма произнесла слова заклинания, и из открытой раны вылезли тонкие шупальца тумана, которые при касании вытягивали силы из ближайших демониц и делали их ненастоящую плоть безжизненно серой.

Иврайна пришла в ужас от своих способностей, однако, увидев шанс расправиться с врагами, усилила натиск. Садистская радость потусторонних тварей сменилась паникой при виде духовной магии суккубы. Беглецы и пришедшие им на помощь арлекины теперь сражались так же резво, как вёртки дьяволицы, если не быстрее. Кровь полилась рекой, и убитые демоны начали испаряться в облачках бледно-розовой дымки. На левом фланге несли возмездие инкубы; на правом арлекинская теневида с помощью чар натравливала демонесс друг на друга. С переходом тёмных эльдар в контрнаступление и впадением арлекинов в смертоносное состояние безудержного веселья ловушка наложниц Слаанеш провалилась.

Маска запрокинула голову и зашлась в оглушающем крике. Звук был до того громким, что позади любимицы Князя Удовольствий трещинами пошёл участок Паутины. Тут же ворвался пси-ветер и ревущим смерчем пронёсся по тоннелю, в считанные мгновения забрав из поля видимости всех демонесс и их королеву. Эльдар, в свою очередь, отчаянно пытались удержаться на месте, вонзая клинки и ногти в стены, сделанные из психопластикового кристалла. Солист же продвигался сквозь бурю так, будто это был лёгкий морской бриз. Приблизившись к пролому, он нарисовал пальцами в воздухе сложную руну защиты, после чего теневида трупы со вздохом облегчения обратил завывающий ветер в безобидный искрящийся туман.

К Иврайне и её спутникам постепенно возвращалось самообладание; они поднимались и перегруппировывались. Вся стычка заняла не более минуты. Они потеряли нескольких из своего числа, но без вмешательства арлекинов, скорее всего, погибли бы все. Иврайна взглядела в истончающийся туман, желая отблагодарить своих загадочных спасителей, но только одного из них, солиста, она смогла увидеть. Боец-одиночка почувствовал в Иврайне неизмеримую мощь и после короткого разговора с сородичами принял решение стать её проводником. Остальные арлекины исчезли в глубинах Паутины, чтобы встретиться с живой легендой, прославленным воином-матриархом, которому только предстояло сыграть свою роль.



ПЛОХИЕ ВЕСТИ ДЛЯ БИЕЛЬ-ТАНА

Арлекины Полуночной Грусти уже находились в лигах от передового отряда Иврайны к тому моменту, как солист повёл комморских беглецов через лабиринт. Их путь лежал во владения человечества, в так называемый сегментум Ульtima, где находилась жемчужина в разбитой короне эльдарского наследия. Они направлялись в Биель-Тан, мир-корабль, обитатели которого стремились объединить разобщённую расу эльдар, что другие считали делом безнадежным.

Представители этого искусственного мира, название которого переводится как «возрождение древних времён», являются самыми воинственными и гордыми из всех эльдар. Будучи радикальными ксенофобами по натуре и недоверчивыми к низшим расам, они ожесточённо защищают свои владения, поскольку видят себя хранителями девственных миров – планет, находящихся в

первозданном виде, где в гармонии с природой живут экзодиты, после смерти сливающиеся с мировым духом. Воинственный народ Биель-Тана верит, что планеты экзодитов в один день обернутся семенами возвращения эльдар к прежнему господству. Многие считают биельтанцев мечтателями, так как ресурсы и живая сила, необходимые для успешного преобразования этих райских угодий хоть в какое-то подобие полисов старой империи, давным-давно поглощены Той-что-жаждет. Не обращая внимание на столь пессимистичные заявления, биельтанцы держатся своих убеждений сродни раненому воину, крепко сжимающему в руках меч.

И хотя мало кто в Комморре знал об этом, родным домом той, кого называли Дщерью Теней, являлся Биель-Тан. Иврайна родилась и выросла под сияющими куполами и изящными шпилями

искусственного мира и отлично знала местные традиции. Сначала она прошла Путь артиста: от её сложных акробатических номеров перехватывало дух и у членов высшего общества, и у тех, с кем ей нравилось бродить по заброшенным уголкам Биель-Тана. По мере того как она становилась своевольнее, в её представлениях появлялось больше насилия, а сами выступления протекали стремительнее. Когда во время вторжения на Гнозис-Прайм в сердце искусственного мира выросла аватара Кхаина, Иврайна ступила на Путь воина и попала в ряды Зловещих Мстителей, у которых обучалась под присмотром Лаариана Говорящего-со-звёздами, прославленного экзарха из храма Посеребрённого Клинка.

Минули годы. Крови, что Иврайна пролила в составе знаменитого воинства Ветра Мечей, должно было хватить для удовлетворения её дикого духа, однако этого



оказалось мало. Неугомонная, она искала более глубокую связь с бесконечностью. На какое-то время Путь колдуна дал ей эзотерическое понимание мироздания, которое она так хотела обрести, и помог отточить психические навыки, при этом не отняв возможность сражаться в армиях Биель-Тана. Позже она оставила Путь провидца и примкнула к изгоям, затем заработала репутацию, как пиратский адмирал, и наконец, когда её спесь привела к бунту, она стала бойцом на аренах Комморры. Однако Биель-Тан всегда занимал особое место в её сердце, равно как его обитатели хранили память об Иврайне, и потому, когда она встретила в Паутине солиста, до возвращения блудной дочери домой оставалось совсем немного.

В эльдарском обществе было хорошо известно о неумных амбициях обитателей Биель-Тана, и в Иврайне члены Полночной Грусти разглядели ту, которая поможет претворить их замыслы в жизнь. Гладиатриса обладала особенной аурой, и теневидица театра масок ясно это видела. Применение суккубой своих сверхъестественных способностей в битве против демонесс лишь подтвердило предвиденное покровителем труппы, Эльдрадом Ульграном. Точка причинности оказалась именно там, где и говорил верховный провидец, и Иврайна проявила свои потусторонние силы, как было предсказано. Потому-то её сопровождение к благожелательной публике стало первоочередной задачей. Эльдрад поведал, что арлекины обязаны распутать нити судьбы, что обмотались вокруг неё, если собирались сплести из них одну большую, которая в конечном счёте затянется шёлковой петлёй на шею Сланеш.

За прошедшие месяцы, проведённые в подземельях из чёрной психокости на борту мира-корабля Ульве, Эльдрад увидел многие из грядущих событий. Следуя ряби на поверхности будущего, вызванной его действиями на луне Когерии, он узрел восход новой силы, воплощённой в той, кого называли Дщерью Теней. Она единственная хранила ключ к вознесению Иннеада, и смене космического баланса, о чём пророчили Эльдрад и Кайсадурус Анахорет.

Изучив во время сеансов медитации линию судьбы Иврайны, Эльдрад пришёл к выводу, что нет такого места, где охотнее примут этот живой феномен, кроме как в Биель-Тане. Более того, Ульгран видел, что перерождённая гладиатриса и правящая верхушка искусственного мира тесно связаны ещё и на духовном уровне. Приближался очередной определяющий момент, в точке которого завязывался узел судьбы. Повысив точность гадания, Эльдрад узрел руну Ночной Девы, рядом с которой кружился знак впадения в немилость, а вокруг них, в свою очередь, летал геральдический символ Биель-Тана. Стилизованное сердце, изображённое на руне мира-корабля, угрожающе обуглилось и почернело. Такова была цена успеха.

Через громадное пространство Паутины верховный ясновидец отправил пси-сигнал единственным сторонникам, которым мог доверять в деле подобной важности. Так арлекины Полночной Грусти поспешили добраться до Биель-Тана по каналам лабиринтного измерения, чтобы подготовить почву для прибытия Иврайны.



АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
(ПРИОРИТЕТ «СУДНЫЙ ДЕНЬ»)
<СМ. ДАМОКЛОВ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД>
<АНОМАЛИЯ ДАМОКЛОВА ЗАЛИВА/
РАСШИРЕНИЕ ЗОНЫ ВАРП-ШТОРМОВ>

Лорд-инквизитор,
Как вы уже, несомненно,
знаете, Дамоклов залив был
подождён с помощью секретного
оружия после неудачного
отвоевания Агреллана,
называемого среди тау
Бухтой Му'гулат. Адептус
Механикус, придумавшие
подобные превентивные меры,
осуществили столь колоссальный
акт вандализма, чтобы
предотвратить вторжения тау в
имперский космос поблизости от
залива. По всей видимости, тау
оставят свои попытки пересечь
данный регион и сконцентрируют
свои усилия в другом месте.

К несчастью, пылающая
туманность залива смешалась
с новообразовавшимся
варповыми штормами, которые
изводили Империи последние
несколько суток. Эфирные бури
возникли в обширной области
космического пространства, а
некоторые из них вобрали в
себя пламя Дамоклова залива и
превратились в яркие огненные
вихри. Что хуже, одним только
заливом они не ограничены
– подобно нападающим из
засады хищникам они активно
появляются в разных регионах и
нападают на флоты человечества
и тау. И хотя по наблюдениям
дамоклетанских астропатов
зона распространения феномена
уже начала сокращаться, он по-
прежнему крайне агрессивен.
Скория-Прайм, Дуала и Вонша-
Смайд IX пали жертвами
нашествия демонов. Впрочем,
есть здесь и положительная
сторона: тау потеряли крупную
экспансионную флотилию; залив
проглотил целую армаду,
если верить сводкам наших
агентов. Рекомендую провести
срочную реклассификацию
целого региона, начиная с
составления перечня объектов
для проведения ряда процедур
класса «Пердита» или даже
«Карантин экстремис».

И хотя актёры театра масок «Полуночная грусть» недавно зарекомендовали себя как эгоистичные ворюшки и предвестники дурных вестей, послание, которое они доставили в Биель-Тан, имело столь высокую значимость, что игнорировать его было просто нельзя. Автарх Мелиниэль обратился за советом к верховной ясновидице Латриель, хотя аспектное воинство искусственного мира, называемое Ветром Мечей, уже заранее собрал для войны.

Держа в уме сообщение арлекинов, Латриель кинула гадательные руны и, внимательно изучив их, пришла к той же неутешительной правде, что и Эльдрад. Она тоже наткнулась на развилку судьбы своего народа: одна дорога вела в огонь, на что

намекал знак Рана Дандры, конца времён; другая – к тёмному покрову и утреннему колокольному звону. Последствия были колоссальные. Быть может, восхождение Иннеада могло отворотить на время гибель эльдарской расы, а, возможно, даже утихомирить варпштурмы, бушевавшие в Галактике. Центральную роль в цепочке событий играла гостья, о приходе которой говорили арлекины, неразделимо связанная с рунами Великого Врага и самого Биель-Тана. По всей очевидности приспешники Слаанеш тоже понимали значимость этой так называемой Дщери Теней и хотели поймать её.

До настоящего момента магические руны, оберегавшие мир-корабль, делали демоническое вторжение попросту немислимым. Теперь же,

когда весь сегментум раздирали бури в Эмпиреях, появилась вероятность на открытие бреши в Паутине. Если порождённые варпом создания ступят на землю Биель-Тана, последующую катастрофу трудно будет даже представить. Полномасштабное нашествие демонов приведёт к полному разорению искусственного мира, от которого ему уже никогда не удастся оправиться.

Маска Слаанеш желала именно такого исхода. Она прознала о тайном входе в Биель-Тан – о давно замураванном тоннеле Паутины, который вёл от заброшенных окраин мира-корабля к вратам девственного мира Урсулия.

Широко разведя руки, Ильдэси Сна-Копьё исполнил замысловатый поклон, на что автарх Мелиниэль ответил подобием воинского приветствия. Для представителей расы, отличающейся невероятной грацией, оба жеста получились в высшей степени неловкими. С автархом находились Зловещие Мстители, легко державшие оружие в руках. Рядом со Сна-Копьём стояла дюжина арлекинов в преувеличенно расслабленных позах.

– Нефывично видеть, чтобы прибывали без предупреждения, – небрежно бросил Мелиниэль. – Хотя, возможно, так члены Полуночной Грусти отыгрывают ветра пустоты, появляясь и исчезая, когда им заблагорассудится.

– Нечасто встретишь, чтобы вооружённая охрана встречала послов, – ответил Сна-Копьё. – В нынешние тёмные дни все мы ступаем тенистыми путями.

– Как скажете, – кивнул автарх. – Позвольте нам лишь удостовериться, что они не заведут нас в тупик. Провокацию вроде похищения Цегорахом драгоценностей прекрасной Иши можно расценивать как умышленное оскорбление.

– Оскорбление? Некоторые считают, что поступок Цегорахом был продиктован безысходностью положения и направлен исключительно на достижение великой победы, – парировал Сна-Копьё.

– Разумеется. Однако учтите, в период войны случаются смертельные ошибки.

– Давайте же надеяться, что они не станут причиной бессмысленной трагедии в финальном акте. Лишь глупец не внимает речам пророка.

Автарх неспешно отвернулся, срезал стебель кристалльной розы и стал вертеть его в руке, ловя лучики света.

– Не касаются ли ваши слова случайно бога мёртвых?

Латриель считает именно так.

– Лишь косвенно. Послание касается всех альдари: и прошлых, и нынешних, и будущих. Но вас в первую очередь, – сделал ударение арлекин. – Вашего народа и вас конкретно.

– И потому вы, признанные осквернители куполов Кристалльных Провидцев, решили пролезть через «чёрный ход» вместо того, чтобы соблюсти неписанные правила этикета.

Автарх медленно обернулся. Язык его тела говорил красноречивее всяких слов.

– У нас не было выбора, – замахаля руками актёр. – С клинков наших до сих пор стекает ихор. Отпрыски Той-что-жаждет уже прознали о Дщери Теней.

– Получается, вы рисковали жизнью, рассчитывая повлиять на наше решение, – подвёл итог автарх. – Вы подвергли опасности лишь самих себя. Демоны не смогут пробиться сквозь магическую защиту.

– Нет-нет, – неискренне засмеялся арлекин, и его бесстрастная маска превратилась в лик аватары Кхаина с глазами-угольями, когда он совершил знамение чёрного ключа. – Они не станут ломиться в Биель-Тан напролом. Они войдут через сопредельный мир. Там будет соткан новый гобелен судьбы.

– А говорится ли в вашем предсказании, через какой мир собираются проникнуть к нам Её демоны? – с сомнением спросил автарх.

Вместо ответа арлекин протянул руку и раскрыл ладонь. На несколько мгновений автарх всмотрелся в показанную ему руну, а после жестом подозвал экзарха.

– Собирай Ветер Мечей и доложи Латриель. Мы ударим на рассвете. – Раздав указания, Мелиниэль развернулся на пятках и молча покинул помещение.



ОСКВЕРНЕНИЕ РАЯ

Урсулия, названная в честь знаменитой красавицы-девы из древних мифов, представляла собой небольшой, но сплошь зелёный мир, известный среди эльдар за величавое зловещее редколесье и громадные древовидные города. Альдари сделали из планеты подлинный эдем, однако за последнее время она изменилась до неузнаваемости. Горькая печаль накатила на эльдар после спуска через серебристые облака свинцового неба Урсулии. Яростные варп-бури очистили поверхность от признаков жизни за какие-то несколько месяцев, возникнув из ниоткуда, словно сейсмическое извержение. Величественные водопады обратились в наслоения багрового стекла, а покатые долины стали заваленными черепами пустошами.

В одной из многочисленных низин стояло заросшее мхом каменное образование, известное как Обсидиановые врата. Когда-то оно служило входом в Паутину, но минули уже тысячи лет с тех пор, как его навсегда закрыли в качестве меры предосторожности для

недопущения вторжения в Биель-Тан, куда и вёл данный проход. Правильность решения запечатать тоннель подтверждалась после того дюжину раз, поскольку за долгие века нежная Урсулия перенесла несколько крупных войн. Тем не менее существовал, пусть и маловероятный, но шанс, что вход смогут открыть с помощью тёмных сил. Чтобы не допустить этого, биель-танцы были готовы пойти практически на всё что угодно.

Видеть Урсулию в столь плачевном состоянии было всё равно что смотреть на некогда прекрасную любовницу, чьё лицо было страшно обожжено по злой прихоти судьбы. Сошедшие на поверхность воины мира-корабля тяжело приняли эту потерю. Нахмуренные странники высматривали среди скрюченных деревьев уцелевших экзодитов, однако всюду находили лишь следы смерти. За то короткое время, которое ушло у биель-танских разведчиков, чтобы прибыть на Урсулию, планета успела претерпеть необратимые метаморфозы.

Получив подробные инструкции от автарха Мелиниэля, солдаты Ветра Мечей отправились в «Соколицах» и «Волновых змеях» к месту проведения воздушной засады. Аспектные воины сохраняли под шлемами холодное и невозмутимое выражение лишь по той причине, что, прежде чем покинуть искусственный мир, надели боевые маски, олицетворявшие аспекты нечеловечески сосредоточенных убийц Кхаина. Лишь по завершении битвы они снова могли вернуть себе личность и дать волю чувствам.

По корпусам мчавшихся в небе транспортов яростно барабанил ливень. Вереница скиммеров была практически невидима среди облаков; к подобной тактике биель-танцы прибегали очень часто, считая, что удары незримого клинка самые надёжные. Тревожное завывание ветра, стегающего гравитанки, говорило о его неестественном происхождении. Как духота перед грозой, в воздухе повисли запах озона и предчувствие надвигающейся беды.

УРСУЛИЯ

Когда-то планета Урсулия была райским уголком с богатой растительностью и журчащими реками, пока в центронаправленных секторах сегментума Ульtima не разразились мощнейшие варповые бури и не переделали её в сущий ад. От пышных лесов остались пустоши с разумными растениями, истекающими ментальными ядами, колючими грибами, пускающими галлюциногенный газ, и мутировавшими ящерами с растущими от носа до кончика хвоста глазами и пастями.

Психические штормы по-прежнему пронеслись среди руин местных эльдарских поселений, вызывая внезапный эктоплазменный дождь, шквальный ветер, завывающий с яростью мифических баньши, и вспышки потусторонних молний, сопровождаемые трескучим громом. Эти неприродные явления приносят разорение, от которого уже не отравится. Они пятнают не просто поверхность планеты, но саму её душу.



Ветер Мечей Биель-Тана принёс на Урсулию тысячи солдат, однако в сердце каждого из них закралось убеждение, что они уже проиграли. Они наблюдали за этим спрятанным миром тысячелетиями и останавливали вторжения орков, заражения хрудов, имперские завоевания и налёты тёмных эльдар. Сырой энергии и внезапному натиску бури Хаоса, однако, они мало что могли противопоставить. Варповый шторм, получивший название «Баламет», начался настолько быстро, что даже эльдар не смогли ничего сделать. Операция по спасению мира в одночасье превратилась в миссию возмездия, направленную вместе с тем на то, чтобы та же страшная судьба не постигла Биель-Тан.

Маска Слаанеш, напротив, стремилась обрушить на мир-корабль злой рок. И хотя ей дорого пришлось заплатить, чтобы это осуществить, она провела полномасштабное демоническое вторжение в Урсулию. Покорять саму планету она вовсе не планировала, но рассматривала её как плацдарм для последующего наступления. Если бы она собрала достаточно сил, чтобы проломить Обсидиановые врата, то смогла бы добраться до Биель-Тана раньше Иврайны и тогда не только собрала бы богатый урожай эльдарских душ, но и захватила бы или поглотила единственную значительную угрозу существованию Слаанеш. Демоническая предвестница проделала большую работу, чтобы собрать нужное войско и гарантировать ему хоть какое-то подобие единства, что было совсем нелёгкой задачей, учитывая привлечённые соперничающие стороны. Маска возглавляла не только Великий променад изысканных распутниц – собрание демонесс, искательниц, возникших и полусмертных Адских Свежевателей, но также соблазнила присоединиться к ней гранд-батальон демонов Кхорна.

Вражда между богами Хаоса не прекращалась ни в реальности, ни в варпе с незапамятных времён. И хотя Губительные Силы были заняты в Большой игре и чаще всего имели одни и те же цели, они были до того непримиримы соперниками, что открыто презирали друг друга. Переполюнявшая их взаимная ненависть то и дело выливалась в

прямой конфликт. Кхорн считал Слаанеш самовлюблённым притворщиком, только и знающим что потакать своим желаниям. Господин Невоздержанности, в свою очередь, называл Кровавого бога скудоумным грубияном, способным всего на одну мысль, как голодная собака. Их приспешники относились друг к другу точно также, ибо всякий демон суть мельчайший фрагмент своего патрона.

Маска Слаанеш, впрочем, была более чем убедительна, и область её навыков выходила далеко за рамки плотских услад. Она умела обратить себе на пользу чужие желания и стремления, ибо была воплощением одержимости. Зачастую легче всего было одурочить именно сильнейших: спесь и излишняя самоуверенность погубили несчётное множество воителей и мудрецов. А могущественнейшие служители Кхорна как раз отличались гордыней. И именно этой слабостью Маска собиралась воспользоваться, чтобы заставить их действовать, как ей нужно.

С увеличением влияния Хаоса и расширением зон варповых штормов во владениях человечества демонам стало легче чем когда-либо проникать в миры, где не стихали бури, особенно просто это давалось такой находчивой представительнице их рода, как Маска. Тем не менее взломать руническую защиту запечатанного портала, который вёл напрямик в Биель-Тан, сил у неё не было. Однако она знала одного демона, у которого это могло бы получиться, а именно – у Скарбранда Изгнанника, самого ужасного Жажущего Крови. И всё же имелась вероятность, что и его мощи не хватит.

Высокомерие Скарбранда было до того велико, что однажды ему взбрело в голову побороть в личной схватке собственного бога-покровителя. Как результат, его швырнули через всю нереальность, искалечив тело и разум. Единственное, что теперь осталось от Скарбранда, так это его гнев, беспримесный и всепожирающий. Увидев в печально известном демоне грубый инструмент, Маска выискала Жажущего Крови, в танце преодолев чуть ли не всё Царство Хаоса, чтобы поговорить с ним глазу на глаз.



Сперва Скарбранд хотел разрубить демоницу на куски парой любимых топоров: Резнёй и Бойней. Однако Маска с такой лёгкостью уходила и уклонялась от выпадов высшего демона, что тот перестал рассматривать её как оппонента в драке. В тот момент он ощутил беспокойство, словно брыкающийся жеребец, увидевший, что ему на бок сел слепень, а когда уже почти потерял к ней всякий интерес Маска поведала зверю о собственном изгнании. Якобы её бог прогнал её точно так же, как Скарбранда его собственный. Так хитрая демонесса завладела вниманием противника хотя бы на время.

Она рассказала ему о большом пари, соревновании между демоническими воинствами Слаанеш и Кхорна. Противоборство должно было пройти в мире под названием Урсулия: кто до наступления ночи заберёт больше эльдарских жизней во имя своего господина, тот докажет, что он самый могущественный из слугителей соответствующего бога.

Герольд Слаанеш хорошо подобрала слова: её обман разжёг огонь вечной ярости Скарбранда, но не привёл его в состояние убийственного бешенства – по крайней мере пока. Высший демон сплюнул и заревел знак презрения, ведь ни один сторонник Кхорна не стал бы игнорировать вызов его силе. Всё шло точно по плану. С улыбкой от уха до уха Маска в вальсе закружилась прочь, чтобы собрать своих последователей, а могучий Жажущий Крови побрёл по тропе войны в другую сторону.

Спустя неделю после заключения невероятного соглашения демонические воинства Маски и Скарбранда пробивались через торфяники скрюченных лесов Урсулии. Их варпорождённые воины исчислялись сотнями тысяч, ибо слух о проведении турнира свёл вместе многих великих чемпионов, каждый из которых рассчитывал превзойти соперников, продемонстрировав им, как надо учинять резню. Когда демоны стали сплошным потоком изливаться из ока самой свирепой психической бури на Урсулию, вторжение началось по-настоящему.

Для защиты родины Ишедшие не стеснялись использовать любое доступное им оружие и прибегать к всевозможным ухищрениям и ловушкам: выпускали полчища ревущих мегазавров и проводили массированные кавалерийские атаки, в которых участвовали целые дома драконных рыцарей. Они сопротивлялись с честью и благородством, но их попытка остановить вторжение была заведомо обречена. Враг превосходил их числом более чем вдвое, и когда на передовую вышли Маска и Скарбранд, экзодиты потерпели поражение за считанные дни.

Когда же прибыл Ветер Мечей Биель-Тана, местные жители были почти полностью истреблены. Среди развалин поселений скакали и резвились демоны: одни напивались горячей кровью, другие подсчитывали убитых, а третьи спорили между собой о том, кто же из них самый смертоносный. Маска, однако, по-прежнему охотилась, координируя действия подчинённых с мастерством балетмейстера. Её отряды искатели очень своевременно обнаружили



Обсидиановые ворота на гребне горы, откуда открывался обзор на Зелёную долину. Она хорошо знала эльдар и подозревала, что совсем скоро на помощь экзодитам придут их сородичи с мира-корабля, однако именно это ей и было надо. Маска рассчитывала, что из-за спешки защитить портал они ненамеренно дадут ей шанс прорваться сквозь него. В лагере слаанешистов давно ходили сплетни, что обида и разочарование, вызванные утратой расположения Кровавого бога, придали Скарбранду сил, поэтому, когда биель-танцы попробуют его убить, нарастающий гнев, подкреплённый сверхъестественной энергией варп-шторма, терзавшего Урсулию, наделит его достаточной мощностью, чтобы разбить любой барьер.

Разыгравшееся побоище отнюдь не близилось к концу, наоборот, масштабы соревнования демонов должны были вот-вот увеличиться. А к тому моменту как буря стихнет, счёт смертям с обеих сторон достигнет поистине пугающих высот.

– Как же ты не предвидела этого, сестра?! – прошипел Мелиниэль, тыкая тонким пальцем в призрачную фигуру внутри «Волнового змея». – Разве руны ничего тебе не показали?

– Показали. Множество вариаций будущего, – спокойно ответила провидица Латриэль при помощи пси-связи. – Порой будущее меняется столь стремительно, что даже мы, ясновидящие, не в состоянии прочесть все сценарии развития событий.

– Я прекрасно знаю о твоей погрешности. Но в молодости она никогда не обходилась нам столь дорогой ценой.

– Никто не смог предсказать случившееся. Здесь имеет место какое-то психическое явление галактических масштабов. Мы до сих пор чувствуем, как оно давит на нас. Клубки судьбы расплетаются и сплетаются так быстро, что ни одному из нас не под силу предсказать, что будет дальше, даже верховному ясновидцу Ультве.

– Ты говоришь о Шепчущем боге, сестра, как ранее наши непрошенные гости. Спасение, возможно, и придёт, но слишком поздно. Слишком поздно для

народа Урсулии и для нас.

– И хотя мне больно это признавать, но да, Биель-Тану, вероятно, тоже придётся заплатить кровью.

Когда «Волновые змеи» пронеслись над огромным озером нефритового цвета, Мелиниэль заметил через голограмму, светящуюся в передней части десантного отсека, что берега окрашены в красный.

– Теперь, – сказал он отстранённым голосом, – мы покараем тех, кто осмелился навлечь наш гнев. – Тон автарха был столь же резким, как боевые тансы экзарха. – Время пришло. Машинам Ваула приказываю занять позиции в восьми лигах к северозападу от портала. Оседлавшие Ветер – то же самое, только с северо-востока. «Соколицы» формируют вершину пирамиды. Аспектные воины образуют кольца змея. Действуйте.

– Мелиниэль, мы должны обратить силы Хаоса друг против друга, – сообщила Латриэль. – В одиночку нам не выиграть.

– Попридержи совет, сестра, – бросил автарх. – Настал час клинка.



АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
(НАИВЫСШИЙ ПРИОРИТЕТ
«ТЕРРА»)

<СМ. ЧЁРНЫЙ ПРОГРЫЗАТЕЛЬ>
<АКТИВНОСТЬ ЕРЕТИКУС
ЭКСТРЕМИС>

Произошло то, чего так долго
страшился наш орден. На
самой Терре под полярными
скоплениями инвитских
ульев был обнаружен культ
генокрадов. Нам удалось
найти, опознать и отследить
до логовищ организмы,
разнящиеся от чистокровных-
прародителей до рабочих-
гибридов четвёртого
поколения. За последовавшие
три недели в улье Жэро были
зачищены шесть гнездилищ
ксеносов благодаря совместным
действиям Адептус Арбитрес и
Кустодес.

Ещё больше тревожат выводы
из произошедшего. По всей
видимости, благодаря крайне
продуманной схеме и саботажу
члены генокульта обошли
сложную и благословлённую
многоуровневую систему
безопасности Терры, пройдя
бесчисленные проверки и
каким-то образом обманув
самые продвинутые из
сканеров-ауспиков.

Оперативные группы кустодиев
и Оффицию Ассасинорум
пытаются определить метод
проникновения, пока
участники досконального
расследования Инквизиции
выжигают все следы порчи
чужаков в сердце родины
человечества. Операция
проводится в условиях строгой
секретности. В улье Жэро и
его окрестностях объявлен
карантин под предлогом борьбы
с некротической чумой под
кодовым обозначением «Чёрный
Прогрызатель». Воистину мы
живём во времена, когда
горькая ложь лучше ужасной
правды.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ШТОРМ

С завыванием, рёвом и криками
явились они – потусторонние
создания, крепко сжимающие
разнообразные клинки и в жутком
оскале демонстрирующие ряды
острых зубов. Демонические орды
Слаанеш и Кхорна прочищали
обезображенные леса Урсулии,
рассчитывая собрать ещё голов
для коллекции. Твари пребывали
в бешенстве: они оставили былые
шутки и насмешки и полностью
сосредоточились на том, чтобы
доказать своё превосходство, и
пока в округе бушевала пси-стихия,
демоны не замечали, как из облаков
спускаются войска искусственного
мира.

Лишь Маска краем угольно-
чёрных глаз следила за небесами.
Она не сомневалась, что Биель-
Тан обязательно заглочит
приготовленную для него наживку.
Как и всегда, корабельники бросятся
в атаку с безжалостной яростью, но
тем самым не отпугнут противников,
а наоборот вызовут опустошительное
контрнаступление. Слаанеш
покровительствует чрезмерности во
всём, особенно если это приводит к
пролитию живительных соков; Кхорн
же получает силу как от убийства
воинов собственной армии, так
и вражеской. То же относится и к
его миньонам. Кровь есть кровь, и
неважно чья.

Нападение эльдар оказалось
ожидасемо внезапным и
разрушительным. Единственным
словом автарх Мелиниэль обрушил из
облаков Ветер Мечей, и импульсные
лазеры и плазменные орудия
заработали с такой интенсивностью,
что казалось с неба пошёл дождь из
убийственного света с градинами
в виде эктоплазменных густков.
В лесном пологе тут же расцвели
цветы взрывов, в щепки разносящих
гротескные деревья.

Обстрел приходился не на толпы
варповых существ, а на самых
крупных и разукрашенных из
их числа. Ветер Мечей издавна
прдерживался стратегии убийства
предводителей, ибо так одерживать
победу вопреки обстоятельствам
могли даже небольшие отборные
соединения. Несмотря на
сверхъестественную природу
демонических воинств, данная
стратегия отлично работала и против

бессмертных легионов Великого
Врага. В считанные секунды эльдар
уничтожили десятки герольдов,
которые сплывали полчища
демонов.

Затем войска мира-корабля перешли
во всеохватное наступление, план
которого Мелиниэль разработал
всего за несколько минут, после
того как определил расположение
вражеских сил. Разделение армии
на несколько воинств позволило в
кратчайшие сроки окружить с воздуха
ближайшие к Обсидиановым вратам
отряды противника.

Первым развило наступление звено
«Соколиц», называемое *Эдрут
Энфалочу*. Поднимая за собой гнилую
листву, гравитанковые взводы в
плотном построении неслись сквозь
ливень огня, чтобы подобраться как
можно ближе к душедробителям –
демоническим машинам, которые
изрыгали из глоток губительные
потоки флегмы и вели обстрел
из пушек «Пожинатель». Однако
высокая скорость и неожиданность
атаки эльдар практически сводила на
нет их точность.

В авангарде воздушных сил
продвигалась Багровая Смерть; две
эскадрильи перехватчиков «Паслён»
сияли в небе подобно клину из
полированных рубинов и петляли
в разные стороны с грациозностью
вышедших на охоту ястребов. Один из
изящных истребителей оказался сбит
удачным выстрелом: закружившийся
пылающий остов из психопластика
ножом вонзился в покров джунглей.
Остальные избежали той же участи,
исполнив в небе бочку, после чего
круто спикировали к позиции
неприятелей. В последний момент
алые самолёты на бреющем полёте
прошли крест-накрест друг с другом, и
в ряды разъярённых душедробителей
вонзились светлые копья. Изначально
планировалось всего-навсего
ослепить гигантские демонические
машины сродни тому, как Кхаин
метнул ножи и выколол глаза Белому
змию Огханотиру, но результат
превышёл ожидания – лазерные
лучи прожгли головы большинству
железных чудищ. Покинувших
оболочку из металлической плоти
демонов унесла жуткая буря, и натиск
лягающих и шипящих поршнями
разумных конструкций прекратился.
Багровая Смерть к тому моменту уже

исчезла в облаках.

Увидев, что они лишись защиты от нападений с воздуха, разочарованные полчища демонов заревели так громко, что со скрюченных деревьев опали последние листья. В ответ на крики и вопли засвистели лазерные лучи орудий гравитанков, десяток которых пошёл на снижение с уходом Багровой Смерти.

Благодаря голополям, делающим их трудноразличимым на фоне облачной гряды, и высокому лиственному слою, закрывавшему большую часть неба, взводы Мелиниэля были практически невидимы. Лишь когда началась бойня, демоны наконец догадались, откуда их настигает гибель. «Огненные призмы» посылали в демонических всадников убийственные энергетические пики, проходившие сквозь лесной полог и вонзавшиеся в меднобоких джагернаутов. Лазерные заряды, фокусируемые диковинными кристаллами, проделывали во вражеской армии большие воронки, окаймлённые пузырящимися останками демонических скакунов: после каждого удара от них оставались лишь улетающие пары серы и лужица расплавленной меди.

Привлечённый из варпа резней, как небесная акула магией, с неба подобно метеору обрушился Скарбранд и с громоподобным грохотом врезался в гравитанки, отчего те смятыми рухнули в долине. От силы ударной волны древние деревья разлетелись в щепки, а в земле образовался огромный кратер. Оставляя огненные следы, Скарбранд вихрем бросился в бой, раскидывая громадными секирами путающихся под ногами низших демонов. Гигант стал отличной целью для стрелков эльдарских гравитанков, и вскоре в Скарбранда полетели ослепительные стрелы энергии. Вреда они не наносили, но делали его только злее.

Пока гравитанки вели сверху обстрел, в ущелье Зелёной долины влетели Оседлавшие Ветер и, нацелившись на основные силы противника, выпустили настолько свирепый ураган острых как бритва сюрикенов, что он срезал и растения, и демонов. Война за Урсулию разгорелась вновь.





Ветер Мечей Биель-Тана решает во что бы то ни стало остановить противника и вступает в схватку с демоническими разорителями Урсули.



Орудующий Резнёй и Бойней Скарбранд с яростью пробивается сквозь ряды эльдар, желая превзойти в кровожадности всех остальных.



По приказу автарха Мелиниэля силы быстрого реагирования Ветра Мечей глубоко вонзаются в строй слаанешистов.

БУРЯ КЛИНКОВ

Мобильная группа Оседлавших Ветер, предназначенная для нанесения молниеносных ударов, приготовилась выйти из общего строя и атаковать в глубину. С обычным противником они, без сомнения, расправились бы довольно быстро, но с демонами Слаанеш было всё иначе. Из толпы демонесс выскочило целое стадо длинноногих двулапых скакунов с наездницами, увешанными драгоценными камнями. Пронзительно вереща, животные бежали с невероятной скоростью, пока не настигли мчащиеся гравидиклы и длинными липкими языками не выбивали наездников из седел. Прямо за ними шли колесницы искательниц, которые вращающимися клинками разрезали сбитых эльдар на мелкие куски.

Наблюдая за ходом контратаки из десантного отсека своего гравилёта, автарх Мелиниэль отдал приказ выдвигаться в бой элитным подразделением. Воинство, известное как Свернувшийся Змей или *Тилман Ак Саим* на языке эльдар, ударило по неприятелю с фланга. Многочисленные «Волновые змеи» извергли сотни бойцов всех расцветок и аспектов войны Кхаина. Яркая броня эльдар сильно контрастировала с блеклыми оттенками осквернённых лесов Урсули.

Первыми бросились в атаку Пикирующие Ястребы, вырвавшиеся из свинцовых облаков, на фоне которых крылатые воины в броне похожего оттенка были едва ли заметны. Из подсумков на поясе они доставали и кидали в толпу демонов Кхорна у края отвесной скалы небольшие, но мощные гранаты. Падавшие с неба, будто жёлуди со старого дуба, при ударе они образовывали трескучие шары белой плазмы, разрывавшие и раскидывавшие краснокожие тела, пока от них вообще ничего не оставалось. Кинжальный огонь из лазерных бластеров также собрал среди тварей богатый кровавый урожай. К тому моменту как на ближайшую гряду поднялись черепушки, чтобы сбить надоедливых «пташек», Пикирующие Ястребы уже улетели прочь, а вместо них явились Варповые Пауки, бесшумно материализовавшиеся позади вражеских артиллерийских батарей. Оружие аспектников выпустило длинную моноволоконную проволоку, до того острую, что она без труда рассекла и плоть демонических расчётов, и обслуживаемые ими адские медные пушки. Сделав дело, Пауки тоже исчезли во вспышке неслета.

Контрнаступление слаанешистов в долине тем не менее было весьма

свирепым. С радостным шипением на аспектных воинов накинудось полчище гибких демонесс, предвкушающих роскошный пир душ. Первая волна хлынула в сторону появившихся в реальности Варповых Пауков, ранее уничтоживших на горном хребте демонов Кхорна. Прислужницы Князя Удовольствий громко кричали и улюлюкали, чтобы привлечь внимание соперников. Тогда храмовые воины снова открыли огонь, и целая сетка из моноволоконных нитей опустилась на противниц и оставила от них лишь отвратительные бледные кубики плоти. Уловка, впрочем, сработала: пока внимание Пауков было отвлечено, с другого направления к ним подобралась вторая группа демонесс и, забравшись на шипастые деревья, с дикими воплями набросилась на врагов сверху. В воздух полетели отрубленные конечности аспектных воинов; нескольких бесстрашных эльдар разорвали на части, остальные же попросту испарились, запустив генератор варповых скачков, и во вспышке переместились на сотню шагов от места нападения.

Секунду назад ликовавшие демонессы вдруг остались ни с чем и пришли в смятение. Обвиняя друг друга, они принялись жадно озираться в поисках новых жертв, как в этот момент опустошительным ракетным обстрелом их поприветствовали Тёмные Жнецы, расположившиеся на мостках древесного дворца. Прокатившаяся череда взрывов оказалась настолько мощной, что не только разнесла твёрдые как железо огромные грибы, но и убила десятки прятавшихся за ними демонесс. Не успело громоподобное эхо затихнуть, как началась следующая



атака слаанешисток: к позициям корабельников стремительно приближалась демоническая кавалерия, сопровождаемая сзади жуткими на вид колесницами.

В ответ на новое наступление противника Мелиниэль применил тактику *федхейн сайм зараххин*, отправив на передовую ещё один взвод «Волновых змей». Пока колесницы приближались, на поле боя плавно, но быстро высадился целый храм Зловещих Мстителей, которые тут же обрушили смерч из сюрикенов на пронсящих мимо искательниц. Когда навстречу вражеской кавалерии полетела туча мономолекулярных дисков, даже сверхъестественная проворность демонических скакунов Слаанеш не смогла спасти от подобного залпа. Двупалых зверей и наездниц порвало на доскуты точно так же, как их сёстры-колесничие несколько мгновений назад разделались с Оседлавшими Ветер.

Пока Зловещие Мстители перезаряжались, демоницы, все-таки сумевшие прорваться сквозь бурю осколков, принялись стегать и сечь воинов с высокими гребнями. Вступившие в схватку с наездницами экзархи храма отбивали змеиные выпады мерцающими силовыми щитами, после чего расправлялись с соперницами, вгоняя в них мечи и силовые копья. Затем в эктоплазменную дымку – всё, что осталось от искательниц, составлявших войска авангарда, – ворвались колесничие. Всадницы пригнулись, чтобы избежать очередного вихря сюрикенов, и тогда трио «Волновых змеев» плавно заскользило по природным бульварам, разворачиваясь на ходу, чтобы позволить сидящим внутри Огненным Драконам быстро высадиться и построиться. Как только его подчинённые сконцентрировались на целях, экзарх произнёс единственное слово, и спустя мгновение демонические машины и их колесничие испарились в шипящих потоках ихора и брызгах расплавленного металла, попавших на ярко-оранжевые пластины брони аспектных воинов.

И всё же одна наложница Слаанеш пробилась через тонкую оранжевую линию к Тёмным Жнецам на зелёном балконе: она прыгнула со своей

горящей колесницы на скрюченный сук ближайшего дерева, а оттуда к команде тяжёлого оружия. Тёмные Жнецы с их громоздкими ракетными установками и тяжёлыми доспехами оказались лёгкой добычей для вёрткой и шустрой обольстительницы.

В считанные секунды острыми клешнями она забрали жизни четырёх аспектных воинов, прежде чем кто-то мощным пинком отправил её в раскинувшийся внизу костёр.

У Obsидиановых врат, расположенных на склоне долины, демоны Кхорна зарубили и обезглавили каждого эльдарского странника, посланного не дать им присоединиться к большому сражению. Сначала один, затем три, а в конце восемь батальонов во главе с Жаждущими Крови пустились в атаку по лесистому склону, желая принять участие в резне. Автарх Мелиниэль, предвидевший подобное развитие ситуации, заранее предупредил своих воинов, и сейчас они без спешки отступали к ожидающимся поблизости транспортам. Обозревающая сражение с вершины хребта Маска злобно зарычала от разочарования. Она криком подала колесницам приказ втянуть противников в бой, ведь чтобы её замысел сработал, эльдар должны встать на защиту самого портала.

Скарбранд тем временем огненным шаром неистового гнева прокладывал себе дорогу сквозь орду демонесс. Он прошёл мимо Obsидиановых врат, желая присоединиться к развязавшейся в долине бойне. Маска завлекла его сюда, уверив, что самая ожесточённая драка ожидается за порталом, и монстр попался на её удочку. Но сейчас её план находился под угрозой срыва из-за отхода эльдар. Требовалось что-то предпринять и поскорее, иначе Изгнанник вступит в битву в полумиле от того места, где больше всего хотела бы его видеть Маска.

Меньше чем за минуту лучшие колесничие герольда Слаанеш вернулись с изувеченными телами трёх колдунов, разложенными на упряжке. Клинковые машины остановились, когда Маска ловко вскочила на покрытый мхом замковый камень Obsидиановых врат, и наездницы легко закинули трупы псайкеров к своей госпоже, будто это были набитые соломой пугала.

Вывокоряя сверкающие камни душ из нагрудных пластин брони псайкеров, Маска издала пронзительный крик наслаждения и закинула их себе в глотку один за другим, как жадный гурман проглатывает блюдо из устриц.

Позёрство герольда не прошло незамеченным. Три взвода скоростных гравитанков изменили курс и устремились к ней, выплёвывая из орудий смерть. Маска плясала и уклонялась от выстрелов, радостно хохоча по мере снижения скиммеров.

В тот миг Скарбранд взмыл в воздух и секирами прочертил над собой широкую дугу. Ведущий гравилёт разломился на две половины, и его пылающие обломки врезались в утёс. Контуженные и искалеченные аспектные воины посыпались наружу и упали в чужеродную листву. Расталкивая друг друга, демоны Слаанеш и Кхорна тут же набросились на них, отчаянно желая забрать головы. Пролетавшие неподалёку Сияющие Копья сделали заход и немедленно ретировались, точечным огнём разогнав тварей.

Автарх Мелиниэль, в ужасе наблюдавший за осквернением духов сородичей на вершине Obsидиановых врат, почувствовал, как кровь закипает в жилах от ярости Кхаина, и отдал экзархам серию коротких распоряжений. Его умный и осторожный план по завлечению демонов по отдельности под дула орудий был практически забыт. Теперь вся его стратегия заключалась в проведении масштабного наступления.

Спеша заставить демонессу заплатить за её гнусное злодеяние, автарх приказал собственному взводу подойти ближе к вратам, где скопились предводители вражеской армии: не только глава слаанешисток, но и покрытый шрамами Жаждущий Крови, излучавший красноватый свет при каждом шквальном порыве свистящего ветра. Мелиниэль рассудил, что, сконцентрировав должные силы, Ветер Мечей сможет нанести смертельный удар и лишит противника сплочённости, чтобы отомстить за души, которые уже не смогут обрести покой в бесконечной цепи родного мира-корабля. Демонические орды получатся разбить гораздо проще, если оставить

их без единого руководства, а возможно даже обратить друг против друга, на что намекала его сестра Латриэль.

Тогда автарх скомандовал взводам «Солнечная буря» сосредоточить огонь на Скарбранде, а Маску приказал убить выжившим снайперам-изгоям. Мгновения спустя из-за высоких холмов странники открыли огонь, и каждый лазерный луч, тонкий как игла, выбил из плоти пляшущей демонессы облачко ихора. Впрочем, для Маски, насыщенной энергией после тёмной трапезы, их обстрел был всё равно что лёгкий дождик.

Тем временем «Огненные призмы» зашли на позицию для новой атаки вдоль ярко светящейся долины; лазерные установки идущих позади гравитанков направили огонь на гигантские кристаллы, удерживаемые скиммерами впереди, и вырвавшиеся копыта энергии оказались настолько плотными, что смогли бы пробить даже психокостную надстройку искусственного мира. Все они с высочайшей точностью угодили в цель: три, четыре, пять макролучей попали в Скарбранда. Они испускали настолько яркий свет, что на него больно было смотреть даже с расстояния в несколько лиг.

Жаждающий Крови прекратил на время резню ближайших аспектных воинов и только скрежетал пожими на клыки зубами по мере того, как в него вливалось всё больше и больше энергии. Засияв словно красное солнце, Скарбранд издал гневный рык. Его кожа стала отслаиваться, когда из пор полился ослепительный свет. Каждый демон поблизости, кроме Маски, обратился в прах в ужасающей огненной буре. Кровоускатели и демонессы испарились. Скарбранд зашагал прочь, но беспощадный лазерный залп неотступно следовал за ним по пятам. Высший демон дошёл до состояния белого каления, приведённый в ярость неприятной мыслью о том, что его могут убить так рано, когда он ещё не собрал и жалкие сто черепов во имя Него. Разозлённый, он стал озираться, ища кого-нибудь, чтобы убить. И единственной, кого он увидел поблизости, была Маска, издевательски смеющаяся над ним с вершины Обсидиановых врат.

Скарбранд замахнулся и со всей мощи обрушил демонические

секиры Бойню и Резню на Маску, но та в последний момент увернулась, исполнив сальто назад, и топоры врезались в замковый камень с силой достаточной, чтобы его разбить на раскалённые куски и сломать руническую защиту.

В мгновение ока давно запечатанный паутинный портал открылся – воронка янтарного света протянулась до поверхности утёса и ушла в бесконечность. Маска без промедлений нырнула туда, а следом за ней рекой молочно-белой плоти потекли легионы демонессы.

Автарх Мелиниэль почувствовал, как ком подступает к горлу. Его абсолютная уверенность в том, что демоны не смогут пробить этот древний портал, сейчас казалась наивной глупостью самонадеянного юнца. Прямо у него на глазах зараза Хаоса проникла в Паутину, без всяких сомнений, направляясь в сердце Биель-Тана. Тут он ощутил, как его сестра Латриэль мысленным взором заглянула ему в душу, и, воспользовавшись возможностью, он послал ей предупреждение через эфир. Биель-Тан находился в смертельной опасности. Защитники должны успеть подготовиться, ибо через считанные часы мир-корабль наводнят худшие враги из возможных.

Хотя Маска добила своего, битва за Урсудию не прекратилась. Аспектные воины под командованием автарха сосредоточили усилия на Обсидиановых вратах; от ухищрений, использованных, чтобы увести неприятелей от критически важного объекта, полностью отказались, ведь единственное, что эльдар сейчас могли сделать, так это попытаться снизить число демонов, прорывающихся через портал. Снова и снова корабельники атаковали Скарбранда, но чудовище, наоборот, становилось только сильнее, так как пожар его гнева разгорался выше, чем прежде. Он прорвался сквозь строй Зловещих Мстителей, прожёл блестящую паутину из моноволоконной нити и стал раскидывать направо и налево гравитанки, оказавшиеся в пределах досягаемости его громадных секир.

Вскоре, однако, Изгнанник стремился убивать вовсе не эльдар, а демонов Слаанеш, так как понял, что Маска заставила его плясать под свою дудку и совершенно не собиралась в конце дня побоища подводить итоги и подсчитывать, кто и сколько забрал

жизней. Осознав правду, он прошёл через врата, полный решимости отомстить.

Разрушения, учинённые Скарбрандом на своём пути, увлекли за ним сперва сотни, а затем и тысячи потусторонних тварей. Орда кровоускателей и череподавов вместе с тремя высшими демонами стала подниматься по склону в направлении круга из стоячих камней. Крутой откос несколько не замедлял существ, что не знали усталости, и вскоре несмотря на рискованные налёты Оседлавших Ветер, аспектных воинов и гравитанков, откидывавших десятки демонов вниз, эльдар уступали числом в соотношении пять к одному.

С тяжёлым сердцем автарх Мелиниэль признал, что битву не выиграть, не истощив Ветер Мечей на следующие десятилетия. Обсидиановые врата по-прежнему находились в руках неприятелей, и всё больше и больше прислужниц Слаанеш под прикрытием наступлений кхорнистов беспрепятственно проскальзывало в Паутину.

Столь массовый наплыв требовалось остановить во что бы то ни стало, иначе набег Маски с сотней демонов мог превратиться в крупномасштабное вторжение. Оставался единственный выход. Передав короткий приказ, автарх скомандовал взводам «Солнечная буря» направить всю свою мощь на Обсидиановые врата; с учётом того, что Скарбранд могучим ударом расколол обережные руны, портал стал уязвим и для обычных атак. Макролучи выстреливали один за другим, и демоны погибали десятками, попав под обратный поток изливающейся наружу колоссальной энергии: рунические печати, закрывавшие прежде проход, снова ярко засияли, когда камень стал плавиться изнутри. А затем с титаническим вздохом Обсидиановые врата взорвались.

Эльдарские войска к тому времени уже начали спешно отходить к гравитранспорту и уноситься в небеса. Мелиниэль отдал общий приказ о немедленном отступлении; и хотя Ветер Мечей неизменно высоко пенил планеты Ишедших, родной мир-корабль находился в большой опасности. Время Биель-Тана утекало.



ПРИХОД ДРЕВНИХ ДУШ

В искусственном мире Биель-Тан сам воздух гудел от несдерживаемой злости. Всякая душа на звездолёте размером с континент поднялась по зову убийства. Все обитатели ощущали, как гнев поднявшейся с трона аватары отзывается у них в венах. Послание Мелиниэля, доставленное по каналам пси-связи с сестрой-ясновидцем Латриель, запустило механизм событий, возбудивших весь Биель-Тан. Где-то по тоннелям Паутины, что вели к миру-корабли, прямо сейчас продвигалось воинство демонов Сланеш. От нашествия Биель-Тан отделила какие-то минуты, и не только приспешницы Великого Врага мчались в бой, но и миньоны Кровавого бога, лающая орда жажущих битвы тварей.

И хотя на Урсулио был всего один быстрый путь, десятки меньших проходов вели к ней из раскиданных по всему Биель-Тану паутинных порталов. В том случае, если хотя бы один из этих врат уничтожили или осквернили, это нарушило бы целостность всего мира-

корабля и обрело на мучительную метафизическую смерть. И хотя подобная мера казалась чересчур радикальной и вызвала всеобщее беспокойство, Латриель и биельтанский совет провидцев после предостережения Мелиниэля приняли решение запечатать каждые врата в Паутине на звездолёте, кроме гигантского портала, что сиял во тьме космоса на корме. Данный артериальный проход, через который Биель-Тан выводил свои крупнейшие армии, был тяжело укреплен: треть войск мира-корабля встала на его страже, готовая при необходимости уничтожить и врата, и любое демоническое воинство, что попытается прорваться оттуда наружу. Как говорили ясновидцы, лучше ампутировать омертвевшую конечность, чем допустить заражение всего тела.

Однако вместо проведения лобового штурма Маска пошла на хитрость. Группа странников, отправленная автархом в Паутину с заданием издалека следить за продвижением

противника, проплыла на шлюпке через хвостовой портал и опустилась к докам искусственного мира, где зашла в порт через «присовый люк» на крыше куполообразных врат. Но эльдарские следопыты не подозревали, что к их каноз прицепилась снизу Маска: демонам не нужно дышать воздухом, они не чувствуют космический холод и при сильной буре в Эмпиреях способны существовать в реальном мире какое-то время. Так, пройдя мимо вооружённого кордона в порту, предвестница отцепилась от судёнышка и плавно полетела вниз, словно подвонный ныряльщик, отправившийся за морскими сокровищами. Наконец Маска нашла путь внутрь мира-корабля. Любого, кто бросал на неё взгляд, поглощали его потаённые страсти, и таким образом Маска, словно зловещий гипнотизёр, подчиняла своей воли одного жителя за другим. По мере продолжения танца беспокойное выражение на лицах её рабов сменялось кошмарным ликованием. Нашёптывая слова призыва, Маска

На восьмой сокрушительный удар урсулийские рунческие врата Биель-Тана сдались и выпустили ревущее психическое пламя. Взрыв был настолько громким, что потряс ясновидцу Латриель до глубины души. С громовым грохотом изуродованный Жажущий Крови вырвался из клубов синего пламени и приземлился на мозаичный пол мира-корабля. Психопластик под ним пошёл трещиной на пол мили во всех направлениях. Изгнанник наконец пробился внутрь, а вместе с ним и сотни краснокожих демонов.

Ясновидица Латриель почувствовала, как кровь закипает в жилах, но умерла пыл. «Сейчас», – послала она мысленную команду, и воины шести аспектных храмов резко покинули укрытия среди леса из высоких столбов. Передние ряды дьявольского воинства испарились в считанные мгновения, когда их встретили лазеры, сюрикены и мелта-лучи. По неистовствующему адскому гиганту попали дюжину раз, но это, похоже, только помогло ему вырасти в размерах. Он набросился на Жалящих Скорпионов, плывавших в него смертельными лучами из мандибластеров, и громадными топорами без видимого труда зарубил их, словно скот.

Когда позади Латриель раздался звон, похожий на колокольный, она обернулась и увидела, как железная аватара Биель-Тана несётся на монстра, оставляя огненные следы. Инкарнация Кхаина на ходу метнула копье Суин Дэлла. Одновременно с этим Латриель швырнула в демона стрелу стифрающей разум энергии, однако её атака не возымела особого эффекта на зверя: Жажущий Крови оглянулся и заревел так, что силой своего гнева и презрения сбил ясновидцу с ног.

В тот же момент, однако, грудь чудовища пробил Плачущая

Смерть. Плоть демона зашипела, когда наконецник реликвийного оружия глубоко вонзился. Любое смертное существо, неважно каким бы огромным и сильным оно ни было, в мгновение испустило бы дух, но Жажущий Крови продолжал сражаться, секирами разрубая противостоящих inferнальному полчищу Воющих Баньши и Жалящих Скорпионов. Подбежавшая аватара Кхаина отвела ладонью в сторону направленный на неё топор и нанесла противнику мощнейший апперкот окровавленной рукой. Не ослабевая натиск, ожившая статуя подошла ближе, пригнулась от просветившего над головой второго топора и, ухватившись за торчащее из груди монстра копьё, оторвала его от пала. Под тяжестью собственного веса высший психический опускаться по древку Суин Дэлла. И всё равно он не переставал сопротивляться, нанося железной аватаре страшные раны пылающими секирами. Пламя беспримесного гнева сражающихся разгорелось до такой степени, что поглотило обоих. Собравшиеся вокруг своего предводителя низшие демоны, готовые дать последний бой, сгорели дотла, а те аспектные воины, что не успели отойти подальше, обратились в почерневшие трупы.

Латриель побежала быстрее чем когда-либо в своей жизни и, сопротивляясь нестерпимому жару, швырнула три руны защиты в полное демонов пространство Паутины за расколотыми вратами. Оберегающие психические символы заняли свои места, словно притянутые незримыми магнитами, и закрыли проход. Прежде чем приступить к трудной и утомительной работе по скорейшему опечатыванию врат, Латриель оглянулась в надежде на чудо – триумф аватары Кхаина. Увы, она увидела только костёр и лужу расплавленного железа.

касаясь одурманенных ею эльдар, и в тех вселялись демонессы, отвечавшие на зов госпожи. Плоть жертв преобразовывалась до тех пор, пока на их месте не воплощались прислужницы демонической королевы.

Медленно, но неотвратно захватывающий танец Маски завёл её в самое сердце мира-корабля. Никто не мог противиться её чарам, ибо во всех эльдар зрело семя одержимости духа, что привело когда-то к рождению Слаанеш. Беспрепятственно она добралась до железной палаты, где в мирное время спала аватара Кхаина. Сейчас же её трон пустовал, так как ожившая статуя находилась сейчас далеко отсюда, сражаясь со Скарбрандом. Маска тихонько рассмеялась про себя, подскочила к громадному железному трону и уселась, скрестив ноги, чтобы вызвать в реальность как можно больше соратниц.

Тогда за паразитом в центре искусственного мира явились Воюющие Баньши. Ведомые ясновидицей Х'дэи, открывшей правду благодаря гадательным рунам, аспектные воины с пронзительными криками ворвались в открытый тронный зал. Первые несколько Баньши, накинувшиеся на Маску и её демоническую когорту, допустили страшную ошибку, встретившись с ней взглядом, и немедленно стали жертвами её завораживающего танца, пав перед ней ниц. Х'дэи почувствовала, как защищавший её шлем-призрак раскалился от нахлынувшей пси-энергии, и вынуждена была сорвать его: один взгляд Маски, и провидица тоже попала под её чары.

Вдруг по залу пронёсся оглушительный вопль: не насмешливый визг демона, а чистый и пронзительный крик, замутняющий сознание. Крупная воительница бросилась в схватку, орудуя клинком с длинной рукояткой и каждым взмахом обезглавливая одну демонессу. Обнаружив, что заклятие не действует на незнакомку, Маска сорвалась с места и высоко прыгнула, выставив перед собой жуткие клешни. Со скоростью мысли древковое оружие метнулось вверх и пригвоздило прислужницу Слаанеш к потолку помещения. Джайн Зар,

посланная помешать Маске союзными арлекинами, наконец явилась.

Однако её вмешательство случилось слишком поздно. Погрузив в призрачную кость тронного зала свои клешни, исписанные запретными знаками Хаоса, Маска нарушила священную неприкосновенность

бесконечной цепи Биель-Тана, чем заразила её изнутри. Её служанки последовали примеру и, оставив физическое тело, влились в каналы корабля в таком количестве, что никакая естественная защита не могла им противостоять. Биель-Тан оказался на грани катастрофы.





МИР-КОРАБЛЬ РАСПАЛСЯ

Важнейшей составляющей любого эльдарского искусственного мира является бесконечная цепь – ядро из призрачной кости, которое сродни скелету проходит через всю громадную структуру корабля, образуя для духов умерших нечто вроде лимба. Как правило, её защищают крошечные психокристаллические существа, называемые варповыми пауками, которые способны телепортироваться на небольшие расстояния. Однако демоническая зараза, распространённая Маской, оказалась настолько сильной, что даже они не смогли с ней справиться. Искусственный мир стонал, будто живой; его жуткие крики звучали на границе слышимости, пока сонм потусторонних тварей пожирал души умерших биель-танцев.

Тем временем между демоническими захватчиками и эльдар бушевала битва: реки горячей крови бежали среди шпилей и колоннад под куполами корабля. Благодаря своевременному предупреждению Мелниэля и контрафаке лорда-феникса Джайн Зар, приспешников Хчорна и Сланеш удалось сначала

изолировать, а затем безжалостно изгнать в варп. Никто не ликовал и не радовался, даже когда объявляли зачищенным очередной участок корабля. Искусственный мир подхватил страшную болезнь, что сулило тяжёлые последствия.

И именно во время разворачивающейся трагедии прибыли Иврайна и её спутники. Проведённые солистом через паутинные врата, которые ясновидица Латриель только только начала закрывать, они были недружелюбно встречены храмом Сияющих Копий и сопровождены к верховному совету. Новоприбывшие, без сомнения, принадлежали расе эльдар, однако с собой они привели воинов в доспехах, распространённых в Комморре. После вторжения демонов обитатели Биель-Тана были совсем не рады подобным гостям, рассматривая их как потенциальных врагов.

Лишь когда из теней разрушенного театра возникла группа демонесс, судьба открыла истинные намерения захватчиков. Солдаты Латриель

скосили первую волну адских созданий, но порождения Сланеш оказались слишком быстры и упрямо хотели добраться до Иврайны. Многие биель-танцы погибли под ударами острых когтей и загнутых клинков, прежде чем Дщерь Теней широко развела руки и её тело засияло, наполненное загробной энергией душ. Она тяжело вздохнула, и из её рта появилась серая дымка, завихрившаяся вокруг каждого демона в великом зале. Раздался жуткий плач, словно тысячи духов заголосили в унисон. Туман рассеялся, а вместе с ним и потусторонние твари.

Последовал напряжённый, но приветствуемый обеими сторонами диалог. Латриель слабо припоминала, как в детстве наблюдала танец Иврайны, и пришла в изумление от того, что узнала её спустя долгие годы. И всё же та переменилась; тревогу вызывала не только её компания, но и её взгляд, манера говорить. Впрочем, разбираться в причинах сейчас не было времени, так как искусственный мир находился в беде.



Под присмотром Латриель Иврайну и её соратников провели в купол Провидения, где они должны были принять участие в экстренном собрании руководящего совета. К моменту их прихода дебаты уже шли во всю. После уничтожения демонов духовидцы делали всё от них зависящее, чтобы выкачать незапятнанные порчей души из критически повреждённой психоцепи и ради их же спасения загрузить в призрачные конструкции. Духовидцев, однако, было мало, а потусторонних нарушителей много, поэтому даже в процессе работы психокостный скелет мира-корабля крошился и обращался в серую пыль. Если ужасная метафизическая трансформация продолжится, искусственный мир постепенно распадётся на части. Требовались отчаянные меры.

Когда Иврайна заговорила без дозволения, среди представителей высшей власти поднялось возмущение. Кем она себя возомнила, чтобы без разрешения вернуться в Биель-Тан после того, как оставила Пути? Зачем она привела убийц из Тёмного города? С чего решила, что ей открылась правда об общей судьбе эльдарского народа? У автархов не было времени выслушивать Иврайну, независимо от

её происхождения. Когда же Латриель заговорила в её защиту, все навестили уши. Ясновидица заявила, что, быть может, вернувшаяся скиталица не та, кем кажется на первый взгляд. Изгнание демонов Сланеш далось ей так же легко, как другим эльдар усталый вздох. Быть может, именно она являлась Открывающим Седьмого Пути, врагом заклятым Той-что-жаждет, что сплетёт клубок на заре Рана Дандры, о чем говорилось в пророчестве Кайсадуруса Анахорета. После слов Латриель в зале опустилась напряжённая тишина. Среди собравшихся в равной мере ощущались ненависть, страх, смятение и надежда. Лишь немногие из присутствовавших осмелились поверить, что, вероятно, их умирающий мир поможет пройти по тонкой нити судьбы, ведущей к истинному перерождению.

Затем вперёд вышла Джайн Зар, с обнажённого клинка которой до сих пор капал ихор. Звонко лягкая подошвами о психокостный пол, она прошагала в центр купола, где чётким и ровным голосом привлекла внимание окружающих.

«Её устами вещает сонм голосов. Она — наше спасение. Так прислушайтесь же к ней».

АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
<ДОНОРИЙСКИЙ СЕКТОР>
<СМ. ЗАРАЖЕНИЕ МАКРОФАУНОЙ,
АБДУКЦИО МИЛИТАРУМ>

Описанное инквизитором Чеваком лабиринтное измерение действительно существует. Считается, что оно представляет собой сеть туннелей между реальным миром и Имматериумом. В Донорийском секторе, где проходит большое переплетение подобных каналов, значительный участок потусторонней сети был вскрыт варп-штормом, получившим название Нарастающая Ярость. Свидетельством разлома стало вторжение огромных хищников, известных как донорийские изверги: тысячи когтистых, шипастых и пернатых тварей бесчинствовали на Донории-Прайм последние несколько месяцев. В ответ с ближайшего тренировочного мира Астра Милитарум Традиана-Минорис была предпринята масштабная контратака. Не менее шести полков Имперской Гвардии (331-й полк Витрийских драгун, Канакские Собиратели Черепов с 338-го по 341-й полки, а также 122-й Савларских Хим-Псов) были отправлены на Донорию-Прайм с целью уничтожить зверей и любой ценой закрыть разлом.

Штаб сектора прекрасно осознавал, что подобная операция приведёт к потерям, но не ожидал полного исчезновения всех шести подразделений. Когда на помощь товарищам прибыл 198-й полк Кадийских Штурмовиков Храмов, то оказалось, что вся планета опустела — не было обнаружено никаких следов ни людей, ни зверей, только множество танков с работающими на холостом ходу двигателями. Дальнейшее расследование показало, что то же самое произошло на Донории-Терциус и -Септимус. Вся разумная жизнь на трёх планетах исчезла. До сих пор нам не удалось обнаружить никаких признаков, указывавших бы на похитителей гвардейцев, если не считать игровой карты с изображением стального змея, приколотой кинжалом ко лбу планетарного губернатора Донории.



РАСКОЛ БИЕЛЬ-ТАНА

В окружении статуй мифологических героев и при молчаливой поддержке стоящего рядом Визарха Иврайна вещала перед собравшимися долго и красноречиво. Поначалу она говорила голосом умудрённой опытом матери, дающей наставление детям. Но постепенно ею овладевала страсть, и речь приобрела тон юной девушки, полной сил и высоких стремлений. Когда же её слова поставили под сомнение старейшины, голос Иврайны снова переменялся, приобретая язвительные нотки старухи, у которой не было времени выслушивать всякое дурачье. Всем своим видом она источала великую силу, но не как Джайн Зар, своей воинской стойкостью воспламенявшая душу каждого смотревшего на неё эльдар. Иврайна напоминала надвигающуюся бурю, холодную и обещающую большие разрушения.

Для биель-танцев существовал всего один способ пережить проклятие, насланное Маской. Будь то живые или мёртвые, все обитатели искусственного мира всё больше рисковали упасть в бездну забвения с каждым уходящим часом. Иврайна стала посланницей божества, которое никогда не рождалось в буквальном смысле слова, но чья мощь, однако, уже затмевала звёзды. Она могла стать их проводником в новое будущее, если они доверятся ей. В тот миг все присутствовавшие услышали имя, сорвавшееся с её губ, и ощутили, как ледяные когти тревоги сковали сердце.

«Иннеад пробудился». Гомон, поднявшийся в ответ на завлечение Иврайны, быстро утих, когда вперёд выступила Джайн Зар и властным взором обвела собрание. Иврайна подождала, пока не умолкли даже самые злые языки, после чего продолжила. Она поведала о могуществе нарождающегося бога и о грядущем крутом переломе в истории. Нелицеприятная правда заключалась в том, что для полного проявления Иннеада и окончательной победы над Слаанеш, каждый эльдар в Галактике должен был умереть, дабы напитать единый божественный дух. Многие согласно закивали, вспомнив неоднократно пересказанный миф. Однако это означало, что огонь эльдарской расы угаснет навеки, чего ни в коем случае нельзя было допустить. Иврайна же

предлагала иной путь – Седьмой Путь, пролегающий между светом и тьмой.

Иврайна поделилась видением, что посетило её на арене «Крусибаэль» в Комморре, и полученным тогда же тайным знанием. Сущность Иннеада сфокусируется на пяти заколдованных костях, раскиданных по суверенным владениям эльдар. Легенды гласят, что эры тому назад бог-кузнец Ваул выковал мечи из пальцев отрубленной руки богини-старухи Морай-Хег и вручил посредникам эльдарских богов. В правильных руках эти клинки даруют власть над жизнью и смертью, и, если собрать их вместе, они пробудят бога мёртвых. В этом месте Иврайна демонстративно подняла над собой Кха-вир, меч Скорби. От кромки, одновременно тёмной и светлой, исходила практически осязаемая мощь. Иврайна заявила, что существуют ещё четыре таких же меча, два из которых затерялись где-то в развалинах старушечьих миров. Если собрать и полить кровью все пять, Иннеад получит подходящую фокусную точку в реальном пространстве, чтобы окончательно проснуться и проявить свой потенциал для низвержения

Слаанеш.

По словам Иврайны, один из мечей Старухи – Азу-вар, меч Беззвучных Криков – находился в сердце самого Биель-Тана. И за ним-то она и пришла. Забрав его, она избавит больной искусственный мир от страданий.

В этот раз воззвание Иврайны встретили с таким гулом, что ни одного слова нельзя было разобрать. Экзарх Таралат Сердце-Тени бросился вперёд с жужжащим цепным клинком, но Джайн Зар одним движением сбила его с ног древком оружия. Остальные вскочили со своих мест: их лица выражали злость и отчаяние. Иврайна же сохраняла невозмутимость. Тем не менее Визарх встал перед ней и положил руку на эфес силового меча в знак бессловесного вызова.

Время разговоров прошло. Провозвещница Иннеада закрыла глаза и направила внутренний свет в кроваво-красную перчатку, заменявшую ей левую руку. Через мгновение она погрузила её глубоко в заражённую призрачную кость искусственного мира.

Момент, когда все затаили дыхание, минул, как только Иврайна вытащила Азу-вар из психокостного хребта мира-корабля Биель-Тан и тут же грянул огушительный гром. Жрица Иннеада вытянула меч с такой лёгкостью, словно не из твёрдой, как железо, поверхности, а из чана с водой. Затем она резким движением подняла его высоко над собой. Истекая побочной психической субстанцией, великий клинок горел таким пагубным светом, что обжигал глаза. Иврайна закричала от триумфа и боли, когда невероятная энергия заструилась по ней. Она не позволяла мечу опуститься, ибо это на веки веков обрекло бы её расу на медленное вымирание, поскольку Азу-вар был не просто мечом, но ещё и ключом – одним из пяти, которые открывали замок к последней подлинной надежде, запытанной давным-давно предусмотрительной старухой Морай-Хег на тот случай, если когда-нибудь потребуете настезь отворить дверь в царство смерти.

Искусственный мир дрожал под ногами, как при землетрясении. Высокие столбы пошли трещинами на всю длину и рухнули в облаках пыли прямо посреди лесных массивов. Миллион мёртвых душ закричали разом, вырвавшись из заключения в бесконечной цепи, тогда как прожорливые демоны Слаанеш бросились за ними в погоню. Сейсмические толчки усиливались, как при извержении.

– Восстань! – кричала Иврайна. – Восстань и живи!

Что-то ужасное вырвалось из расколотого ядра мира-корабля. Липкое от эктоплазмы огромное чудовище из кривых костей и мерцающих душ, одновременно ужасное и прекрасное. Собравшиеся биель-танцы выцарапывали себе глаза, хватились за сердце, уши. Они шатались и падали, цепляясь за обломки их любимого дома, черневшего и распадавшегося прямо у них на глазах. Дико радующаяся Иврайна между тем испускала яркий свет и поднималась в воздух. Призрачное существо перед ней звеняще тихо произнесло единственное слово, и сама пустота содрогнулась в ответ.

Инкарна, божественная аватара Иннеада, пробудилась.







ПОГРУЖЕНИЕ В ПРОШЛОЕ

ГЛАВА 2

Эти иннари суть проклятие нашего раздробленного народа, насмешка над предками альдари. Как мы можем вернуть минувшие дни, объединиться под предлогом ложного очарования утерянного превосходства, когда прихоти той эпохи оказались настолько безнравственными, что оставили шрам на теле Вселенной? Мы проложили путь, который увёл от нас края, испытанный и правильный. Те же, кто поведёт нас назад по настоянию фанатички, немого и Демона, введены в заблуждение настолько, что их следует отправить в объятия жуткого бога-тени, которому они служат.

Мелиниэль, автарх Биель-Тана



СТРАЖИ У ПОРОГА

Вызванный Иврайной катаклизм не был моментальным, как падение и разбивание кристалла, но скорее походил на всплеск воды, после которого по глади пошли круги. Воспользовавшись разрушением бесконечной цепи, новоприбывшие привели в реальность Инкарну, аватару Иннеада, и тем самым возвестили о пробуждении Шепчущего бога и открыли новый путь для всей расы эльдар. Благодаря столь огромному скоплению душ умерших в одном месте и единению избранных им последователей, Иннеад получил достаточно фокусных точек для проявления своей мощи. Иврайна привела в Биель-Тан сущность, которую Эльдрад Ультран не сумел призвать на Когерии, пусть за это и пришлось дорого заплатить. В радиусе многих световых лет течения варпа забурлили и закипели, из-за чего среди звёзд пронеслась сотня психических вихрей.

Принудительное сотворение Инкарны имело большие последствия. Процесс разложения психического скелета Биель-Тана, начавшийся из-за вторжения демонов, ускорился после извлечения Иврайной спрятанного меча. Целые участки мира-корабля увядали, трескались и отваливались от основной массы, как лепестки замёрзшего цветка. Искусственный мир, изначально построенный из множества древних эльдарских судов и ставший спасительным ковчегом, распался на составные части, обнажая живую мегаконструкцию, содрогавшуюся от сейсмических толчков.

Медленный, но необратимый раскол не ограничивался одной только физической реальностью: после того как в цепь бесконечности внезапно вошла энергия смерти, ранее наводившие её демоны были начисто вымыты оттуда, поражённые появлением Инкарны. Души древних эльдар, населявшие безвременной лимб, оказались на краю пропасти: позади них простиралась вечная тьма, а снизу жадно взирала бездна, ведущая в пасть Слаанеш.

Раскол оказался до того глубоким, что многие эльдар задумались об отпущении. Воинственные биельтанцы, всегда отличавшиеся горячим

пылом, стали проявлять открытую враждебность, оправившись от первоначального шока. Некоторые из них приписывали кончину искусственного мира вторжению комморритов. Родившееся загробное создание представлялось запятым энергией Хаоса, а кому-то даже, возможно, виделось преобразённым демоном Слаанеш.

Если бы не мощь и мрачная красота парящего над ней существа Иврайну, скорее всего, уже несколько раз успели бы растерзать на части. Не единожды пришедшим с ней комморритам приходилось драться за свою жизнь, но теперь, когда Иврайна вручила Визарху меч Беззвучных Криков, никто более не мог долго выстоять против них. Вспышки насилия случались в искусственном мире повсюду, где бы смятение ни перевешивало сплочённость. Лишь настойчивые психические увещевания ясновидцев не давали духу межродовой вражды поглотить всех биельтанцев. Провидцы как никогда усердно работали, чтобы спасти свой дом и обитавшие в нём души предков. И на протяжении всего этого времени в простиравшейся над головами пустоте раздавался далёкий смех. Мир-корабль был заражён, и теперь его жители сражались за выживание.

По команде Латриель каждый эльдар, прошедший Путь провидца, набирал путеводные камни из садов духов и раскладывал на голой призрачной кости, призывая умерших переселиться в безопасные психоактивные камни. По завершении перехода провидцы бережно передавали невероятно ценный груз гонцам на гравидиклах, которые как можно скорее увозили его в биельтанские чертоги призраков. Там духовидцы вставляли камни в боевые конструкции, дабы спасти их, поскольку психокостные оболочки неживых воителей не были подключены к поражённой порчей бесконечной цепи. Эльдар этого гордого мира-корабля расценивали создание подобных призрачных солдат как ритуал некромантии, однако у них не было иного выбора, если они хотели сохранить наследие предков. Массовая загрузка духов почивших в двуногие конструкции была актом душетворчества грандиозного

размаха. Пока искусственный мир разваливался, чертоги стремительно пустели: тысячи воинов-призраков стройными рядами выстраивались на потрескавшемся ландшафте Биель-Тана.

Там, где проходили Иврайна и её союзники, происходили загадочные вещи. Следуя примеру госпожи, Кровавые Невесты и инкубы взбирались или спускались в секции бесконечной цепи, недоступные провидцам. Они продавливали пустые путеводные камни в те участки, где блуждающие огоньки указывали на скопления древних душ в отломанных кусках психокости. И хотя комморриты не владели навыками духовидцев, светлячки переходили от бесконечной цепи в подставленные для них камни. Некоторые из биельтанцев, видевшие всё собственными глазами, принимали это за душекрадство и наставляли на нарушителей оружие, называя тех паразитами, но всякий раз вмешивался одинокий арлекин и уразумевал местных жителей торжественным предупреждением. «Они иннари, – утверждал он, – перерождённые вернопопдавшие Иннеада, находящиеся в такой гармонии со смертью, что давно умершие эльдар добровольно присоединяются к ним».

Биельтанские костопевцы между тем творили своё поразительное искусство. Одни воспроизводили в призрачной кости храмы-корабли и купола-судна, отделившиеся от искусственного мира. Другие исполняли целительные песни и мелодии, благодаря чему почерневший скелет Биель-Тана медленно восстанавливался: пусть это и было лишь уродливое подобие былого великолепия, но всё-таки могучий мир-корабль. Уйдут десятилетия, если не столетия, на полную перестройку. Солнечные паруса разъелись, а паутинные врата на корме мерцали и пульсировали, словно от боли. Кроме того, вокруг искусственного мира образовалось кольцо из варповых воронок, когда по Вселенной прошла психическая ударная волна, поднявшаяся с рождением Инкарны.



Впервые за месяцы Иврайна ощутила неопределённость. Её абсолютная вера пошатнулась. С учётом того, что вокруг иннари рвалась ткань реальности, у них не получится покинуть хворый мир-корабль: ни через материальный мир, ни по лабиринтному измерению. Но в итоге от бездействия и погружения в стазис их спас не обитатель Биель-Тана, а представитель Ультве, искусственного мира Проклятых.

Рябь на поверхности пространства, образовавшаяся при пробуждении Иннеада, прошла через весь космос, и никто из тех, кто был наделён третьим глазом, не смог не заметить этого: окружающий мир как будто в один момент обесцветился. Даже самые неопытные прорицатели разглядели предназначения. В целой Галактике брошенные гадальные кости складывались в руну Иннеада, глаза медиумов сияли белым огнём, застланные видениями будущего, и в чашах с кровью виднелись длинные кривые ногти старухи.

Совет провидцев Ультве явился на собрание по первому зову Эльдрада. Истисанные рунами одеяния плавно колыхались в тех же тёплых потоках зефира, качавших ветви психокостных деревьев вдалеке. Одно из бесспорных чудес лобого искусственного мира, купол Кристальных провидцев был заставлен спиральными лестницами из призрачной кости, поднимавшимися в никуда. Все ступени, кроме самых верхних, были сделаны из кристаллизованных останков древних провидцев, тогда как на верхних площадках стояли статуи ярчайших светил в истории мира-корабля, хором исполнявшие песню Ультанаша.

Внезапно напев прекратился.

– Мы собрались здесь, дабы препроводить Ультве и расу альдары в светлое будущее новой эры, – провозгласил Эльдрад, стоящий наверху самой высокой лестницы.

– Альдары? – удивился Йемшон Иль'фойре. – После Грехопадения этому слову нет места.

– Действительно не было, – сказал Ультран и спустя мгновение добавил: – До сегодняшнего дня. Наши скорые гости возродят память о нём.

Несколько ясновидцев чуть приподняли брови, но не стали ничего

воздействие на умудрённых псайкеров эльдарской расы, однако, оказалось куда сильнее. Многих посещали кошмары наяву, заставлявшие кричать в ужасе и хвататься за сердце, когда перед мысленным взором предстал образ несмерти. Бесконечная цепь каждого искусственного мира помимо Биель-Тана раскалилась добела, отчего всякий мир-корабль ярко загорался и получал резкое ускорение за счёт духовного возрождения. Эльдарский народ обратился к провидцам за разъяснениями, и те из них, кто справился с психической волной страха и надежды, повёл свой народ в медитации о природе случившегося поворота судьбы.

Погружаясь в себя, провидцы наблюдали, как гобелен будущего распутывается и складывается иначе. Каждая нить причинности вела во мрак Рана Дандры, как и всегда с момента появления Великого Врага. Однако тьма теперь казалась дальше.

спрашивать.

– Мы проложим мост из звёзд, – продолжил Эльдрад и легендарным посохом описал в воздухе руну шага в бесконечность. – Мы обязаны построить его этой ночью во что бы то ни стало.

– Как скажешь, – со странной интонацией произнесла Арали Медногровая, – у нас всё равно нет выбора.

Стоящие на верхних площадках лестницы ясновидцы и кодуны снова запели, подбрасывая в воздух руны хождения средь звёзд и буреходства. Мерцающие символы зависали на мгновение, а после начинали описывать вокруг статуй широкие круги. Рядом с ними появлялись бусины света, крутившиеся всё быстрее и быстрее по мере того, как слабый ветерок под куполом превращался в воющий вихрь, перераставший в ураган. Бушующие снаружи мира-корабля варт-бури сходились вместе, образуя воронку торнадо, оба конца которого оставались неподвижны и вытягивались на несчётные тысячи световых лет в эфирное пространство.

К моменту завершения ритуала трое из лучших ясновидцев Ультве обратились в кристалл с головы до ног. Посреди них засиял портал, а внутри – судьба, обрётшая плоть.

Члены совета провидцев искусственного мира Ультве являлись одними из самых опытных среди сородичей, и они отчётливо услышали откровение Иврайны, сказанное ею в Биель-Тане. Тогда старший из их числа – Эльдрад Ультран – потребовал, чтобы Иврайну и её Перерождённых союзников доставили в Ультве как можно скорее. На публике остальная часть совета согласилась с ним, но в кулуарах, пока верховный ясновидец находился в глубокой медитации, они пришли к заключению, что Эльдрад вышел за рамки, и теперь их цели разнятся.

По настоянию Ультрана старейшины Ультве руководили великим ритуалом, используя духовную связь между кристалльными провидцами в громадном куполе родного мира и теми, что находились в недавно уничтоженном биель-танском аналоге. Несмотря на тесную гиперпространственную связь между двумя мирами-кораблями, подобный ритуал был крайне рискованным предприятием. Хотя варповые бури, бушевавшие вокруг Биель-Тана, в теории могли послужить психическим тоннелем через Имматириум для перемещения из одного искусственного мира в другой, души осмелившихся перейти по такому проходу могли утонуть в Эмпиреях, а вместе с ними и те, кто проводил ритуал.

Использование кристалльных провидцев, почтенных предков, в качестве проводников пси-энергии считалось преступлением в культуре корабельников, даже худшим, чем переселение духа в путеводный камень с последующим встраиванием в призрачную конструкцию. Ясновидцы, претерпевшие характерную для них необычную трансформацию, прежде чем слиться с бесконечной цепью родного мира-корабля, словом и делом более чем заслужили вечный покой. Прерывание их покоя и обращение с душами умерших, как с обычными магическими предметами, было самым гнусным поступком из возможных. И Эльдрад Ультран один раз уже пошёл на подобное вместе с союзными ему арлекинами, осквернив каждый искусственный мир в Галактике. Тем не менее ситуация требовала безотлагательных действий, и верховный ясновидец без сожалений снова пошёл на кощунство.

Живые провидцы существенно рисковали, если что-то вдруг пошло бы не так, как запланировано: даже малейшая утрата концентрации теоретически могла привести к тому, что портал откроется прямо в Эмпиреи, откуда в Ультве ринутся демоны, как это было в Биель-Тане. А если провидцы, сомневавшиеся в собственных силах, на самом деле были наделены немалой мощью, чтобы подкрепить эту неуверенность, то тогда весь мир-корабль могло утянуть в варп. И то, и другое, впрочем, доказывало, что они подходят для задания.

Когда под руководством Ультрана в ходе обряда прямо под куполом кристалльных провидцев открылся нестабильный варп-портал, в несчётных световых годах оттуда Иврайна, словно замороженная, зашагала в разрушенный купол Биель-Тана. Представшую ей там картину нельзя было увидеть невооружённым глазом, но Инкарну влекло туда же, словно в воронку водоворота. Перерождённые, как называли себя последователи Иврайны, прошли сквозь незримый портал и полностью исчезли из Биель-Тана.

Воящий вихрь, в который ступили Перерождённые, был воплощением абсолютного хаоса. Столь свирепым и губительным был этот проход, что грозил в считанные мгновения свести с ума любого слабого духом. Иннари тем не менее беспрепятственно продвигались по тоннелю, словно уносимые подводным течением. Впереди находилась Инкарна, потустороннее создание, столь неприязненное Хаосу, что сама материя Эмпиреев не могла замедлить его. Тёмные боги не могли посмотреть на неё прямо: инкарнация сущности Иннеада была для них анафемой, до того чуждой, что они не смогли бы её различить, даже зная, куда смотреть.

От аватары во все стороны пространства расходилась рябь, вызывающая в варпе настолько мощные возмущения, что имперские суда отклонялись от курса на сотни световых лет, поля Геллера схлопывались, а свет Астрономикана преломлялся. Каждую секунду, что Перерождённые перемещались по межмерному каналу, тысячи людей расставались с жизнью. Эльдар охотно заплатили бы подобную цену хоть миллион раз, если бы это дало даже малейший шанс обыграть их немезиду – Слаанеш.

Как и прежде, вслед за Иврайной отправились комморриты, но теперь к ним примкнули биель-танские воины. Несмотря на рушащийся вокруг искусственный мир, среди его обитателей нашлись те, кто поверил обещаниям пророчицы о возрождении и избавлении. Среди всех слоёв эльдарского общества нашлись те, кто решил связать судьбу с поборниками Иннеада, называющими себя Перерождёнными.



Больше всего среди вставших на сторону Иврайны было Зловещих Мстителей из храма Посеребрённого Клинка, в котором в прошлой жизни состоял Визарх и в котором под его надзором Иврайна прошла Путь воина. Около шестидесяти воинов в шлемах с высокими гребнями оставили традиционные цвета и спустя несколько минут медитации изменили психически настраиваемую метаструктуру аспектной брони так, чтобы она стала одного оттенка с царственным одеянием Иврайны и алыми латами Визарха.

Зловещие Мстители, впрочем, были не единственными, кто решил присоединиться к иннари. До трагических событий Биель-Тан был густонаселён, и появление аватары бога мёртвых многие восприняли как доказательство того, что Иврайна говорит правду о становлении нового миропорядка. Вместе со Зловещими Мстителями пришли воины всех аспектов, горожане в форме народного ополчения, целые взводы гравитанков и стройные ряды безмолвных воинов-призраков. Последние получили шанс снова жить по-настоящему, так как их переход из расколотой бесконечной цепи прошёл лучше, чем любой духовидец или путеводный камень могли организовать.

И Иврайна не разочаровала новообращённых сторонников. Все присоединившиеся к ней слышали её речь о надежде, что она принесла их расе, и многие влиятельные биель-танцы вскоре душой и телом отдались её правому делу. Чересчур долго эльдар, будь то корабельники,

Исшедшие, арлекины, изгой или комморриты, прятались во тьме, боясь сиять слишком ярко, чтобы не привлекать внимание Той-что-жаждет. Поэтому чувство обладания на своей стороне силы, которая могла дать отпор Слаанеш, пусть даже столь отталкивающая, как Инкарна, окрыляло и призывало действовать, чего не испытывал ни один альдари за последние десять тысяч лет.



ПО ТРОПЕ ПРОВИДЦЕВ

Проложенный сквозь реальность тоннель, называемый мостом из звёзд, спазмически раскрывался и пульсировал. Именно через этот тайный проход и пришли иннари, фавориты Иннеада. Сочетание рунических сил совета провидцев и могучий дух Инкарны позволило Перерождённым в целостности добраться до кристаллического убежища Ультве и на один шаг приблизиться к получению двух утерянных старушечьих мечей, которые Иврайна искала среди эльдарской империи старины. И хотя столь нетривиальное перемещение стоило жизни нескольким ясновидцам и свело с ума от страха некоторых иннари, тишина, опустившаяся в куполе Кристалльных провидцев после прибытия гостей, успокаивала душу.

Первой появилась Инкарна, шипящая и шепчущая голосами мёртвых. В тот миг, как члены совета увидели её, холодная мантия ужаса окутала их. Словно привидения, существо с взнезмой плавностью

поплыло к ним, окружённое вихрем потусторонней энергии. Тощее и андрогинное, оно выглядело крупнее и более устрашающе, чем любой эльдарский воин, кроме разве что аватары Кроваворукуго бога. Но тогда как живая статуя Казла Менша Кхаина состояла из огня, железа и крови, Инкарна источала морозный холод, одновременно бодрящий и обжигающий, как ушат ледяной воды.

Вслед за ревенантом явились Иврайна и Визарх, собравшие возникших следом Перерождённых под кристалльными лестницами. Провидцы в гребенчатых шлемах хищным взором посмотрели вниз на новоприбывших: в воздухе повисло напряжение, ощущение, что здесь и сейчас творится история. К облегчению всех присутствующих Инкарна опустилась из центра купола и закружила по его краю, всматриваясь в каждого из кристалльных провидцев по очереди, словно кого-то или что-то разыскивая.

Первой заговорила Иврайна, формально поблагодарившая провидцев Ультве за оказанную помощь. Пересечение Галактики за считанные часы было ловким трюком, достойным альдари на расцвете могущества. И теперь, когда Иннеад показал им Седьмой Путь, путь между тьмой и светом, величия предков можно было снова достичь. Сперва, однако, требовалось собрать воедино физические проводники воли бога мёртвых – старушечьи мечи, которые действовали как точки сосредоточения могущества Иннеада, восстанавливавшие нарушенный цикл жизни и смерти. По утверждению Визарха, два клинка были запряганы в сердце старой империи эльдар – где-то в старушечьем мире под названием Валиал IV, застрявшем между реальностью и варпом в Оке Ужаса. И поскольку Ультве издавна несли стражу в регионе этой колоссальной бури, выбор в качестве союзников пал именно на них.

Эльдрад Ультран удовлетворённо кивнул, когда открывающие Седьмого Пути обрисовали ситуацию.

– Вы просите о невозможном, – покачав головой, фыркнул Йемшон Иль'фоне из совета провидцев и надел шлем-призрак. – Прошу, ни слова, Дщерь Теней, и пусть твои люди также хранят молчание. Мы, разумеется, польщены твоим присутствием, но прежде чем размышлять о будущем, нам нужно заглянуть в прошлое.

– Нет ничего важнее, – серьёзным голосом произнёс Эльдрад Ультран. – Я предвидел это.

– Ты предвидел многое, – вмешалась одна из его сородичей, Алари Медногровая, также надевшая шлем по правилам этикета. – Но в итоге, похоже, ты ослеп.

– Я зрю дальше, чем кто-либо другой, и действую соответствующе, – возмущённо парировал Эльдрад, – вот почему наши сородичи стоят перед нами здесь и сейчас, на пороге окончательной победы над Той-что-жаждет.

– Какое громкое заявление, – усмехнулся Йемшон, склонив голов набок. – Но какой ценой? Уничтожением Биель-Тана? Потерей тысяч душ наших предков? Нарушением самой гармонии?

– Всегда были те, чьё зрение затуманено страхом, – отмахнулся Ультран. – Пора выдвигаться. Созывайте Чёрных стражников.

– Нет, – отрезала Алари. Отказ эхом отдался во всём куполе Кристалльных провидцев, словно упала могильная плита.

– Эльдрад Ультран, – строгим тоном обратился Хиджерок Слепый, стоящий на кристалльной лестнице напротив. – Мы, члены совета провидцев Ультманеш Шельве, обвиняем тебя

в неправомерном завладении нашей общей судьбой. В союзе с арлекинами Полночной Грусти, которые существуют вне рамок нашей культурной юрисдикции, ты организовал похищение кристалльных провидцев. – С этими словами Хиджерок показал на лестничный пролёт, где не хватало статуи ясновидца, словно недостающего кусочка священной мозаики. – Похитив останки давно почивших героев, ты наладил гиперпространственную связь с кристаллическими песками Козерши, посредством чего подверг опасности души всех умерших эльдар каждого мира-корабля.

– Мы хотели нанести Слаанеш смертельный удар, – запротестовал Эльдрад. – Если бы не вмешательство тупоголовых воинов человечества...

– Никаких если. Они всё-таки помешали, и твой ритуал пошёл прахом, как Кхаинов замок из костей, – не дал ему закончить Йемшон. – У Той-что-жаждет чуть было не появился шанс поглотить миллиарды душ жителей миров-кораблей, умерших после Грехопадения.

– Быть может, стремясь отсрочить Рану Дандру, ты только ускорил её наступление, – жёстко сказал Хиджерок Слепый.

– Такое поведение недопустимо, – добавила Алари. – Не тебе одному решать судьбу всего нашего народа и не тебе вмешиваться в дела богов. Ты не бог, Эльдрад Ультран. И едва ли даже эльдар. Ты давным-давно должен был присоединиться к своим кристаллизовавшимся собратьям. Твоё время ушло. Согласно постановлению совета провидцев, ты будешь изгнан в пустоту.

Эльдрад рухнул как подкошенный.

– Попробуешь ещё хоть раз вмешаться в судьбу эльдар, – пригрозил Йемшон, – и ты умрёшь.

Решение совета провидцев подкосило Эльдрада. Пренжная величавость испарилась в жаре их гнева. Все и каждый год из десяти тысячелетий его жизни вдруг навалились тяжким грузом, и кости – уже наполовину окристаллизованные – показали ему зазубренными ножами в дряхлой оболочке. Осознание того, что его влияние на судьбу родного народа исчезло, было для древнего ясновидца хуже смерти, ибо со времён Грехопадения он не стремился ни к чему другому.

Тогда в защиту Эльдрада с яркой речью выступила Иврайна, однако говорила она не долго, ибо в её адрес тут же посыпались упрёки. Кто она такая, чтобы требовать от совета провидцев помочь ей, да ещё последовать за ней в логово Великого Врага? Из-за её непосредственного участия военный союзник Ульгве, древний и гордый Биель-Тан, оказался на грани уничтожения. Кто мог гарантировать, что та же участь не постигнет Ульгве? Разве было мало того, что они стерегут Око Ужаса, преграждая дорогу запятанным Хаосом армиям, что вырываются оттуда, и посылая собственных граждан противостоять худшим кошмарам вселенной?

Многие из биель-танских последователей Иврайны решительно отреагировали на враждебность провидцев Ульгве. Выступив вперёд, они с большой страстью поведали, что, хотя их родной дом действительно сильно пострадал от апофеоза Инкарны – за что они никогда не смогут её простить, – они по-настоящему верят, что нанесённый ущерб можно исправить. Что важнее, там произошла великая битва, на кону которой стояло нечто большее, чем сама жизнь искусственного мира.

Помимо того, что появился способ избавиться от проклятия Сланеш, существовал также незначительный шанс на то, что Биель-Тан сумеет вернуть эльдарской расе прежнюю славу, чего так давно хотел. Если раньше многие из присутствующих биель-танцев считали это делом тщетным, но никто в этом не признавался, ибо так можно было навлечь на себя немислимый позор в их воинственном обществе, то сейчас появилась реальная надежда на успех. Аргумент был убедительный, но мало

кто из старейших провидцев повёлся на него. Когда же ясновидцы Ульгве спросили, говорят ли те от лица всего их мира-корабля или выступают только как обособленная фракция, Перерождённые биель-танцы ничего не ответили. Их молчание говорило само за себя.

По мере продолжения устной перепалки обычные аллюзии на общеизвестные мифы и общественные нравы переросли в завалированные оскорбления и недвусмысленные вспышки гнева. Совет провидцев Ульгве считал, что Эльдрад, Иврайна и её последователи представляют худшее из всех подрывных веяний. И хотя они изменили картину возможного будущего, цена была слишком высока, а поступки до того безрассудны, что им ни в коей мере нельзя было доверять.

В ходе обмена злобными выпадами Йемшон Иль'фойре внезапно замер на полуслове; по-прежнему пышущий гневом, он резко оглядел соратников-старейшин. Психический импульс прошёл по рядам провидцев в тот момент – срочность послания заставила отложить на время яростные дебаты. Пришли известия о том, что в Ульгве прибыли ещё гости; через паутинные ворота в кормовой секции мира-корабля прибыла делегация из иного искусственного мира. Дипломатический корпус спешно направлялся в купол Кристалльных провидцев.

Когда под высокие своды прошли воины в гребенчатых шлемах и застали импровизированный военный совет в самом разгаре, на лице Эльдрада Ультрана снова засияла улыбка. Загадочные воины были облачены в доспехи в расцветке легендарного мира-корабля Альтансар.

Среди обитателей искусственных миров к альтансарцам давно относились с недоверием, поскольку вокруг них ходило множество противоречивых слухов. Они разговаривали только шёпотом и никогда не снимали шлемы, вне зависимости от ситуации.

В



неспокойные времена Грехопадения Альтансар оказался на самом краю Ока Ужаса, космической раны, открывшейся в результате рождения Слаанеш. Поначалу местное население считало, что находится в безопасности, однако за пятьсот лет гравитационное притяжение этого неизмеримо громадного варп-шторма постепенно затянуло в его пучину мир-корабль и сопровождающие его суда.

Единственным, кому удалось избежать гибели, был лорд-феникс Мауган Ра, первый среди Тёмных Жнецов. Ближе к концу 41-го тысячелетия мифический воитель отправился на поиски родного искусственного мира в глубины Ока, и после череды тяжёлых испытаний он наконец нашёл Альтансар и вывел его из безумного круговорота эфирной воронки. Ковчег вышел через Кадийские Врата и вернул альтансарцев в материальный мир после их невероятного долгого заключения.

С того дня эльдар Альтансара стали использовать символ Сломанной Цепи для обозначения своего мира-корабля. Освобождённые из неволи, они принялись неустанно биться против войск Той-что-жаждет. Однако несмотря на доказанную ими

верность главному делу эльдар вопрос о том, как же всё-таки альтансарцы сумели пережить многотысячелетнее заточение в тёмном сердце Хаоса, до сих пор не отпал.

Во многих мирах-кораблях альтансарцев не то что считали нежеланными гостями, но и вовсе запрещали им появляться у себя из-за страха, что в действительности они служат не интересам эльдар искусственных миров, а самой Слаанеш, несмотря на попытки доказать обратное. Отсюда многие снова и снова не переставали спрашивать, не могло ли суровое испытание изменить жителей Альтансара, запятнать порчей Губительных Сил, что населяют Око?

Обычно обсуждение подобных дел стараются отложить, однако с учётом появления делегации Альтансара в критический для Ультве момент, вопрос встал острее чем когда-либо прежде. Ссора возникла практически сразу. Масло в огонь подливал тот факт, что альтансарцы заняли сторону Иврайны.

В качестве посла Альтансара выступила колдунья по имени Гентилиан Ониксовый Клинок. Поначалу её тихий шёпот невозможно было различить на

фоне гомона, поднятого провидцами Ультве, однако, когда она неожиданно для всех отстегнула защёлки своего шлема и с приглушённым свистом выходящего воздуха сняла его, под куполом снова воцарилась тишина. Слышно было только Инкарну, чьё тревожащее змеиное шипение напоминало вздох облегчения.

Высокая даже по меркам эльдар, Гентилиан поражала своей внешностью: кожа, словно вылепленная из воска, была до того белой, что казалось, будто она умерла давным-давно. Многие из присутствующих не могли отделаться от мысли, что перед ними стоит хорошо сохранившийся труп. Колдунья держала длинный и чёрный ведьмин клинок так, будто это был знак её власти, доказательство того, что хотя она и принадлежала забытой родне, она по-прежнему не сошла с Пути. Рядом с ней сидел гиринокс, представитель редкого семейства кошачьих, выступающих в качестве фамильяров, которые усиливают ментальные и духовные силы тех, кого выбирают себе в хозяева.

Атмосфера в куполе резко накалилась, когда колдунья начала взбираться наверх по ближайшей спиральной лестнице.

– Вижу, автарх Оренса всё-таки оказал вам тёплый приём, – сказал Йеммион, кивая в знак приветствия. – Залы Азуриана открыты и очищают входящих.

– Некоторые называют обитателей Ультве проклятыми, – вставил Зуар’иас Мудрый, обращаясь к коллеге из совета, – лишь из-за нашего близкого нахождения к Оку. Мы выгладели бы последними мизермами, если по той же надуманной причине отказались бы принять делегацию Альтансара.

– И мы благодарным вам за это, – учтиво ответила Гентилиан, и её робкий шёпот подхватил каждый её сородич.

– Вы пришли свидетельствовать в защиту Эльдрада Ультфрана и иннари, – ровным тоном произнёс Йеммион. – Вы в этом деле заинтересованная сторона?

– Мы должны возвратиться в Око, – решительно выпалила колдунья, вокруг ног которой тёрся гиринокс. – Клинок, о котором говорит Дщерь Теней, необходимо забрать у врагов, если наша раса хочет снова возвыситься. Я знаю, в каком городе искать. Один раз мы уже потерпели неудачу, и лишь благодаря покровительству Иннеада мы спаслись от Той-что-жаждет. Нам нельзя снова потерпеть неудачу. – После этих слов многие альтансарцы тревожно заёрзали на месте, осторожно поглядывая сквозь прозрачный купол на лиловый кровоподтёк среди звёзд, коим представлялось Око Ужаса.

– Я не смею просить свой народ вернуться в Око, – сказала Гентилиан, – но и стоять в стороне не могу. Поэтому я веряю свою душу Иврайне и самому Иннеаду. – Подняв меч она резким движением перерезала себе горло. Чёрная кровь

брызнула наружу, выйдя с последним её вздохом.

Жрица иннари бросилась к ней и, подхватив обмякшее тело колдуньи, безжизненное и белое, сделала глубокий вдох. Спустя мгновение гиринокс, словно узнав хозяйку, заурчал и принял тереться о ноги Иврайны.

– Итак, мы должны действовать, – заявила Дщерь Теней, безучастно глядя в даль. – Пора отправляться на Велиал IV, чтобы достать старушечьи мечи, пока нас не опередили прислужницы Слаанеш.

– Риск угасания искры надежды, разумеется, чересчур велик, – ответил Йеммион и поднял вверх указательный палец. Трое колдунов Ультве тут же вытащили ведьмины клинки. – Поэтому мы не можем позволить вам взять в свои руки судьбу столь многих эльдар. Мудрые не уповают на нерождённых. Не лучше ли отправить в подобное опасное путешествие воинов искусственного мира Иль-Каиф? Они утверждают, что лучше, чем кто-либо, знают старушечьи миры.

– Никто не знает Око так хорошо, как альтансарцы, – отрезала Иврайна. – Они плавали по его течениям тысячи лет, избегая посягательств демонов каждый день. Жертва Гентилиан не пройдёт даром. – Позади раздались одобрительные шепотки альтансарцев, переросшие в целый хор.

– Нет, – твёрдо сказал Йеммион. Он воздел руки, и в куполе завывли эфирные ветры, сбившие нескольких альтансарцев с ног. – Ты и твои приспешники останетесь здесь, пока совет провидцев не решит вашу судьбу.

Пси-ураган закружил быстрее, и начался суицид бедлам.

Вежливые переговоры вылились в скрытые угрозы, а затем и в открытую вражду, когда псайкеры Ультве подняли пси-барберы и послали в ряды иннари вытягивающие силы проклятия. Визарх с вознесённым клинком пробивался через психическую бурю к Йемшону. Инкарна же выплыла из теней, и устремила к поющим провидцам, вновь окружённая вихрем из мелькающих духов.

Неожиданно для всех протрубил горн, и из-за самых тёмных кристалльных статуй друг за другом выступили арлекины из театра Полночной Грусти, тут же принявшие позу, будто парируют невидимый удар. Вместе с ними явился пожилой ясновидец, облачённый в простую чёрную мантию. Совет провидцев пребывал в изумлении – пред ними стоял Кайсадурас Анахорет, мудрейший из прорицателей Ультве. Он вернулся из добровольного изгнания, чтобы обратиться к своему народу.

Психический смерч, поднявшийся в куполе, прекратился в тот же миг, как новоприбывший поднял над головой посох. Он заговорил хриплым голосом, похожим на карканье; очевидно, затворник не произносил ни слова долгие десятилетия, тем не менее речь его имела огромный вес. Он сказал, что эльдар находятся на перекрёстке судьбы. И хотя того провидцы Ультве или нет, но иннари приказано жить, иначе ещё один мир-корабль умрёт и никогда не переродится.

Все как один члены совета отвернулись. Иннари же, чьи ряды пополнились теперь несколькими отважными альтансарцами, арлекинами Полночной Грусти и горсткой симпатизирующих Перерождённым жителям Ультве, отправились к главному выходу из купола, а вместе с ними и Инкарна, под которой земля покрывалась инеем. Отягощённый порицанием сородичей, Эльдрад Ультгран устало поплёлся вслед за странным созданием. Опираясь на посох, Кайсадурас присоединился к нему.

До конца дня иннари покинули мир-корабль и отправились в Око Ужаса, в путешествие крайне опасное, ибо путь они держали в место рождения Слаанеш. Никто из них не оглянулся назад.



ИМПЕРИЯ ИЗ ПЫЛИ

Путешествие в глубины Ока Ужаса было полно опасностей. Лиловая воронка в центре этого громадного варп-шторма представлялась живым и хищным существом. Тяжесть и средоточие этого зла давила на души, как чёрная дыра пожирает свет. Если бы не мысли о вознесении Иннеада, вселившие решительность в пилотов, что доставили иннари в Око, сидящие за штурвалом уже давно бы повернули назад. Однако каждый эльдар решил жить столь же храбро и полно, как древние альдари: без оглядки назад и не прячась подобно современникам.

Изящные звездолёты, плывшие под прикрытием гигантских голополей, прошли незамеченными через военные зоны Кадийских Врат и проникли в нестабильный регион между реальностью и варпом. Эльдарская экспедиция уклонялась от саблезубых горнадо, уходила от голодных призрачных солнц, благополучно переносила сильный град из окровавленных черепов и выстояла перед сокрушительными цунами сырой энергии варпа. Ничто не могло сломить иннари. Всякий

раз, как их моральный дух ослабевал в ходе тяжких испытаний, Иврайна воодушевляла последователей и вела за собой. Именно подобная отвага характеризовала иннари в последующие месяцы, укрепляя их репутацию в качестве силы перемен и разнося молву о них из одного края Галактики в другой.

Волна, которая из-за действий иннари прошла по всем разобщённым культурам эльдар, уже успела привести к разным последствиям. Преображение Иврайны в «Крусисбаэле» вызвало демоническое нашествие и разъединение в Комморре, в результате чего аж сам Асдрубаэль Вект покинул Тёмный город. И хотя его правлению был нанесён ощутимый урон, верховный владыка уже запустил сотни махинаций и планов, чтобы снова обрести абсолютную власть над тёмноэльдарским обществом. Больше всего в настоящий момент Векта беспокоила метафизическая угроза возвышения иннари.

Почти сразу как Иврайна покинула Тёмный город, союзные Векту гемункулы отправились в опаснейшие пределы Паутины, а оттуда в тот же населённый демонами мир, что искали Перерождённые. Во многих смыслах это можно было назвать возвращением домой, так как среди основателей ковеннов находились те эльдар, чьё безудержное потворство своим желаниям привело к Грехопадению.

Пройдя череду сводящих с ума и сюрреалистичных испытаний, экспедиция иннари наконец добралась в пункт назначения почти в полном составе. Некоторые из них утверждали, что это дух Гентилиан вёл их через адские земли Ока Ужаса, тогда как другие называли истинным проводником Инкарну. Возможно даже сам Иннеад не подпускал к ним inferнальные полчища; по крайней мере так заявляла Иврайна с того момента, как Перерождённые прошли Кадийские Врата.

ВЕЛИАЛ IV

Старушечий мир под названием Велиал IV когда-то находился в самом сердце эльдарской империи. Планета была настолько огромной, что её гравитационное поле, будто из рогатки, запускаяло в космос кометы. Издалека Велиал IV казалась спокойным, но в действительности его земли невероятно процветали. В его богатых и красивых городах терпимо относились к любым причудам и прихотям жителей. Тысячелетия он оставался главным центром в паутине влияния эльдар, по воле которых гасли и зажигались звезды.

Когда вызванный рождением Сланеш катаклизм разорвал цивилизацию эльдар на части, Велиал IV превратился из рая в чистилище – разорённую пустыню, где среди развалин обитали духи, в пещерах водились демоны, а под тяжестью эпох тускнели раскиданные богатства. Теперь здесь повсюду разбросаны путеводные камни, каждый из которых считается бесценным сокровищем.





<ИНТЕРВОКС МЕХАНИКУС>
ИСТОЧНИК: ЭФИРНЫЙ ХОР, АГРАРИЯ
XIII
ХОРИСТ: ДАНТИЛЬ ОКТУС
<АВТОМАТИЧЕСКАЯ ССЫЛКА>
<ВААА! БАДРУККА>

Флот примитивных, но мощных кораблей орков проложил себе путь через сектор Алаватус, опустошив промышленный мир Наяда-Тронгломерос, и теперь направляется к Катакану.

Ксенолексикографы проанализировали символы, нарисованные на потрёпанном металлическом панцире огромного орочьего флагмана, чей бортовой залп, должно быть, даже мощнее, чем у боевой баржи Адептус Астартес. Корабль опознан как убийный крейсер «Чернажубый», флагман печально известного пирата, капитана Бадрукка.

Когда орочий флот проходил мимо Наяды-Тронгломерос, сотни штурмовых шаттлов совершили внезапный и разрушительный рейд на покрытые серебром острова луны. Последовала ожесточённая война, в которой орки обрушили доселе невиданную огневую мощь на оборонявшие острова конвокации скитариев. Уничтожив местное население, зеленокожие украли все пушки и корабли, которые смогли найти, и укрепили ими свой флот.

Дальнейшее исследование показало, что курс флота Бадрукка совпадает с курсом раненного пустотного кита с чёрной шкурой, из ран которого в холодную пустоту растекаются на километры реки крови. Громадный кит, в десять раз превосходящий размером «Черножубого», судя по всему также направляется к Катакану. Пока что ни одному астропатическому сообщению не удалось пройти через варп-шторм Бас Инферния и донести предупреждение о смертельно опасной макрофауне, а также о приближающейся флотилии орков, которая разрослась настолько, что стала средоточием раскинувшейся на всю систему Вааа!. Маловероятно, что удастся эвакуировать ресурсы этого запущенного региона космоса прежде, чем он окажется под ударом раненного пустотного кита, орочьей Вааа! или и того и другого одновременно.



Хотя немало из них погибло в стычках с демонами или тронулось рассудком во время странствия, экспедиция иннари сохранила большую часть сил к тому моменту, как конвой звездолётов зашёл на орбиту гигантского молочно-белого шара, коим казался Велиал IV.

Гравитанки воинства Ультве высадили иннари на безлюдную поверхность старушечьей планеты. Всюду вздымались дюны грязно-белой пыли – все, что осталось от некогда могущественной цивилизации. Затхлая неприветливая атмосфера, царившая на заставленной руинами планете, не оставляла сомнений, что здесь не ступала нога ни одного живого существа многие сотни лет. То тут, то там, однако, иннари периферийным зрением замечали какое-то движение, словно за ними наблюдало что-то полуреальное.

Когда контингент Ультве рассредоточился в спиральном поисковом построении, арлекины из театра масок «Полуночная грусть» тоже разошлись веером, театрально перебегая от одного укрытия к другому. Продвижение протекало столь стремительно, что многие иннари задались вопросом, не бывали ли они прежде в этих злосчастных краях.

Первой с Иврайной поделилась подозрениями теневищица, за которой развевался тонкий и мерцающий покров тьмы. Они определённо были не одни среди руин. Но их преследователями точно были не призраки или демоны, а существа из крови и плоти. Едва провидица теней поведала о своих мыслях Иврайне, как целый зверинец жутких тварей с воем выбежал из-за развалин впереди. Существа бежали прямо на Перерождённых, голодные и сосредоточенные на добыче, несмотря на завесы из миражей, созданные арлекинскими псайкерами. Во главе своры на всех порах неслись безглазые ур-гули, подрагивающие множеством крошечных ноздрей. Позади мчались создания всех видов извращённой анатомии, начиная со сплошь состоящих из мышц громил, на спинах которых виднелись впрыскиватели стероидов, и заканчивая горбунами с похожими на плоть конечностями, что семенили босыми ногами со скоростью охотящегося паука. Среди них ровно плыли гемункулы, посланные на задание мастером плоти Уриеном Ракартом.

С широко раскрытыми глазами и жутким оскалом, как у голых черепов, многие гемункулы облизывались в предвкушении изощрённых экспериментов, которые они проведут над иннари. Худшие представители альдарского общества словно возродились среди своих раздробленных владений и обрели форму, которая наилучшим образом отражала саму их суть – не элегантных и атлетичных полубогов, а прозорливых чудовищ, исключительное уродство которых соответствовало паразитической природе их душ. На иннари напали тайные творцы Грехопадения; эхо разнузданного прошлого явилось заглушить ярчайшую искру надежды на светлое будущее.

Когда над иссушённым ландшафтом Велиала IV взошла серебряная луна, по развалинам пронеслись горестные отголоски давно мёртвых альдари, причитающих от того, что темнейшее воплощение их древней культуры обрушилось на потенциальных спасителей. Даже Кровавые Невесты и инкубы не питали иллюзий насчёт того, какую участь для них уготовила комморритская родня, и бросились в схватку на стороне Чёрных стражников Ультве и арлекинов Полуночной Грусти.

Острые клинки наёмников и гладиатрис отрубали толстые мускулистые конечности противников, рассекали пополам кидавшихся на них ур-гулей и обезглавливали монстров в масках, когда бы те ни приблизились. Немыслимо, невероятно, но многие из гемункульских миньонов не переставали сражаться даже после получения тяжёлых ранений, разбрызгивая из культей неизвестные жидкости. Они атаковали беспорядочно, но несостественная сила и остренность делали их крайне опасными. Изломанные тела Перерождённых отлетали от мощных ударов и падали на склоны барханов, откуда скатывались по голубовато-белому песку словно тряпичные куклы.

Между тем к Иврайне направлялась группа машин боли «Талос» с щёлкающими клешнями и извивающимися шупальцами. Сюрисенные катапульты биель-ганских Зловещих Мстителей оставляли сотни ран на теле плотских конструкций, выбивая фонтаны чёрной жидкости из твёрдых как железо панцирей, однако их продвижение подстёгивала пульсирующая энергия, исходящая от ближайших паразитических машин «Кронос».

Но прежде чем те добрались до Иврайны, им наперерез по пыльной земле размашистым шагом вышли две шеренги Призрачных Клинков. Сверкая утончёнными мечами-призраками, боевые конструкции сражались стойко и бесстрашно, однако машины боли представляли собой подлинные шедевры искусства ваияния плоти, и одного за другим Призрачных Клинков надвое перекусывали ужасные клешни. Внезапно возникший поблизости Визарх принялся проворно кружить вокруг творений гемункулов, с невероятной грацией клонясь от ударов, атакуя мечом и снова отходя, чтобы избежать гудящих цепей с крюками и инъекторов ихора. Вскоре от машин боли остались лишь парящие каркасы, выплёвывающие грязную кровь.

Старейший из присутствующих гемункулов скривил рот от недовольства при виде своих расчлнённых любимцев, а затем достал из просторных одежд исписанную рунами шкатулку и открыл её. Изнутри заструился болезненный свет, и на Визарха с воплями накинудись пленные джинны. Длинный клинок опускался и поднимался, но не мог причинить вред бестелесным духам. Тогда джинны подхватили Визарха и подняли в воздух, где стали растягивать его во все стороны; окружающие отчётливо слышали скрежет зубов и треск костей.

Однако за мгновение до того, как Визарха разорвало на части, Инкарна с оглушительным победным рёвом вырвалась из груди мёртвых машин боли. Голыми руками она растерзала джиннов на клочки эктоплазмы, а затем сжала ладонь в кулак, и их хозяин-гемункул обратился в кучку праха. В то же мгновение в недрах Комморры рассыпались генетические образцы этого повелителя ковена, нужные для выращивания ему нового тела. От смерти, которую несла Инкарна, не было никакой защиты или спасения, ибо она была воплощением бога мёртвых.

Увидев кончину коллеги и испугавшись, что он познал истинную смерть от рук Демона, остальные гемункулы ретировались. Ничто для них не стоило риска лишиться тщательно оберегаемого и высоко ценимого бессмертия. Через считанные минуты от них не осталось и следа; вместе с ними испарились и их прислужники.

Но едва иннари успели перегруппироваться среди руин, как наступившую тишину разорвал радостный крик.

ОХОТА ЗА ДУШАМИ НА ВЕЛИАЛЕ IV

На небольшом удалении доносились чьи-то мучительные для слуха вопли, но не агонии, а дикого веселья, улюлюканье полоумных убийц, вышедших на охоту. То были не смертные и даже не игрушки гемункулов, но существа, рождённые в варпе и привлечённые психическим ароматом резни. Всякого, кто услышал их жуткие голоса, бросило в дрожь, ибо демоны Слаанеш появились на свет в результате катастрофы, разорившей Велиал IV. Попасть к ним в лапы в подобном месте грозило вечностью пыток и полным поглощением Той-что-жаждет. Собравшиеся эльдар убеждали себя, что от страшнейшей участи их души спасёт Иврайна и следующие за ней иннари, но всё равно первобытный страх сжал в тисках их сердца.

Желая занять позицию повыше, Кровавые Невесты только успели раствориться в сумраке, как из бежевой мглы возникла целая армия боевых колесниц, выбивающих искры из окружающих развалин, задевая их клинками на колёсах. Следом за ними стремительно текла река демонесс. Холод пробрал эльдар до костей, когда они поняли, что это охота, а они – добыча. Иврайна долго и громко выкрикивала проклятия; души, что она держала в себе, помогли увидеть знамения, указывающие на местонахождение древних мечей, которые она искала. Один из артефактов находился поблизости, но теперь, похоже, до него было не добраться.

Незадолго до появления гемункулов из засады Иврайна заметила тропинку из мёртвых путеводных камней, также называемых слезами Иши. Высоко ценимые как временное убежище от поползновений ненасытной Слаанеш, они образовались в ходе слияния реального пространства с варпом, когда случилось Грехопадение. Обнаруженные Иврайной психокристаллы имели безжизненный свинцовый оттенок и не сверкали, как те, что собирали странники и призрачные рыцари. Пройдя по следу, она выяснила, что тропа сходится со многими и многими другими. Определённо, это был знак, указание на то, что один из искомым артефактов находился где-то совсем рядом, однако из-за вышедших на охоту демонов Слаанеш времени на поиски не осталось.

Ей пришло в голову, что именно странная находка вызвала нападение демонов, хотя, возможно, те просто дожидались, пока гемункулы и иннари не ослабят друг друга, чтобы потом добить выживших.

Подняв меч Старухи, Иврайна вместе с рычащим гириноксом кинулась навстречу демонической орде и совсем не удивилась, когда увидела, как Визарх повёл за собой наступление через руины, чтобы колесницы Слаанеш не могли атаковать его, не рискуя разбиться. Союзные силы Ультве находились менее чем в нескольких милях – хотя ради поисков заветной реликвии они и отделились от передового отряда Иврайны, Эльдрад Ультран настоял на том, чтобы ударная группировка всё время оставалась недалёко от иннари на случай западни.

Видя, как слаанешисты беспорядочно кружат вокруг иннари, Иврайна понимала, что надежда добраться до войск Ультве тает с каждой секундой. Колесницы перемещались вдоль остатков широчайших бульваров столичного города, подпрыгивая на кочках и уходя в занос на головокружительной скорости в процессе полного окружения добычи. С ними находились демонессы, скачущие на двулапых созданиях с длинными шеями, и уродливые изверги со скорпионьими хвостами и клешнями, щёлканье которых влетало в хор сладострастных воплей.

За считанные минуты Перерождённые оказались зажаты в ловушке. Их умело загоняли в тупик: перед ними зияла карстовая воронка, а со всех других сторон напирали демоны Слаанеш. Иврайна и её сторонники обменялись печальными взглядами, приготовившись к последнему противостоянию. Но когда они подошли к ближе к яме, то поняли, что это не природное образование, а чудовищная пасть, пульсирующая и рычащая от голода.

Как только полчища демонесс оказались в радиусе поражения сюрриженного оружия иннари, разразился ураган из острых как бритва дисков. Однако их обжигающие касания лишь вводили охотниц в иступлённое состояние.

Шипящие и облизывающиеся демоницы подступали всё ближе и ближе. Вовремя подоспевшие актёры Полуночной Грусти, которые ловко проскакали через древние развалины, нырнули в гущу противников с такой грацией и резвостью, будто это была очередная их постановка – и действительно, арлекины часто репетировали схватки с демонами.

Где бы ни умирали эльдар, там появлялась Иврайна и вбирала в себя души, пока группы ещё не успевали остыть. В кошмарном полуреальном пространстве Ока Ужаса бестелесные духи были отчётливо видны, ввиду чего наблюдавшим казалось, будто Иврайна в буквальном смысле вдыхает их. С каждым высвобождением энергии смерти окружающие иннари ощущали невероятный прилив сил и начинали драться с такой скоростью, что даже шустрые демонессы выглядели на их фоне совсем вялыми.

Когда битва достигла кульминации, из глотки каждой потусторонней обольстительницы, скакуна и изверга вырвался стон вождения, а из воронки-пасти на пути эльдар вылез громадный язык с клешней на кончике, такой же длинный, как общественный трансмотив, ходящий в городах-ульях. Многие иннари в ужасе закричали, подумав, что из дыры выйдет Та-что-жаждет, чтобы съесть их. Возможно, они были правы. Держась клешнями за вкусовые сосочки, верхом на гротескном придатке ехали три высших демона Слаанеш. Крупнейшая из них – Королева Страданий, воплощение тёмного блаженства – закричала в экстазе, когда титанический язык обрушился на землю и насмерть раздавил сотни эльдар.

С двух сторон сопровождаемая омерзительно прекрасными соратницами, Хранительница Секретов выставила перед собой усыпанную драгоценными камнями клешню и отбила двух накиннувшихся на неё арлекинов прямо в клешни прислужниц, которые тут же разорвали глупцов. Рубиновый дождь отметил безжалостно быстрое завершение карьеры актёров.

Возникшая из ниоткуда Инкарна вознеслась ввысь через дымку, и

шорох её голоса перерос в шум водопада. Подобно размытому пятну она стремительно пронеслась к высшим демонам и схватила Королеву Страданий за горло. Демоница издала приглушённый возглас удивления, когда инкарнация Иннеада разорвала ей шею в фонтане крови. Однако аватара значительно рисковала, подойдя на такое близкое расстояние к неприятелю. Громадная колючая клешня схватила Инкарну за лодыжку, а затем вторая и третья, как только подоспели фрейлины Королевы. Инкарну с силой швырнули на землю, а в следующий миг её стали вбивать в пропитанную слонами почву могучие копыта.

Иврайна закричала от боли и призвала энергию своего бога в виде шепчущей бури, поглотившей окружающих демонесс и обратившей их в холодные серые изваяния, которые вскоре рассыпались. Однако на место убитых вставали новые враги. Неподальёку Эльдрад Ультран на паре с Кайсадурасом атаковали с разных сторон Хранительницу Секретов; их колдовское оружие вспыхивало всякий раз, как наносило ей одну страшную рану за другой. Рядом с ними крутились арлекины, на один шаг опережающие противников благодаря сальто-поясам. Развернувшееся на планете действие было настолько великолепным, настолько было пропитано родовой ненавистью, что арлекины едва могли противиться желанию вжиться в ритуальные роли и воспроизвести в реальности прославленное представление о Грехопадении.

Несмотря на то, что она билась за свою жизнь, Иврайну не покидало ощущение, что всё это она видела прежде, правда, не могла вспомнить где. Среди спасённых ею душ не было ни одного арлекина, ибо Смеющийся бог забирал их себе. А затем её осенило: танец арлекинов и демонов Сланеш являлся отголоском заключительного акта, который показывали актёры Полуночной Грусти в театрах Комморры. К Иврайне пришло воодушевление. Она хорошо знала ту постановку, поскольку в молодости исполняла похожий

вальс. Прыгая, вращаясь и кружась, она повторяла танцевальные движения, пленившие её в детстве – так она могла почти идеально предсказать не только партию арлекинов, но, следовательно, и противостоявших им демонесс.

Так, вальсируя с противниками, она проследовала путём разбросанных мёртвых психокристаллов к большому их скоплению всего в дюжине шагов от высших демонов Сланеш, неистовствующих в рядах иннари. Она чувствовала под ногами пульсацию, исходящую от заветного меча, резервуара губительной энергии, обладающего такой мощью, что он лишил пси-потенциала ближайшие путеводные камни. С мрачной улыбкой Иврайна приложила обе руки к земле и закричала.

Удар сердца спустя Инкарна подобно фениксу вырвалась из-под ног у Королевы Страданий, переродившись в фонтане энергии холодного голубого оттенка. Двумя руками она сжимала длинный и сияющий меч Старухи. Взмыв в небо, она разрезала им королеву демонов от паха до шеи. Вихрь смерти вокруг неё ускорился, и Инкарна размытым лиловым пятном принялась рубить и резать высших демонов, пока те не испарились. Оружием, которое держала аватара Иннеада, был Вилит-жар, меч Душ, самый крупный и мощный среди всех старшущих клинков. Спустя тысячелетия сна его лезвие жаждало крови эльдарских обидчиков. Режущим и колющим смерчем Инкарна пронеслась по полчищам Сланеш: каждый её выдох становился убийственным туманом, каждый выпад приносил абсолютную смерть вопящему демону. Инкарна резанула по гигантскому когитскому языку, потянувшемуся к ней, и отвратительный отросток вернулся в логово, будто его ужалила великая оса-мурех. Вдохновлённые воплощением заключительного акта, арлекины возобновили атаки, и через считанные минуты окружающая их орда обратилась в беспорядочное бегство. Что приятнее, за руинами проглядывали цвета Ульгве. Ловушка не сработала. Спасение было близко.

АДДЕНДА ЭЗОТЕРИКА
ДАННЫЕ ВОССТАНОВЛЕННЫ ПО
ПРИКАЗУ СВЯТЕЙШЕЙ ИНКВИЗИЦИИ
ЕГО БЕССМЕРТНОГО ВЕЛИЧЕСТВА
ИМПЕРАТОРА
<СМ. КРИСТАЛЛИЗАЦИЯ
ОКРЕСТНОСТЕЙ ЗЁВА ВУРДАЛАКА>

Фрактальная сеть кристаллических структур появилась из варп-шторма, обозначенного как Зёв Вурдалака, что разразился в системе Мефистос в половине светового года к югу от ныне запретной системы Просперо (Эрадикатус/Пердита Экстремис). Изначально местные астропровидцы сочли это лишь причудой, не стоящей внимания, однако эти образования (до сих пор не удалось ни должным образом классифицировать их, ни определить размер) с пугающей скоростью распространяются по космическим трассам сектора.

Представители Адептус Астра Телепатика провели несколько исследовательских экспедиций, чтобы расследовать слухи о «движущихся в структурах силуэтах», вызвавших крайнюю обеспокоенность. Пока что никто не вернулся. Каждый корабль, вошедший в радиус охвата образований авгурами, стал жертвой внезапного и опустошительного вторжения существ, называемых Ужасами (см. культы Просперо). Удалось обнаружить пропавший вместе со всем экипажем фрегат-ауспик «Пронизывающий взгляд»; судовые черепа видеозахвата со всеми записями были переданы Ордо Маллеус для подробного анализа.

Оказалось, что многие коридоры корабля заросли сложными кристаллическими образованиями, похожими на изморозь на стекле и удерживающими внутри парализованный экипаж и пассажиров. Подобное явление наблюдалось на многих кораблях-призраках по всему сектору. Это совпадает со свидетельствами, полученными после масштабных всплесков демонической одержимости и контрпераций, в том числе при гибели восьми великих ульев Баррудона-Тета, где все коридоры, трубопроводы и жилые ячейки каждого здания заросли сложными кристаллическими паутинами.











ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ЭЛЬДАР

ГЛАВА 3

Перерождённые – единственная надежда нашего народа. Они стремятся объединить альдари – не просто собрать вместе всех обитателей миров-кораблей, но каждый осколок нашей расы, будь то изгой, экзодиты или жадные до душ друкари. Закинув галактический невод, Шепчущий бог оттаскивает всех нас от взора зла, и с его помощью мы сумеем перековать себя. Сумеем стать народом, смотрящим вперёд с упованием, а не назад в отчаянии. Последовав за иннари и избавившись от путеводных камней и страха, что они символизируют, мы вновь воспарим на ветрах судьбы.

Латриель, Верховная ясновидица Биель-Тана



СВЕТ ВО ТЬМЕ

Теперь, когда иннари и их союзники из Ультве сражались как одно целое, они разорвали стягивающуюся петлю, накиннутую демонами Слаанеш. Подобно бурным потокам реки ударные группы пронеслись через руины и по песчаным дюнам разрушенного альдарского города, развивая успех, прежде чем inferнальным воинствам удалось бы их отрезать. Наступление возглавляла Иврайна; царственное одеяние развевалось на эфирных ветрах, пока она мчалась среди обвалившихся арок и под взором изваяний павших героев в направлении громадного Мемориального комплекса Атрансиса, где до Грехопадения выставлялись художественные работы эльдар, как самые главные сокровища вселенной. Вместе со специалистами по ближайшему бою из числа солдат Ультве, которые образовали сплошную стену из клинков на обоих флангах, авангард иннари проник в громадный зал, высматривая подходящую оборонительную позицию, чтобы положить конец охоте за душами. Однако внутри здания они получили не только тактическое преимущество.

Когда Перерождённые заняли укрытия за наклонными подиумами и кафедрами, здание наполнилось золотым светом. Стряхнув пыль, монолитные передние панели двух громадных сооружений в задней части галереи открылись рывками, словно крылья бабочки, вылетающей из кокона. За ними показался сияющий жёлтым рунический портал, огромный, но видимый только усопшими или теми, кто получил их благословение. Оттуда появилась фигура шириной с сам портал и высокая настолько, что ей пришлось нагнуться, чтобы пролезть.

Из-за древних врат плавно вышел исчертанный рунами призрачный рыцарь в гордой жёлто-голубой расцветке, а после него ещё двое. Длиннотельные солнечные пушки громко загудели в тишине, и иннари радостно закричали, когда гиганты открыли огонь. Сгустки плазмы, друг за другом вылетающие через вход в выставочный комплекс, испепеляли демонов, желающих схватить убежавших эльдар. Где бы ни появлялась очередная охотничья стая Слаанеш, убийственный залп

стирал её с лица земли. Когда же несколько колесниц на полной скорости пронеслись сквозь ряды войск Ультве, разбрызгивая кровь с шипастых колёс, один из призрачных рыцарей шагнул навстречу и раздавил демонические повозки одним резким ударом массивного клинка. Тогда Иврайна впервые заметила под ногами колосса меньшие фигурки; легендарные боевые конструкции искусственного мира Ияндена прибыли и рассеялись по всему залу, образовав вокруг иннари защитную стену. Вместе с ними пришла не кто иная, как Иянна Ариеналь, Ангел Ияндена.

По команде духовидицы воины-призраки сформировали неплотный круг, расширившийся за пределы позиций живых товарищей, а затем сомкнувшийся. Заграждение из призрачной кости позволило каждому эльдар внутри безо всякой для себя опасности отгонять демонических последователей очередными выстрелами и методичными ударами клинков. Многие безликие воины отдали «жизни», чтобы помочь спастись сородичам. Иянна жестом



Мир-корабль Иянден когда-то был самым лучшим среди ему подобных, выступая в роли громадной столицы космической империи эльдар. Однако его путешествие сквозь века было отмечено рядом катастроф, из-за чего теперь от него осталась лишь бледная тень прежнего великолетия. Крупномасштабные налёты флотилий хаосистов и наступление Вааа! Рексфиста в высшей степени испытали военные силы искусственного мира, но именно нападение флота-улья Кракен поставило Иянден на колени. Длительная и трудная битва в космосе против биокораблей тифанидов завершилась успешно, и какое-то время жители считали, что их тактика и высокие технологии обеспечили победу, но затем пришла вторая волна, затем третья, а потом ещё и ещё. Иянден оказался на грани поражения. Не осталось ни одного биокупола, незатронутого стремительными полчищами тифанидов. Чужаки непременно свели бы весь

искусственный мир, если бы не своевременное вмешательство пиратского принца Ириэля, одарённого командора, изгнанного за его безрассудную стратегию при вторжении Хаоса десятилетия назад. Несмотря на горькую обиду Ириэль не мог оставаться в стороне, когда его дом уничтожали. Его корсарская армада пробила блокаду биокораблей и покончила с угрозой тифанидов. Чужеродные захватчики нанесли колоссальный ущерб: почти всё население погибло, прежде чем был убит последний пришелец. С того дня Ияндену ради выживания приходится полагаться на многочисленные психокостные конструкции из своих чертогов призраков. Свет во тьме, как переводится руна Ияндена, на данный момент практически погас, однако некоторые надеются, что он снова ярко засияет, прежде чем навсегда сгнить в небытие.

призывала иннари пройти с ней через золотой портал, и Иврайна, осознав, что оставаться здесь больше нельзя, приказала отступить. Так, одна группа за другой Перерождённые проникли в секретный отрог Паутины за вратами.

Тайные тропы, которыми иянденцы ходили в старушечьи миры, где собирали путеводные камни, были крайне опасны, однако проводником иннари выступала не только самая одарённая духовидица современности, но и актёры театра Полуночной Грусти. И хотя у эльдар ушли долгие недели тяжёлого пути, они без серьёзных происшествий добрались до золотого портала, который вывел к череде скрытых врат в путеводном порту Ваидх, принадлежащем искусственному миру Иянден. Иянна Ариеналь провела печатью костопевицы своей династии перед дюжиной рунических замков, в партии сопрано спела о родословной Эльданеша и спроецировала свою душу на духовные резервуары за каждым вратами, пока они бесшумно не отворились друг за другом.

Экспедиция попала в стальные и затянутые туманом катакомбы под чертогами призраков. Ниши, раньше занимаемые неактивными оболочками воинов-призраков, сейчас пустовали. Откуда-то сверху донёсся далёкий гром, и, склонив голову набок, Визарх высвободил из витиеватых ножен длинный клинок. То определённо были не звуки бури, но битвы. В тот миг Иврайна в равной мере ощутила наплыв надежды и отчаяния. Её последователи обрели спасение, когда казалось всё кончено. Более того, на помощь им пришли представители мира-корабля, которых они хотели обратить в свою веру. Умерев и возродившись в древних владениях альдари, Инкарна вытащила из почвы Велиала IV меч Душ, способный менять свою форму, но тем не менее иннари нашли всего один из двух мечей, спрятанных на той планете, прежде чем им пришлось уйти. Если не собрать все пять клинков Старухи, сила Иннеада будет значительно меньше. Что хуже, меч, который Иврайна ожидала отыскать на Ияндене, судя по всему пропал, так как его психическая аура не ощущалась.



Добравшись до винтовой лестницы, что вела к поверхности мира-корабля, Ангел Ияндена и Дщерь Тени устроили жаркую перебранку. Искусственный мир снова находился в осаде: когда он пересёк Эндреганский сектор, то буря, в прошлую ночь казавшаяся далёкой, на следующую уже была угрожающе близко. Из пучин Эмпиреев вынырнула пара прогневших космических скитальцев: каждый – уродливая мешанина металла и камня, изрытая кратерами настолько, что нигде на поверхности не было ни прямой линии, ни гладкой кривой. Предсказания на рунах показали ясновидцам, что громадные переплетения кораблей заражены организмами демонической природы, словно раздутые трупы, населённые

червями. И вскоре огромные рои гнильных мух, возглавляемые крылатыми князьями демонов, поднялись из омерзительных космических развалин и полетели в сторону Ияндена. Благодаря ускорявшему их варп-шторму и отсутствию нужды в воздухе, обратительные твари тысячами обрушились на искусственный мир. Иврайну не покидало неприятное чувство, что демоны не случайно напали на Иянден как раз тогда, когда она вместе с последователями хотела найти здесь безопасное место, однако пока держала тревожные мысли при себе. Для мира-корабля, среди защитников которого больше всего насчитывалось мертвецов, известие о пробуждении Иннеада и без того было весьма болезненным.





– Судьба иянденцев напоминает судьбу Ометриана, – сказала Иянна Ариеналь, когда вместе с Иврайной шагала по мосту Бесконечной Ночи. – Всякий раз как наши раны исцеляются, налетают вороны-падальщики и снова клюют нашу плоть.

– Над головой через тонкое стекло Альданарфского купола были видны взрывы бушующего в космосе сражения.

– Разве Ометриан не хотел умереть под светом Красной луны, – ответила Иврайна, – чтобы положить конец страданиям и переродиться?

– Если ты поставила себе целью потушить и без того слабое пламя Ияндена, твой визит будет весьма недолгим, – мягко пригрозила Иянна. – Я сочиняла песни об Иннеаде многие годы, ибо действительно верю, что наши судьбы угодили в его тенета. Но сперва мы соберём кровавую дань с тех, кто желает нам смерти. А значит мы не намерены ни уступить каким-то жутким эпидемиям, ни поддаваться апатии и отчаянию.

– Хорошо сказано, – буркнул Визарх, шагавший позади них. Иврайна обернулась, удивлённая тем, что её спутник неожиданно нарушил молчание, однако ничего не ответила. Когда эльдар достигли конца моста и направились на военный совет, дюжина призрачных стражей заблокировала им путь, а вместе с ними ясновидец в богатых одеждах.

– Дентилн Огненный Взор, – прошептала Иянна. – Он ни за что не допустит, чтобы чертоги призраков встали на нашу сторону, по крайней мере не сейчас. – С горящими глазами она обратилась к Иврайне. – Что бы ни случилось, мы должны поступить так, чтобы Иннеад с гордостью называл нас своими дочерьми. – Дщерь Теней кивнула. Из-за волнения слова застряли в гортани.

– Сердечно приветствую вас, – громко позвал Дентилн, – жаль вы добивались до нас, как медлительный калека Ваул, нежели проворный Азуриан. С учётом задействования в битве всей армады Иянден не может позволить себе отвлекаться на что-либо ещё, если только по неосторожности снова не отворил дверь врагу. Вы и ваши последователи прошли длинный путь – даже вестница Фаолчу складывала крылья на закате дня. Вы должны отдохнуть. – Он показал на дальнюю четверть большого купола, слабо освещённую и тихую. – Мы проводим вас и ваших соратников-комморритов в охраняемые покои, чтобы вас никто не беспокоил. Те же, кто носит латы в цветах искусственных миров или пёстрые костюмы Цегофаха, будут отправлены на передовую. Мы отчаянно нуждаемся в их клинках.

– В этом нет необходимости, – ледяным тоном произнесла Иврайна. – Я останусь со своим народом, дабы сражаться как одно целое.

– Я настаиваю, – процедил ясновидец, и стоящие за ним призрачные стражи подняли оружие. Чуть далее из-за архитектурных изгибов палаты военного совета вымырнули двуногие боевые машины: их наставленные орудия усиливали угрожающий посыл.

– Превосходно, – сказала Иврайна. – В этот тяжёлый день мы не станем использовать против вас наши клинки. Если вы желаете затушить пламя, которое ваш народ так бережно поддерживал, мы будем рядом, чтобы вновь его разжечь.

Призрачная стража обступила предводителей иннари и препроводила во мрак. Доносящиеся сверху громовые раскаты войны стали напоминать далёкий смех богов.

Покинув мост Бесконечной Ночи, Иврайна, Визарх, костяк иннари, и Иянна Ариеналь спустя минуты стали невольными гостями в самых роскошных покоях Ияндена. Любая их просьба тотчас выполнялась: юные эльдар в белых нарядах, ступающие Путём прислуги, предлагали освежительные напитки и закуски и даже почистили снаряжение от пыли старушечьего мира. Тем не менее правда была очевидна всем: Перерождённые – те, кто верил, что Иннеад станет спасителем, в котором так отчаянно нуждалась эльдарская раса – находились под стражей вопреки своей воле. Среди звёзд тем временем продолжалась битва между иянденской армадой и космическими скитальцами, медленно, но неумолимо плывшими в сторону искусственного мира.

Внутри Иврайны нарастал гнев, который она старалась унять. Путь Кхаина не поможет ей выбраться отсюда; ни иннари, ни иянденцы не могли позволить себе развязать гражданскую войну. Тогда Дщерь Теней заглянула в себя, глубже чем прежде, и позволила источнику всего сущего направлять её душу. Покинув тело, её сущность устремилась далеко-далеко. Мысленный взор касался

одной звезды за другой.

Но то, что она искала, находилось не там. На внешней поверхности Ияндена суетились и роились похожие на летающих словов гнильные мухи, чьи пузатые всадники размазывали нечистоты по кристальным куполам, прежде знававшим лишь поцелуи солнечных ветров. Заскрёбши изогнутыми когтями о прозрачное стекло, троица князей Нургла приземлилась поблизости и стала колотить по куполу ржавыми булавами и железными клинками до тех пор, пока не проделала вход. Проникнув в тонкие пузыри воздуха, окружавшие куполообразные узлы, рассчитанные на то, чтобы атмосфера всего искусственного мира не утекла в космос в результате падения метеорита, демоны получили так нужный им плацдарм, откуда можно было начать наступление.

Чумные трутни залетели через проделанные отверстия и обрушились на пышные леса и скульптурные сады зеленовато-коричневой тучей. На перехват тут же ринулось несколько храмов Пикирующих Ястребов, которые порхали вне досягаемости противника,

поливая его огнём из лазеров. К крылатым аспектным воинам вскоре присоединились эскадрильи Багровых Охотников. Оставляя в небе тёмно-красные шрамы, они охотились на толстобрюхих князей демонов, что запятнали мир-корабль своим присутствием. Светлые копья истребителей «Ночное крыло» снова и снова наносили удары, каждым безошибочно точным выстрелом выпуская потоки внутренностей из грудных клеток и брюшных полостей захватчиков. Гарульгор Вирулентный безжизненной кучей свалился с неба, но герцог Оглорр и Малеатрус из Зловонной Лапы продолжали спускаться к поверхности родины эльдар так, словно и не замечали страшных ран: они только насмешливо фыркали, когда из них выливались грязные соки. Багровые Охотники заложили двойную петлю и снова сделали заход, но в этот раз целились в головы противников. Перед таким обстрелом, к которому к тому же присоединились Пикирующие Ястребы, не могли устоять даже демонические владыки. Оглорр и Малеатрус камнем рухнули вниз и взорвались фонтаном нечистот, запятнавших алебастровую уличную плитку.

Демонические всадники, отправившиеся в леса Ияндена, тоже далеко не забрались: армии воинов-призраков остановили и окружили их. Однако это было лишь начало вторжения. Два космических скитальца, которых принесла варповая буря, приближались с каждой минутой.

Хотя на поверхности демоны уступали числом в соотношении десять к одному, в пустоте для иянденской армады складывалась противоположная ситуация. Каждый космический скиталец поражал своими размерами, представляя собой чудовище, собранное по кускам из заброшенных звездолётов, космического мусора и астероидов, больше похожих на маленькие луны. У многих кораблей, выплывших из боков скитальцев, по-прежнему работали оружейные батареи, из которых они непрерывно обрушивали карательные залпы на эльдарские боевые суда, беспокоившие их издали. Составлявшие армаду Ияндена космолёты обладали достаточной манёвренностью, чтобы уклоняться от любых твердотельных снарядов, однако, к несчастью, скитальцы применяли не только обычное вооружение.

Когда тысячи чумных трупней бесшумно пролетели через космическую черноту и, прицепившись к солнечным парусам вражеских кораблей, начали их прогрызать, словно моль, пожирающая шёлковую ткань, эльдарские корабли существенно замедлились. Тогда скитальцы снова открыли огонь и добились желанного эффекта: столь массивными и опустошительными оказались залпы, что несколько эльдарских кораблей, которым удар пришёлся по бортовой части, были полностью уничтожены.

Изолированная в своих покоях, Иврайна опять мысленно потянулась в пустоту и ощутила энергию смерти, вырвавшуюся в момент кончины звездолётов. В этот раз, впрочем, посланница была вознаграждена. В холодной тьме космоса сиял духовный след союзников, которых Иврайна послала вперёд себя, когда Иннеад впервые проявил свою мощь. То был психический отпечаток Фреллы Длинный Клинок, капитана корабля «Бич людей». Иврайна стала вглядываться через кристалльный потолок своей каюты, надеясь увидеть среди звёзд проблеск и подать пси-сигнал.

Корсары, знавшие Иврайну в Комморре под именем Амарок, вышли из-за пояса звёздных обломков, скрытые голополями и мимикрирующими устройствами. Батареи пульсаров, килевые торпеды, фантомные копья и машины-пиявки нанесли ощутимый урон ближайшему скитальцу. Как результат, под интенсивным обстрелом реакторы двигателей в кормовой части сдетонировали с поразительной мощью. Когда на небосводе зажглась новая звезда, Иврайна позволила себе слабую улыбку.



ОБРЕЧЁННЫЙ ПРИНЦ

Пока старые приятели Иврайны жалили противника, к битве присоединились союзники-корсары самого Ияндена. После того как пираты Амарок расправились с меньшим из космических скитальцев, отмеченных заразой Нургла, армада Ияндена и звездолёты Сверхъестественных Рейдеров сконцентрировали огонь на оставшемся крупном корабле, которому принц Ириэль дал название «Порождение Огханотира». Сродни шустрым звёздным акулам, откусывающим большие куски от пустотного кита, пиратские космолёты сблизились, дали опустошительные залпы и уплыли прочь. Как оказалось, главным средством защиты испещрённого кратерами левиафана были вовсе не орудия, а его колоссальные размеры. Эльдарские пушки могли колотить по нему целыми днями, но у него всё равно хватило бы сил сокрушить Иянден при столкновении.

Скиталец долго дрейфовал по запутанным течениям варпа и даже проплыл по серо-зелёному небу над садом Нургла. Гниль до самого ядра проела его запутанные внутренности, и теперь изо всех щелей на его необъятном теле вылетали тысячи крылатых демонов, будто клубы дыма. Становилось ясным, что есть всего один выход. Раз снаружи гигант неуязвим, его нужно уничтожить изнутри, но для этого требуется отправить ударную группировку, членам которой будет грозить самая страшная смерть, какую только можно вообразить.

Принц Ириэль как всегда без колебаний принял вызов. Вместе с пиратскими принцами из дружественной Иврайны флотилии он организовал нападение на «Порождение Огханотира» в три этапа. План был крайне претенциозный, но иначе было никак, поскольку гнильные мухи непременно облепили бы лобой абордажный катер, не дав ему даже приблизиться к громадине. Дерзость замысла Ириэля взывала

к чувству гордости и бравате соратников-капитанов, и в считанные часы всё было готово для проведения операции.

Вместе с набранным отрядом Ириэль практически незаметно для сражающихся покинул корабль на обтекаемом штурмовом катере и направился к паутинному portalу на корме Ияндена. По дороге Ириэль воспользовался званием верховного адмирала, чтобы убедить рулевых мира-корабля ориентироваться на переданные им координаты. Так осаждённый искусственный мир неспешно лёг на новый, особый курс. Небольшая лодка, достаточно манёвренная и быстрая, чтобы обойти демонических захватчиков, терзавших Иянден изнутри, прошла через хвостовой паутинный портал без серьёзных потерь и благодаря сверхъестественному охотничьему чутью Ириэля и древним ульганашским картам добралась до рангоута в лабиринтном измерении, который тянулся параллельно курсу «Порождения



Охотника. Курсу, который Ириэль навязал, воспользовавшись Ианденом в качестве приманки. Пока «Порождение» плыло навстречу добыче, намереваясь протаранить её, Ириэль и его сподручные активировали персональные устройства, открывающие порталы в Паутину, и, пройдя сквозь мерцающие в воздухе диски, пробрались в смердящее нутро вражеского космического скитальца.

Ударная группировка эльдар осторожно вышла из изумрудных врат, образовавшихся на борту заражённого флагмана противника. Внутри царила крошечная тьма; со сводчатого потолка капала какая-то вонючая жидкость. Желая поскорее убраться оттуда, корсары выбежали в ближайшие коридоры и стали аккуратно пробираться дальше. Откуда-то снизу доносился слабый шум двигателей, похожий на сердцебиение. Пираты, зашедшие так далеко, не собирались возвращаться, пока не выполнят задание, пусть даже покрытые слизью проходы,

через которые им приходилось пробираться, скорее напоминали внутренности большого морского чудища, нежели упорядоченные отсеки звёздного судна. Кроме того, повсюду валялись отрубленные головы прежних посетителей корабля, из которых росли толстые грибы, изрыгавшие сплошные потоки ядовитых спор. Даже один вдох отравленного воздуха непременно привёл бы к поистине ужасающей смерти. Поэтому единственное, чем Ириэль и его товарищи утешали себя, так это тем, что использовали продвинутые дыхательные аппараты и носили лучшие герметичные доспехи, какие только удалось достать за столетия грабежей.

Хотя принцы корсаров были вынуждены прорываться через плотные заросли цепких ресничек, больше похожих на щупальца, и перепрыгивать через булькающие лужи кислотной слюны, в итоге они сумели проникнуть в гудящее сердце инженериума корабля. До этого им встречались лишь хихикающие

демонята, так как вектор атаки был рассчитан таким образом, чтобы не столкнуться с полчищами, толпившимися у внешних палуб скитальца. Однако в машинном отделении эльдар увидели более пугающее зрелище – покрытые слизью коконы с тварями Нургла, нашедшими тёплое местечко, где они могли бы совершить омерзительные метаморфозы.

Вероятно, пираты в скорости вывели бы из строя двигатели и сбежали без промедлений, если бы занятое болотом помещение не облюбовал приземистый тучный монстр. В самом центре зала сидел громадный князь демонов Гара'тугуль'гор, имя которого можно было произнести правильно только с полным ртом мокроты. Хотя плетевобразные руки были очень тонкими и ловкими, жирное брюхо демона мешало сделать даже несколько шагов. И всё же он смеялся и не без причины, ведь сегодня добыча сама пришла к нему.



Пока Ириэль перескакивал с одного островка посреди болота на другой, рядом непрестанно стегали щупальца. Одно из них схватило за высокий каблук безупречно наряженного пиратского принца Люмино и, тут же подняв высоко в воздух, поднесло к разъявленной пасти князя демонов. Тот щёлкнул зубами, и эльдарский корсар стал короче по поясу; его ноги продолжали конвульсивно дёргаться, пока Гара'гутуль'гор заканчивал доедать закуску. С гримасой отвращения Ириэль продвигался дальше, отбиваясь копьём Сумерек от направленных в него хлестких щупалец.

Предсмертный вопль Люмино потревожил сон куколоч в помещении: многие ворочались и извивались, расправляя крылья и высовывая из зловонных мешков тонкие хоботки. Одна за другой склизкие гнильные мухи с шипением вылезали наружу раньше положенного времени, не успев завершить процесс трансформации.

Ещё один пиратский принц закричал, когда что-то вцепилось ему в лодыжку. Пробудившиеся гнильные мухи кое-как раскрывали крылья и, злобно жужжа, летели к нарушителям спокойствия. Пришедшие в ужас эльдар оставили любые попытки пройти осторожно и стали стрелять во все стороны. В инженерии началась бойня.

В последовавшей битве имели место одни из самых ярких сцен фехтования, умелой работы ног и демонстрации акробатических стоек, какие только можно увидеть вне труп обожаемых Цегорахом арлекинов. Корсары использовали весь свой арсенал: наперстное оружие джокаэро, альдарские ножи для измельчения душ, режущие призм комморритов и контрабандные эликсиры, которые в три раза повышали скорость реакции. Все эти средства были обращены на то, чтобы демоны не смогли даже когтём притронуться к эльдар, и какое-то время они действительно помогали.

В гуще противников ожесточённое всех дрался Ириэль; его копьё излучало убийственную энергию, пока он рубил и колот всех и вся, кому хватало глупости подойти к нему. Взбежав по стене напротив Гара'гутуль'гора, принц оттолкнулся и в сальто назад пролетел над метнувшимся к нему щупальцем. Приземлившись на металлической балке, он спрыгнул оттуда с занесённым для смертельного удара копьём. Тогда из жабр на складчатом горле князя демонов брызнула вязкая рвота, и принц в отчаянной попытке извернуться от неё повернулся спиной к чёрным псевдоподиям, протянувшимся к нему, чтобы схватить в воздухе. В одно мгновение он оказался пойман как муха в паутине: лишние щупальца обвилились вокруг него, связав руки по бокам. Гара'гутуль'гор поднёс принца поближе, широко раскрыв пасть.

Внезапно помещение озарил ярчайший свет, когда глазной имплантат Ириэля, Око Сумерек, создал электрическую бурю, столь мощную, что её молнии сожгли дотла

ПРИНЦ ИРИЭЛЬ, ОТПРЫСК УЛЬТАНАША

Верховный адмирал иянденской армады и незаконнорождённый отпрыск дома Ультанаши, принц Ириэль – это превосходный командир и флотоводец. Переломный момент в жизни Ириэля наступил, когда он возглавил атаку на приближающуюся флотилию Хааса. Он нанёс сокрушительное поражение приспешникам Тёмных богов, но в процессе оставил Иянден на какое-то время полностью беззащитным. По этой причине вместо громких оваций принц услышал лишь горькое порицание. Движимый гордыней, он ушёл в изгнание и поклялся никогда не возвращаться в Иянден. Вместе с ним родной дом покинули и его последователи – Сверхъестественные Рейдеры, и под началом Ириэля они стали самыми грозными пиратами в целой Галактике.

Вероятно, Ириэль ни за что бы не вернулся на родину, если бы не нападение флота-улья Кракен. Пламя Ияндена почти погасло, когда повелитель корсаров повёл Рейдеров в бой и в череде дерзких налётов разгромил тифранидскую армаду, ударив по ней словно молотом о наковальню из оборонительных орудий искусственного мира. В храме Ультанаши на поверхности Ияндена он нашёл злополучное копьё Сумерек – оружие, обладающее такой разрушительной мощью, что любой, кто возьмёт его, будет проклят навеки. С помощью этого загадочного артефакта он зарубил вожжа чужаков и тем самым разбил его полчища.

Впоследствии Ириэль восстановили в звании адмирала иянденского флота, однако, спасая свой народ, он обрёк самого себя. Копьё не походило на обычное оружие, от него нельзя было просто так избавиться. И хотя он формально занимает должность автарха Ияндена, Ириэль по-прежнему плавает в море звёзд, ища способ вернуть родному миру-кораблю былое величие, прежде чем тот навсегда канет в лету.



щупальца демона. Корсар выпал из хватки чудовища и, обеими руками ухватившись за копьё Сумерек, которое не раз спасало ему жизнь, глубоко вонзил клинок – но не в князя демонов, а в бьющееся сердце самого инженариума.

Из глотки дьявольского отродия вырвался жуткий крик, когда загадочная энергия губительного артефакта возымела действие. От ядра скитальца начали расходиться чёрные вены, превращающие некогда живой металл в хлопья ржавчины. И хотя потребовалось задействовать все навыки и мастерство, Ириэль добился своего. Когда смертоносная энергия копья поразила истинную цель – сердце космического джагернаута, на лице принца промелькнула улыбка.

Неожиданно рядом появилось щупальце, сжимающее отломанную стальную балку, и одним ударом выбило дух из эльдарского принца, слишком ослабевшего, чтобы вернуться.

Гара'гугуль'гор разделался с остальными гостями самым страшным способом, какой только мог придумать, и крихтя потащился к остывающему трупу принца Ириэля. Перед смертью автарх Ияндена одним ударом своего сверхъестественного оружия успокоил последний неповреждённый инженариум, в результате чего космический скиталец лишился возможности корректировать курс. Всё, что ему оставалось, так это двигаться дальше по инерции, а значит столкновения с ним можно было избежать. Как мог какой-то смертный препятствовать воле Нургла? Гара'гугуль'гор тем не менее по-прежнему пользовался благосклонностью Дедушки Нургла, поскольку прилежно разносил болезни на протяжении несчётных столетий, и к тому же Чумного бога весьма забавлял его чёрный юмор. Но теперь, когда его план по истреблению балующихся некромантией эльдар Ияндена пошёл крахом, князю демонов требовалось придумать, как иначе подняться в глаза своего патрона.

Взболтав щупальцем кровавую слизь, в которой сидел, и пропев семь тошнотворных псалмов, демон спроецировал своё сознание в глубины варпа. Его посетило прозрение. Если догадка была верна, а клинок убитого им воина являлся тем, чем демон предполагал, то ещё оставался шанс помочь Нурглу преумножить влияние и мощь – не напрямую за счёт неспешного, но неуклонного роста, а благодаря тому, что звезда одного из его главных соперников в Большой Игре вдруг быстро закатится. По меньшей мере Гара'гугуль'гор сумеет преподнести эльдар один подарок, да такой, что весь их мир-корабль непременно развалится, как если бы столкнулся с космическим скитальцем.

Князь демонов снова хмуро посмотрел на копьё принца Ириэля, до сих пор зажатое в мёртвой хватке бывшего владельца и по-прежнему мягко сияющее губительной энергией. Семь подбородков Великого Нечистого затряслись, когда на него внезапно нашло веселье, и прежний ужас сменился утробным хохотом, от которого с переключением наверху посыпались хлопья ржавчины.

Вскоре после того как Иянден оставил позади гротескную космическую громадину, в открытом космосе было обнаружено тело принца Ириэля, замёрзшее вместе с копьём Сумерек поперёк груди в странной субстанции молочного цвета. Труп засекала поисковая команда призрачных истребителей «Болиголов», почувствовавшая его присутствие среди звёзд, и немедленно доставила обратно на борт мира-корабля, подобрав капсулу с помощью дистанционно управляемой призрачной конструкции-фамильяра на серебряной привязи.

Великая печаль в миг охватила всех жителей Ияндена, ибо Ириэль был для них ярчайшей звездой на небосклоне, своенравным гением, не раз спасавшим родной дом. Горечь утраты была до того сильной, что многие эльдар не скрывали слёз и громко причитали, спрашивая у небес, что же нужно сделать Ияндену, дабы избавиться от проклятия, отравляющего его судьбу.

АДДЕНДУМ ЭКСКРУЦИАТИ

Класс: адепт-интеррогатус
Субъект: заключённый №8264
Ключевые слова: эльдар, варп-штормы

< ЛИКВИДАЦИЯ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ >

Пытка представителя расы эльдар, заключённого №8264, продолжается с целью получения новых сведений. Этот добровольный изгнанник не только утверждает, будто его идол, овеянный дурной славой провидец Эльдрад Ультран, манипулировал событиями имперской истории (см. Вторая война за Армагеддон, причины и последствия), но и приписывает его действиям появление трещин в небесах по всему Империиуму. И хотя это, без сомнения, полная чушь, ниже я подробно разобрал его слова для полноты картины.

Пленник поведал о боге мёртвых, который отсутствует в известном нам эльдарском пантеоне (см. записи Альдуса Мари). Это новое божество якобы каким-то образом сформировалось из душ умерших представителей его народа, а ясновидец Ультран нашёл способ, как пробудить его и направить против враждебного бога, неমেзиды этой древней цивилизации. Назвать имя этого злой сущности он отказался и только упоминал её как Та-что-жаждет. Недавние допросы показали, что он искренне верит, будто новорождённый бог нанёс ей сокрушительный удар. Но когда я спросил пленника, не думает ли он, что именно из-за этого Галактика получила страшные раны, он пришёл в гнев, стал рычать и плевать. По его убеждению, всё ровно наоборот: если бы бог мёртвых не проснулся, зона распространения варповых бурь оказалась бы ещё шире, а сами феномены проходили бы интенсивнее. Он также обмолвился, что смерть Империиума – малая цена за возрождение эльдарской расы, которое, по его мнению, наступит совсем скоро.

Из всего сказанного можно сделать несколько умозаключений, но я сомневаюсь, что хоть одно из них будет представлять какой-либо практический интерес. В конце концов, когда враг у ворот, за помощью нужно бежать не к мудрецу, а к воину.



Иянденские призрачные конструкции выступают на битву, чтобы изгнать миньонов Нургла, проникших в их искусственный мир.



Попав на борт вражеского космического скитальца, принц Ириэль и подчинённые ему корсары сражаются с князем демонов Гара'гугуль'гором.



СПЛЕСТИ УЗОР

Напомнив старым приятелям о долгах перед Амарок, как она себя называла в прошлой жизни, Иврайна тем самым помогла Ияндену и оправдала Перерождённых в глазах местных провидцев, которые позволили им сразиться вместе против заполонивших искусственный мир потусторонних тварей. Иннари изгоняли не только толпы чумных демонов, но и искореняли заразу, ими распространяемую. Любые формы жизни умирали, испытав на себе гнев Иннеада.

После обнаружения тело принца Ириэля поместили в карантин; зная о страшном роке, постигшем провидцев Лугганата, все эльдар теперь боялись даров Отца Поветрий. Из соображений безопасности призрачные конструкции разбили смоляную оболочку с Ириэлем в Пустой камере, герметичном овальном помещении, изолированном от бесконечной цепи благодаря мастерству духовидцев. Как оказалось, подобные меры предосторожности были не лишними. Труп принца выпустил облако спор,

которые мгновенно обратили бы живого, дышащего эльдар в ходячий очаг заболевания.

Новость о заражении ментально передали контролирующему процесс духовидцу, а тот, в свою очередь, известил о произошедшем Иянну Ариеналь. Вскоре Иврайну препроводили в предкамеру, за которой лежало тело принца. Там она обратилась к воинам-призракам и попросила их выйти в воздушный шлюз. Затем, вытащив клинок, она высоко подняла его и с помощью некромантии направила в помещение с трупом волну духовной энергии. На Ириэля эта смертоносная энергия повлиять уже никак не могла, так как он переступил порог мира мёртвых, но зато убила каждую вредоносную спору и микроорганизм, которых Гара'гугуль'гор наслал на искусственный мир в качестве проклятия.

Тогда же произошло подлинное чудо.

Иврайна провела тремя пальцами по дверям Пустой камеры, и они

бесшумно открылись перед ней. Двое сопровождавших её Призрачных Клинка скрестили оружие, закрывая ей проход в священное место, но Иянна Ариеналь жестом приказала им посторониться. Иврайна сделала реверанс в сторону союзницы, а после шагнула внутрь с довольной улыбкой. Она взяла копьё Сумерек, провернула его в руках и погрузила в грудь Ириэля.

С резким выдохом принц корсаров вскочил и сел прямо. Бледная кожа приобрела здоровый вид, впервые с того дня, как он взял мифическое копьё. Клинок, вернувший украденную жизненную силу, которую выкачивал из владельца на протяжении долгих лет, вдруг растёкся в хватке Иврайны и приобрёл новую форму, что выдало в нём пятый старушечий меч. Она возвратила его Ириэлю, и в его руках артефакт снова превратился в копьё. Пиратский принц нетвёрдо встал на ноги и выпрямился в полный рост. Глаза горели энергией. Иянденский принц Ириэль стал Перерождённым. И вскоре он будет такой не один.

Зал истин был настолько огромным, что под его куполом собирался туман. Голоса величайших героев Ияндена, живых и мёртвых, эхом отражались от застывших водопадов из призрачной кости, протянувшихся от пола до самого потолка. Часть присутствующих принадлежала миру смертных: их жизнь измерялась всего-навсего столетиями. Другие служили миру-кораблю тысячелетия, и величавые боевые конструкции, вмещающие их души, возвышались над окружающими эльдар, что дали им повод сразиться даже после смерти.

– Внимайте, дети Азуриана, – нараспев произнёс ясновидец Дентилн, – ибо сегодня решается судьба наша. – По рядам собравшихся прошёл слабый шёпот. Вступительная фраза прозвучала, и заседание можно было начинать несмотря на то, что Иврайна и Иянна до сих пор не появились.

– Мы должны действовать, – уверенно заявил Эльдрад Ультран. – Нужно найти способ изменить судьбу Галактики. – Повисшая тишина длилась, пока Дентилн не разрешил продолжать. – Восходит Красная луна, ибо Великий Враг возносится. Каждую ночь в покрывале реальности появляются тысячи новых разрезов. В одиночку мы не справимся.

– Тогда кого бы ты использовал в качестве меча и щита? – обратилась к ясновидцу Силандри Ходящая-по-покрову, приглашённый высокопоставленный член арлекинских театров масок. – Тау чересчур молоды. Орки слишком непредсказуемы. О тиранах не стоит и заикаться. Люди очень легко поддаются порче, как мы знаем. Они идут той же дорогой, что мы и когда-то, они слепо бредут в бездну.

– Они потеряли веру, – кивая, сказал Дентилн. – Но вновь обретя её, они вернут себе силу.

– И кто же даст им надежду? – спросил громадный Призрачный рыцарь «Душеискатель», пилотируемый Эфоном Солнцеходящим. – Уж точно не их бож-труп. Его время сочтено. Двери зала с грохотом раскрылись.

– Нет, – крикнула Иврайна, входя внутрь. Рядом с ней шла Иянна Ариеналь, а чуть позади окутанная теньми фигура. – У них должен появиться новый лидер. Только так они послужат нашим интересам.

– Невозможно, – бросил пиратский лорд Араклео. – Их общество совершенно закончилось.

– Они ведь почитают прошлое, – начала Иянна, – и если мы воскресим героя, который напомнит им о славных былых временах, они обязательно последуют за ним. Разве мы сами не держимся за собственные мифы, утешаясь величием минувшего дня?

– Она права, – согласился Эльдрад. – Я уже нашёл нить в клубке судьбы, что приведёт к нужному исходу, и предводителя, за которым люди пойдут, как стадо баранов. Все пути сходятся на луне Клайсус, которую мы когда-то называли Привалом Ультанаши.

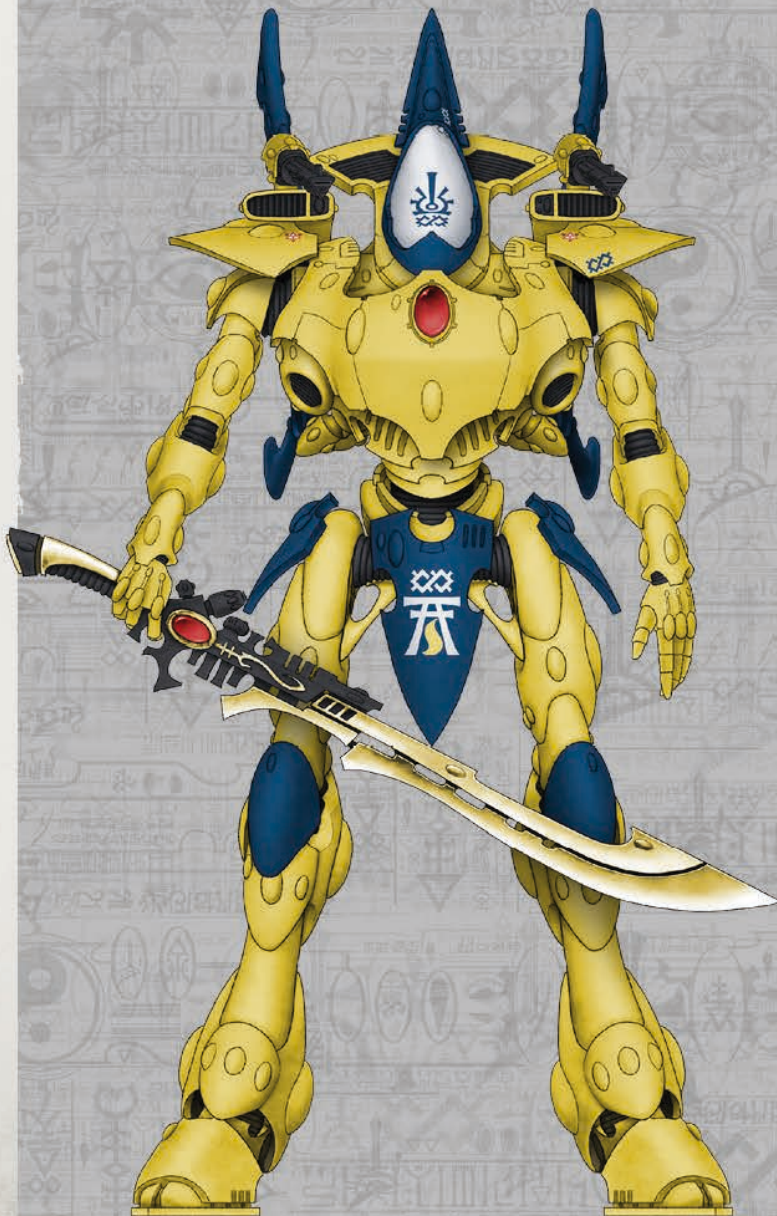
– Не ты определяешь наш курс, житель Ультве, – возразил Дентилн. – Мы нуждаемся не в направляющей длани Проклятых, но в мудром совете нашей родни.

Напряжённое молчание прервал принц Ириэль, вышедший из сумрака к большому недоверию присутствующих. Все как один, призрачные конструкции сели на одно колено, отчего земля под ними задрожала.

– Мы вернём людям полубога, – будто с того света, ледяным голосом сказал Ириэль. – Возрождённого короля с клинком смерти. И воинства Ияндена пойдут с нами.

ПЕРЕРОЖДЁННЫЙ «ДУШЕЙСКАТЕЛЬ»

Призрачный рыцарь под названием «Душеискатель» пилотируется Эфоном Солнцеходящим и его умершим братом Ашодом. Как и любой призрачный рыцарь, «Душеискатель» имеет проводников и в материальном измерении, и в мире духов благодаря живому пилоту и его близнецу-призраку. Данная боевая конструкция является старейшей в своём роде и высоко ценится в качестве стража дома Ультанаша. Когда предсказания Ияны заставили её собрать спасательную миссию для отправки на Велиал IV, именно экипаж «Душеискателя» был в числе первых, кто вызвался принять участие в рискованном предприятии. Во время путешествия обратно в Иянден, Иврайна прикоснулась к оболочке гиганта обеими руками и привязала дух мёртвого близнеца Ашода к душе его живого брата Эфона. Теперь они существуют как единое целое в одном теле, воссоединившись по эту сторону могилы. После рассеивания сил Хаоса, напавших на Иянден, Иврайна прибегла к той же некромантической магии, чтобы превратить дюжины призрачных воинов из лунатиков в сознательных и энергичных созданий, какими они когда-то были.



<АДДЕДУМ КСЕНО>
ПРОВОЕННЫЙ ИСТОЧНИК:
МАКРОЛЮЦИАНСКИЕ ПРОВИДЦЫ, НУНК
ВИГИЛИЯ
<СМ. ПЕРЕМЕНЧИВЫЙ УЛЬТВЕ>

В районе Ока Ужаса по-прежнему фиксируются внезапные появления войск мира-корабля Ультве, что удалось точно установить по символике и расцветке закованных в чёрные доспехи воинов. Их активность зарегистрирована даже поблизости от Фенриси, а если верить отдельным донесениям об эльдарских пиратах в тёмной как ночь броне, то и ещё дальше.

Их ударные группировки появлялись лишь на планетах, где происходило вторжение сил Великого Врага, и в каждом случае, за исключением Больших бунтов на Трайдии, эльдар скорее сражались по одну сторону баррикад с имперскими войсками, нежели против них. Разумеется, это не значит, что по ним не открывали огонь; неожиданное появление ксеновыродков на суверенной территории Имперiums — уже достаточный повод для объявления войны. Но в некоторых эпизодах представители Ультве исчезали практически сразу после прибытия.

Однако те, кому пришлось терпеть их присутствие либо по собственному выбору, либо ввиду безвыходности ситуации, отзываются о них как о могучих союзниках. Эльдар в буквальном смысле появлялись из ниоткуда, вышагивая из невидимых порталов, и тут же открывали огонь по неприятелю. В каждом отчёте упоминается, что их оружие либо не издавало звука вовсе, либо его было еле слышно. Этот факт можно расценивать как ещё одно доказательство того, что эти высокомерные существа ничего не понимают в радостном грохоте честной и ожесточённой войны.

Немногим имперским командующим довелось обменяться с этими так называемыми союзниками хоть парой слов, но к тем, кто всё же рискнул выйти на контакт, чужаки относились с плохим скрываемым презрением. Остальные заверяют, что в каждом случае это чувство было взаимным.

Горестная одиссея Иврайны и Перерождённых вызывала большой интерес у главы кабала Чёрного Сердца. Хотя у Асдубаэля Векта имелись неотложные дела, так как Комморра переживала самое тяжёлое из всех Разъединений, и его веками накапливаемая власть в буквальном смысле рушилась на части, он не мог подавить желание отомстить гладиатрисе-высочке, из-за которой всё и началось в ночь боев на арене Крусибаэля. Из-за неё среди комморритов произошёл разлад. Мятёжные настроения в том числе разделяли очень многие гемункулы, которые издавна считали себя истинными правителями тёмноэльдарского общества.

К очередному Разъединению Вект начал готовиться задолго. Как непревзойдённый мастер махинаций,

он всегда подстраивал всё так, что, когда в Тёмный город приходила беда, больше всего страдали именно его соперники; зачастую впоследствии выяснялось, что в первую очередь к катастрофе втайне приложил руку именно верховный владыка. И хотя Вект намекал подчинённым, что текущий катаклизм он подстроил просто от скуки, его выводила из себя мысль, что его вотчину осквернили, а его запасные планы пришли в действие совершенно внезапно.

Пока конкуренты пытались спасти от неугасающего варпотрясения жалкие остатки своих некогда прекрасных владений, Вект уже осваивал новые территории, заселяя развалины древних портовых городов и превращая их в расширяющиеся крепости. Он предлагал тихую гавань тем, кто искал

его покровительства, – разумеется, не бесплатно – и готовился к долгой контрастнуступательной кампании.

События в Тёмном городе между тем развивались по цепочке. Подземная река Кхаидес вышла из берегов, когда в её ядовитые воды потекли потоки демонов Нургла, и разлилась по окрестным улицам, вызывая вспышки некротической чумы. После того как расположенные на средних ярусах шпили остались по большей части без какой-либо охраны, небеса заполнили крикуны Тзинча и пламенные колесницы демонических колдунов, вступившие в свирепую схватку с убей-сворами, что обитали среди звездоскрёбов Комморры. А когда порождения Кхорна затопили пустые улочки Сек Мегры, самые подлые и жестокие наёмники и пираты всей Галактики объединились в одну армию для противостояния полчищам кровопускателей и неистовствующим Жажущим Крови. Орды Слаанеш, остервеневшие от экстаза, устраивали необузданные оргии насилия, вырезая целые кабалы шпиль за шпилем.

Столь громадный и запутанный метрополис обладал достаточной силой, чтобы справиться даже с крупномасштабным вторжением демонов и запечатать районы, сочтённые потерянными, однако общество было слишком раздробленным, чтобы сплотиться и совместно дать отпор захватчикам. Многие архонты под предлогом совместной борьбы с потусторонними тварями пытались избавиться от соперников, что только дополнительно вносило сумятицу. Мелкие стычки и войны между конкурирующими бандами постепенно охватывали всё больше и больше улиц, так как кабала Чёрного Сердца, насаждающего кровавый порядок, теперь рядом не было.

Словно дворец, построенный из костяшек домино, Комморра развалилась из-за происходящих одна за другой катастроф. В окрестностях Крусибаэля сбежавшие тираниды, с которыми прежде расправлялись без особого труда, проложили кровавую тропу через владения кульгов ведьм. Архонт Ситрак, контратакованный после неудачного, но дорого обошедшегося переворота, организованного против Властелинов Железного Шипа, был обезглавлен Кхерадруакхом, существом из мира теней.





Совершив это единственное жуткое убийство, Обезглавливатель наконец получил последний череп, который требовался для завершения его тёмного труда. Освежив и начисто вылизав новый трофей, он использовал его для проведения под землёй ритуала, к которому готовился как одержимый на протяжении последних восьми тысячелетий, похищая головы соответствующих его стандартам жертв. Тысячи идеальных черепов устремили взор в одну точку в его логове и, пробив дыру в стене между мирами, открыли тем самым проход в измерение непроглядной ночи, где обитали мандрагоры. На улицы хлынула чернильная масса тенистых ассасинов и сумрачных монстров, убивающая всех в радиусе нескольких миль. За одну кошмарную ночь целый регион превратился в окутанное тенью королевство Обезглавливателя, давно пропавшего монарха мандрагор. Настала новая эпоха царствования ужаса. Королевский трон стоял прямо посреди моря живых теней, которые поглощали даже попавшихся на пути отпрысков Хаоса.

На третью ночь армия теней объединила силы с жуткими полчищами гемункульских ковенов. Бесконечный поток скрюченных уродцев и теней-демонов поднимался из подземного царства Тёмного

города, затопляя верхние уровни, в результате чего стремительное наступление обитателей Имматиума постепенно сошло на нет. Это дало кабалам и культам ведьм возможность перегруппироваться и благодаря знанию Тёмного города нанести ответный удар по варпорождённым захватчикам. Пока над головой горели тёмные солнца, судьба Комморры висела на волоске.

В присутствии Векта теперь строго запрещалось заводить разговоры о Разъединении. Верховный владыка уже успел заявить, что Иврайна находится в его власти и что он и его союзники из числа гемункулов скрупулёзно извлекают каждую крупинку силы, которая она продемонстрировала на арене Крусибаэля. И хотя никаких доказательств представлено не было, всем хватало ума не называть его лжецом открыто. Вект публично подверг пыткам и казнил корсаров, брошенных Иврайной, когда она сбежала из города, однако самой гладиатрисы нигде не было и следа. Пошли слухи, что Вект просто блефует, и его соперники – в первую очередь леди Малис, его бывшая главная противница – делали всё возможное, чтобы подточить авторитет и влияние верховного владыки.

Вект в действительности не жалел никаких средств, чтобы найти Иврайну; так, Уриен Ракарт и его Пророки Плоты использовали все свои связи, чтобы выйти на след иннари. Вероятнее всего, без поддержки арлекинов Перерождённых давно бы поймали, однако пока что им удавалось ускользать от преследователей.

Россказни о духовной магии в равной мере опьяняли и ужасали Ракарта. Чтобы овладеть тайнами иннари, бессмертные повелители ковенов готовы были заплатить любую цену, однако попытка взять их в плен грозила смертью, спастись от которой не удастся даже гемункулу-старейшине. До главного мастера ваяния плоти уже дошла молва о живом воплощении Иннеада, сражавшемся с ковенитами на Велиале IV. По их возвращении в Комморру подтвердились худшие опасения гемункулов: их убитые коллеги навсегда обратились в пыль под воздействием мощной магии Инкарны. Каждый клон в чане с питательным раствором, все останки, спрятанные в драгоценных шкатулках, и секретные образцы кожи попросту рассыпались в прах. Где-то там обреталась власть над неминуемой смертью и вечной жизнью.

ВОЙНА В ПАУТИНЕ

С учётом того, что они находились в эпицентре галактического катаклизма, иннари без промедлений направились в чертоги призраков, как только иянденский совет провидцев вынес вердикт. Используя свою власть над мёртвыми, Иврайна тратила каждую минуту на прямой перенос сознания древних героев из бесконечной цепи в психокостные оболочки, прежде управляемые лишь посредством камней душ. Данные воины-призраки видели не сон наяву, как раньше, а обрели новую жизнь благодаря Иврайне и её приближённым: они могли видеть, слышать и осязать материальный мир так же ясно, как и до смерти. Негласная благодарность выражалась в их уважительном отношении к Перерождённым; негибкость и неопределённость привычных призрачных конструкций уходила, уступая место подвижности и грации по мере того, как духи осваивали обновлённые тела. Уже скоро воины-призраки переняли артефакты и геральдику, с какими ходили в прошлой жизни. Истинно они были

Перерождёнными. Теперь, когда их чувства пели, неослабевшая жажда отмщения делала неуспокоенных солдат Ияндена как никогда грозными противниками.

При поддержке Ияны Ариеналь и её соратников-духовидцев верховная жрица Иннеада пробуждала за раз целые чертоги. При этом психокостные конструкции испытывали невиданную целеустремлённость: они ощущали присутствие Иннеада, зовущего их на войну, ибо, если кто и мог командовать ими из-за пелены, так только бог мёртвых.

Через считанные дни иннари снова погрузились в недра Паутины, но теперь с ними были не только соединения Ветра Мечей, похожие на привидений посланцы Альтансара и ударные группировки Ульгве, но и сонм Перерождённых воинов-призраков. Многие иянденские приверженцы традиций во всеуслышание заявляли, что это нанесёт непоправимый урон обороне

мира-корабля, но новообращённые боевые конструкции не желали слушать даже этот самый неоспоримый аргумент и не позволяли никому помешать им уйти. Немногим хватало духу встать перед древними героями эльдарской расы и приказать им остановиться во имя повиновения и осторожности. На кону стояло будущее целой расы, и мертвецы готовы были сделать всё, что в их силах, дабы помочь живым братьям и сёстрам вырваться из хватки Той-что-жаждет.

Так, пройдя через главный портал на корме Ияндена, значительно пополнившие свои ряды иннари снова отправились в глубины Паутины. Блуждание по её извилистым каналам часто обходилось дорогой ценой; даже с арлекинами Полночной Грусти, выступавшими в качестве проводников, путь Перерождённых был мучительно долгим. На периферии зрения то и дело складывались фрактальные узоры, разум атаковали сюрреалистичные



картины, и каждую ночь ложные повороты заводили их в тупик. Наполовину реальное, а наполовину принадлежащее варпу, это сумеречное измерение местами напоминало скорее владения Тёмных богов, нежели эльдар – или, точнее, Древних, что существовали до них.

Запятнанные Хаосом пустоши Паутины, давно заброшенные даже арлекинами, привлекали внимание Аримана, архичернокнижника Тысячи Сыновей и последователя Тзинча. Когда-то он был воином-мистиком на службе Имперiums, благородным и справедливым, но тысячелетние поиски способа спасти свой проклятый легион завели на его такие тёмные тропы, что в конце концов он стал одержим личными амбициями и мстостью.

Бывший повелитель Аримана, демонический примарх Магнус, наслал страшный рок на Космических Волков, тех самых палачей, что поставили его легион на грань вымирания, и таким образом не

только принёс опустошение в систему Фенриса, но и с помощью высвобожденных колоссальных магических сил провёл Планету Чернокнижников, ставшую ему новым домом, через покров, отделяющий варп от реального пространства. В результате этого катастрофического акта метафизической манипуляции по всей Галактике разразились десятки варповых штормов. Так Пятнадцатый легион снова обрёл влияние и славу.

Легион Тысячи Сыновей был уникален в своём роде. Во имя просвещения он погрузился в течения варпа так глубоко, что изъяз в геносемеи его воинов привёл к неконтрольным мутациям; некоторые даже превратились в неразумных чудовищ. Тогда Ариман придумал великое заклятие, Рубрикацию, чтобы сохранить то, что осталось от его соратников, но результат превзошёл любые ожидания. Он не просто избавил плоть от вредоносных генов, а вовсе обратил её в пыль, запечатанную в вычурных доспехах. С того дня архичернокнижник

стремился избавить братьев от бездушной полужизни. Но тратить силы на выслеживание иннари ему, однако, не пришлось: в ходе скитания по путеводной Паутине на них пал злобещий взор очень многих.

Демоны нашептали Ариману о появлении в Галактике новой силы, отвергающей саму смерть и даже воскрешающей тех, чей дух не успел угаснуть. Древний колдун поспешно собрал своих демонических приспешников и отправил в сумеречное царство между мирами служить ему глазами и ушами. Наконец появился реальный шанс спасти его братьев, а может даже вернуть им тело и душу. Так он послал несколько клик трэллов вместе с Чёрным Легионом Абаддона на ледяную луну Клайсус, ибо прозрел, что там переплетаются нити будущего в великих замыслах Тзинча. Однако это был отход от возложенной им на себя миссии, которую он по-прежнему считал самоотверженной, но в действительности за ней стояли всё те же жажда власти и желание оправдать



себя. Если хоть толика сказанного его агентами была правдой и имелся даже малейший намёк на возможность искупить вину перед легионом, он был обязан ухватиться за предоставленный ему шанс обеими руками. А уже после, когда он вырвет тайны иннари из их измученных болью тел, он станет использовать их власть над жизнью и смертью, как ему заблагорассудится.

Когда иннари только отправлялись из Комморры в путешествие через Паутину, небольшой размер их экспедиционной группы позволял оставаться в определённой степени незаметными. Они не попадались на глаза крохотным шпионам Аримана, поскольку Паутина была неизмеримо огромна и запутана, и лишь сам Цегорах знал все её уголки. Впоследствии, однако, когда к иннари присоединились воины Биель-Тана, Ультве, Ияндена, Альтансара и нескольких других миров-кораблей, такое крупное скопление стало невозможным не заметить.

Ариман, заполучивший отрывки легендарного Тома Лабиринтуса, хранящего в Чёрной Библиотеке, и раскрывший спрятанные в них секреты, узнал, что многие отколовшиеся рангоуты заражены скверной Хаоса. Он даже научился прозревать подобные участки Паутины, специально чтобы внезапно напасть и схватить добычу. Чернокнижник дожидался момента атаки с терпеливостью змеи; как никак десять тысячелетий поисков наделили его адским терпением.

Когда иннари вошли в Психодельту, разветвлённый участок Паутины с тонкими стенками, древний колдун провёл ритуал перемещения, принеся в жертву девятьсот девяносто девять пленников во славу Тзинча. Меняющий Пути был удовлетворён, и спустя несколько мгновений Ариман вырвался из эфира и напал на Перерождённых вместе с армией Тысячи Сыновей и бормочущих демонов.

В последовавшей битве воспламенился даже застойный воздух в результате противопоставления чистой магии Тзинча навыкам и духовным заклинаниям Перерождённых. Поначалу сражение протекало на узком участке: каждая клика трэллов и воинство демонов неустанно и безостановочно оттесняли ряды иннари. Эльдар реагировали

инстинктивно, отходя и уклоняясь от всякого выпада и удара с мастерством опытного дуэлянта. По мере того как иннари приходилось отступать под мощным натиском внезапно атаковавшего противника, битва постепенно приближалась к пересечению капиллярных каналов Психодельты и расходилась по ним. Вскоре с десяток сражений протекали параллельно в рядом или выше расположенных тоннелях; каждая сторона делала всё возможное, чтобы пробиться сквозь чужой строй и тем самым завоевать критически важное преимущество – возможность атаковать противника с двух сторон.



Так, по кристальному мосту, что казался перекинут прямо через пустоту космоса, продвигался сонм иянденских стражников вместе с воинами-призраками, во главе которых шагал «Душеискатель». Фаланга терминаторов Тысячи Сыновей преградила им путь посередине моста, однако ведомое призрачным колоссом войско это нисколько не замедлило. Если раньше они перемещались неуклюже и тяжело, то теперь боевые конструкции в безликих шлемах бежали с той же лёгкостью и непринуждённостью, что и живые эльдар рядом с ними, но при этом прижимали к широкой груди массивные варповые пушки. Тяжёлые артиллерийские расчёты стражников обрушивали плотный град сюрикенов на терминаторов Хаоса, однако острые диски разбивались или рикошетили о витиевато украшенные керамитовые доспехи, не нанося какого-либо заметного ущерба. Грохоча комбиболтерами, Окультисты Скарабеи, в свою очередь, вели ответный огонь по наступающим эльдарским конструкциям, но не могли причинить вреда их непробиваемой оболочке, на которой оставались разве что выжженные отметины.

Тогда Тысяча Сыновей быстро переключилась на новые цели и с безошибочной точностью стала поражать стражников позади воинов-призраков. Чернокнижники между тем посылали яркие световые спирали, ловившие призрачную

стражу в клетки лазурного сияния, которые затем сжимались и разрезали психокость, словно сырое мясо, пока от боевых конструкций не оставались на полу одни только ровные куски кремового цвета. Терминаторы, вооружённые роторными пулемётами и ракетными установками «Адский огонь», выпустили столько пропитанных варпом снарядов, что расчленили двух ведущих воинов-призраков. Непреодолима огневая мощь Тысячи Сыновей столкнулась с непоколебимой стойкостью сонма духов и нашла преимущество не в технологии, но в магии.

Генератор счита возвышающегося на линии фронта «Душеискателя» создавал мерцающий бледный экран вокруг передовых сил, не давая магической буре собрать большой урожай смертей. Призрачная стража, защищённая подобным образом от терминаторских залпов, ухватила момент и, стремглав добежав до врагов, вплотную открыла огонь из деформирующего оружия: воющие смерчи варповой энергии попросту снесли автоматов, словно их утянуло в открытый космос через открытый воздушный шлюз.

В следующий миг «Душеискатель» ворвался в строй Тысячи Сыновей, предварительно дав залп мутагенного огня, который вывернул бы живых наизнанку, и размашистым ударом громадного клинка-призрака разрубил пополам сразу нескольких Окультистов Скарабеи, что лишило противников сплочённости. Тут же, словно из ниоткуда, среди них возникли Призрачные Клинки, грациозно и без лишних движений принявшиеся рассекать топорами доспехи.

Под давлением такого количества сверхъестественных сил в одном месте кристаллический мост задрожал, закачался и пошёл трещинами по всей длине. Некоторые призрачные конструкции вовремя добрались до безопасного края, перепрыгивая с одного раскаляющегося куска кристалла на другой. Другим повезло меньше, и они полетели навстречу безмянному фрактальному забвению.

Между тем наводнённые демонами каналы крайнего правого рангоута Психодельты были озарены варп-пламенем. Гогочущие Розовые Ужасы и огневики изрыгали языки пламени с дикой радостью, пока скакали и перекатывались в

направлении добычи. Среди них ступали громадные Повелители Перемен, насылающие на эльдар разрушительные заклинания. Всего за несколько страшных минут биельтанский клин, врезавшийся в это пылающее воинство, потерял тысячу солдат убитыми.

Где бы мутирующее пламя ни касалось эльдарского воина, там случалось безумие. Так, члены целого отряда Воющих Баньши в одно мгновение обратились в детей, для которых доспехи оказались слишком велики, а мечи чересчур тяжелы. Троица крылатых Пикирующих Ястребов обернулась дождём из змей. Храм Зловещих Мстителей, выпустивший ураган острых как бритва сюрикенов, обнаружил, что снаряды отклонились от курса и возвращаются обратно, словно голодные пираны. Каждая изобретательная кончина вызывала приступы смеха у Ужасов, толкавшихся подле Повелителей Перемен, и какое-то время по Паутине эхом разносились радостные вопли и визг.

Смех резко оборвался, когда на сцену выступили легендарные личности, собранные вместе благодаря могучей Джайн Зар. Величественные, как сам Кхаин, лорды-фениксы возникли из тьмы Паутины один за другим. Впереди всех шёл не Азурмен, но его лучшая ученица – та, что приняла в себя силу Иннеада и нашла дорогу обратно к Перерождённым.

Появившийся сверху Бахаррот резко нырнул к земле и открыл огонь ослепительными лучами из многоствольной винтовки, намереваясь выжечь глаза одному из Повелителей Перемен. Мгновение спустя он пронёсся мимо сапфировым пятном и с презрительной лёгкостью снял противнику голову с плеч. Джайн Зар, вышедшая против полчища неприятелей, закружилась на месте, описывая глефой смертоносную спираль, пока запущенный ею трискелион разрезал розовокожих демонов на две половины, а на обратном пути уже рассекал их голубые копии, прежде чем снова оказаться в руке у хозяйки. Появившиеся на их месте многочисленные Серные ужасы возопили при виде шагающего к ним Фуэгана Пылающего Копья, окутанного жаром тысячи страшных смертей. С криками и воем они побежали прочь и притаились за войсками Тысячи Сыновей, что шли позади. Зашипев от негодования и

нетерпения, Повелитель Перемен по имени Зарзапт Неописуемый выступил вперёд, чтобы омыть Фуэгана варп-огнём, однако к превеликой досаде его мутагенное проклятие не смогло тронуть пластинчатые лапы великого героя. В следующий миг порождение Хаоса испарилось, когда в него вонзился прицельный луч огненной пики лорда-феникса.

Могучий Азурмен насквозь проколол клинком Азура клювомордого герольда Тзинча и высоко поднял его быющееся тело, чтобы Зловещие Мстители растерзали его сюрикеном огнём. Устрашающий Мауган Ра, забравшийся на павшего

призрачного рыцаря, методично сбивал с неба острокрылых крикунов с такой безошибочной меткостью, что ни один снаряд Маугетара не пропал зря. Биотоксичные осколки он припас для пылающих колесниц, очерчивающих в воздухе огненные полосы; сбитые дьявольские повозки подобно метеорам обрушиваясь на inferнальные орды внизу. Внезапно позади лорда-феникса возник высший демон Хмурокрыл, но прежде чем он успел ударить занесённым посохом, из теней под ним выплыл Карандрас и с помощью жалающего клинка и скорпионьей клешни искромсал птицеподобного монстра, тут же замерзавшего и растаявшего в воздухе.



+++ ОПТИКОН СОЛО +++
ИНКВИЗИТОР АРРОД ИБН МОАД
ОРДО МАЛЛЕУС
<КАКОФОНΙΑ НА ЭКСТРЕМИС-ШЕСТЬ>

Появление изуродованного шрамами полководца из числа еретических Астартес на Экстремисе-Шесть совпало с пси-посланием от прогностиков с Титана. Предсказанное ими исполнилось: омерзительные предатели, что следуют за Люцием Вечным стоят за сейсмической смертью этой густонаселённой планеты.

Прогностикаторы, что предупредили о миллиарде предсмертных криков, следующих один за другим, очевидно, предвидели и обрушение громадных звездоскрёбов, которыми был заставлен крупнейшей материк богатой минералами планеты. Их разрушили до основания переносные акустические орудия, прикреплённые к верхним конечностям и панцирям предательских титанов (см. Разгульное Воинство); в зависимости от удаления, залпы из звуковых волн оглушали, сводили с ума или даже обращали в кашу всех, кто попадался на пути. После продолжительных импульсов убивающего разум шума, нарушившего их структурную целостность, звездоскрёбы стремительно сложились внутрь себя. Поднявшийся ураган каменной крошки сделал практически невозможным спасение оттуда даже для солдат в силовых доспехах.

Отправленные для свершения возмездия воздушно-десантные полки Астра Милитарум (см. 352-й полк Элизийских десантников, 998-й полк Хараконских Боевых Ястребов, 142-й полк Этарикских Серафимов), а также подразделения Милитарум Темпестус (12-й полк Тета-Кондоров, 1-й полк Дзета-Налётчиков) сообщили о сильном сопротивлении со стороны Астартес-еретиков в расцветке Детей Императора. Довольно странное видится то обстоятельство, что несмотря на зубодробительный гул, сотрясавший всю планету, конкретно в зоне боевых действий царил полная тишина.

Предполагаемое появление гигантского змееподобного <<<РЕДАКЦИЮ ВОКС ДЕУС>>>, убивавшего всех, кого Астра Милитарум посылали против него, ещё предстоит подтвердить или опровергнуть.

Лорды-фениксы превосходили в боевом мастерстве полчища демонов настолько, что ни один Ужас или его плюющийся пламенем звероподобный собрат не мог даже прикоснуться к ним. Здесь и сейчас, в гуще напряжённого сражения, первые экзархи стали персонификацией смертоносности.

В следующем рангоуте воины Ультве, составлявшие клин наступление иннари, готовились вонзиться в плотно построенные отделения десантников-рубриков, но прежде чем это случилось, Чёрные стражники попали под магический обстрел. По горькому опыту они знали, что всего один болт «Инферно» способен оторвать конечность, однако смерти они более не боялись, ибо знали, что за ними наблюдает бог мёртвых. Бесхитростно помчавшись на неприятельские порядки, они обрекали себя на гибель, и так оно и случилось: многие расстались с жизнью в той безудержной атаке, которая могла бы обернуться настоящим побоищем, если бы не присутствие Эльдрада Ультрана.

Верховный ясновидец бросил руны войны, дабы уберечь сородичей от незавидной участи, тогда как его ближайший соратник Кайсадукас Анахорет обрушил на ряды Тысячи Сыновой трескучие молнии, чтобы нарушить их стрелковую цепь. С помощью возведённых стен из психической энергии море рубриков расступилось перед Ариманом, чтобы он смог продемонстрировать собственную магию. Трансмутирующее пламя объяло Кайсадукаса и обратило старого ясновидца в грубо обтёсанную деревянную статую, навеки застывшую в позе, в которой ясно читались страшные муки.

Вместе с солдатами Ультве явились арлекины Полуночной Грусти, чья теневищица накрыла туманным покровом Зловещих Мстителей, бежавших рядом. Сияющие болты, попадавшие в дымку, с рёвом проносились сквозь аспектных воинов, словно это были тени. В конце концов стремительная атака позволила войску Ультве занять выгодные позиции. Пока союзные им арлекины плясали и скакали вокруг, эльдар обрушивали на строй Тысячи Сыновой бурю осколков.

Внезапно для себя автоматоны и их командиры оказались в затруднительном положении.

Фамильные клинки и заряженные мечи Перерождённых вскрывали древнюю силовую броню в области талии, плеч или шеи: каждый удар был рассчитан так, чтобы точно нанести порез. Подобная тактика оправдала себя, и несколько секунд эльдар триумфально продвигались по раскиданным пустым латам, от которых поднимался слабый пар.

Тогда-то Ариман воздел свой посох и высь взмыли столбы розового огня, пожравшие арлекинов, что набросились на него. Трое воинов-танцоров, которых пламя застало прямо в воздухе, осели на землю облаком праха. В тот же момент ряды окружённых воинов Тысячи Сыновой как будто очнулись и внезапно перешли в нападение, отталкивая эльдар наплечниками, сбивая их с ног и пригвозждая к земле очередями из болтеров, прежде чем тяжёлыми подошвами раздавить плоть и растереть в порошок кости.

Во вспышке варп-света Эльдрад Ультран материализовался среди легионеров и принялся бить их сияющим посохом Ультамара, отчего они стали рассыпаться, словно фарфоровые статуэтки. Схватка в тоннеле всё больше и больше напоминала беспорядочную свалку по мере того, как воины Ультве усиливали давление на неприятеля; бушующая психическая битва окрашивала их доспехи цвета кости и чёрной ночи в яркие, беспokoяющие рассудок тона.

Среди царящего бедлама войска Тзинча начинали одерживать вверх.

Верхом на эфирных ветрах прибыли Изгнанники, впервые за тысячелетия собравшиеся по зову Аримана. Было их всего девятёро, но каждый обладал невероятной мощью. Именно эти чернокнижники когда-то давно вместе с их предводителем перевели Тысячу Сыновой в неживое состояние. Некоторые ходили прямо по воздуху, оставляя за собой огненные следы; другие прилетели на полуразумных острых дисках или явились в пылающих колесницах, запряжённых резвыми небесными скатами. Появление на линии фронта триумвирата Иннеада стало сигналом к действию: во главе с Иврайной Перерождённые пытались вырваться из ловушки Тысячи Сыновой. Пришло время захлопнуть капкан.

Птицеголовый Ажтар Манутек вытянул из пернатых пальцев

длинные когти и зацарапал воздух – в пятидесяти метрах от него невидимые силы разорвали на куски инкубов. Наратт из Нарушенного Обещания, биомант в мантии из черепов, ослепил горстку эльдар вспышкой kaleidosкопического света, прежде чем бросить им под ноги кости, словно землешапеч, раскидывающий зёрна. Каждое гиблое семя быстро выросло в бескожего трупа; с омерзительным стуком нежить незамедлительно двинулась на ближайших эльдар и вцепилась в них когтистыми руками. После Ариман туго затянул незримую петлю, и дюжина противников поблизости схватилась за горло, задыхаясь. Каждое новое заклинание приносило жуткие плоды. Здесь, в такой близости от варпа, из которого они черпали силу, тысячелетние чернокнижники Тысячи Сыновей одним движением пальца могли делать с реальностью всё, что захотят.

Тогда навстречу к ним вышла Иврайна с искажённым в гневном лице. Горделивая напыщенность ушла, уступив место мрачной целеустремлённости. Она походила на львицу, увидевшую, как её детёнышей загрызли шакалы. Кха-вир, меч Скорби, пел в её руках, а его лезвие испускало псионическое свечение. Рядом ступал Визарх с занесённым для удара старшущим клинком, а за ним – Инкарна, забывающая голосом тысячи умерших. Подпитываемые загробной энергией, они двигались быстрее любого смертного существа. Нашёптывающая проклятия Иврайна веером рассекла пространство перед собой, и шесть острых как скальпели кинжалов, подхваченные потусторонними ветрами, вонзились в монотонно скандирующего чернокнижника. Заклинание другого прервал Визарх, накинувший на него саван сумеречной тишины, когда громадным клинком срезал переднюю

половину шлема Изгнанника, а вместе с ней и часть головы. Чуть далее подобно хищной птице, воспарившей на тёплых потоках воздуха, взмыла в небо Инкарна и тут же стрелой ринулась вниз. Переменчивый меч Душ растёкся на два отдельных кинжала, которыми аватара принялась резать и колоть космодемантников Хаоса; за каждым ударом ощущалась сила полубога. Занимавшие круговую оборону рубрики обратили оружие против пугающего создания, но хотя их опустошительный залп вырвал бескровные куски из туловища Инкарны, с её лица даже не сошла злая улыбка.

Вихрь духовной энергии вырвался из растаявшей пасти аватары, и легионеры Тысяча Сыновей замерли, будто ледяные скульптуры. Мистические силы, что оживляли големов, стали не опаснее далёких отголосков.

Иврайна ощущала, как ненависть клокочет в зруди – даже гирикс злобно рычал у её ног. Где-то там находился вражеский предводитель, командующий войсками верхом на диске из раскалённого металла. Сбросив пышные одеяния, Иврайна стремглав бросилась к нему, а следом за ней и её соратники. Невозмутимо убрав посох в сторону, чемпион Тзинча сложил руки, как будто поймал какое-то насекомое, а затем с рёвом швырнул в сторону иннари пригоршню пустоты.

Вместе с Визархом и Инкарной Иврайна внезапно для себя оказалась не внутри Паутины, а вовне. Они попали в ловушку непространства на вершине психокристаллических стен, где царил почти полная тишина, а притяжение отсутствовало. Снизу доносился приглушённый шум битвы, а в спину дышало холодное ничто. Иврайна боялась даже оглядеться по сторонам, так как чувствовала нечто во тьме. Кто-то у неё в голове сказал, что если она всё-таки осмелится, то непременно узрит Меняющего Пути и познает истинное значение слова «безумие». Голос принадлежал не эльдар, а человеку. Не спасённой ею душе, а самому архичернокнижнику, что находился где-то там внизу. Затем к нему присоединился другой голос – мудреца Элиерроба, чей дух обитал в её теле. Его она узнала сразу.

Озарение снизошло на Иврайну и она воскликнула:

– Азек Ариман! У меня есть то, что ты ищешь. Я смогу вернуть тебе братьев.

На небольшом расстоянии от неё Визарх попробовал разрезать материю Паутины мечом Беззвучных Криков, но на ней не осталось ни царапины. Рядом шипела от боли Инкарна: под влиянием эфирной оболочки испарялась и уносилась клубами лилового дыма.

– С какой стати мне верить тебе? – произнёс колдун прямо в голове у Иврайны. – Здесь у тебя нет власти, теперь это моя вотчина. – Ей показалось, как что-то вырастает позади неё, обдувая нестерпимым жаром, и обращает на неё нечеловечески жуткий огненный взор.

– Открой глаза! – крикнула она, про себя вознося молитву Иннеаду, чтобы её отчаянный гамбит сработал. Она приложила руки к психокристаллу внешней поверхности

Паутины и сфокусировалась на древних легионерах внутри тоннеля, чтобы обратить вспять цикл их существования.

Дюжина десантников-рубриков Тысячи Сыновей, прежде обрушивавшие на Перерождённых одну очередь выстрелов за другой с бесстрастностью и точностью автоматов, вдруг отшатнулись, будто поражённые током. Посмотрев друг на друга, они схватились за сердца и обступили Аримана, приняв оборонительные стойки, как учил в Легионес Астартес Императора. Иврайна не могла различить их слов, когда они наперебой начали задавать вопросы в попытке разобраться в случившемся.

– Азек? Ты ли это, брат?

– Где же теницы? Ведь сегодня мы столкнулись с эльдар!

– Именем Магнуса, что происходит?

Ариман завертел головой, словно оглушённый. Его плечи судорожно затряслись не то от радости, не то от горя, а может и от того и другого сразу. Он снова сложил ладони чашей и с неподдельным ликованием вернул апостолов Иннеада на землю.

Иврайна почувствовала, как скрутило желудок, а после снова оказалась посреди анархии сражения. Визарх и Инкарна поспешили встать подле неё.

– Давайте, – сказала она своим спутникам и одним глотком осушила озеро жизненной силы эльдар, которое растеклось по каналам Паутины. В мгновение ока рядом появился иянденский гигант «Душеискатель» и оставил за собой полосу белого пламени от клинка-призрака, которым с оглушительным криком проделал глубокую борозду в кристаллической сверхструктуре Паутины. Шагнув к краю трещины, Инкарна немисливо широко раскрыла челюсти и сделала вдох с такой силой, что воскресших легионеров Тысячи Сыновей притянуло к ней, и они провалились в разлом, ведущий в пустоту. С полным отчаянием и боли криком Ариман бросился вслед за ними, верхом на летающем диске, за которым тянулся огненный след.

– Как Шепчущий бог дарует новую жизнь, так он её и забирает, – сказала Иврайна, когда окружающие её Перерождённые опять бросились в бой.

СТОЛКНОВЕНИЕ НА ЛУНЕ

С поражением Аримана, большая часть клики трэллов которого угодила в ловушку на дальней стороне метафизического разлома, баланс в битве за Психодельту быстро сместился на сторону Перерождённых. Иврайна и её последователи, изначально вынужденные отойти назад, воссоединились у места расхождения дельты и двинулись по двум рангоутам, которые вывели их в сравнительно безопасные артериальные каналы. И хотя лишь примерно половине от их общего числа удалось добраться живыми на другую сторону, уцелевшие не бросили камни душ погибших: как и десятки почивших эльдар, что уже бились на стороне Иврайны, они тоже продолжат сражаться. Инкарны и лордов-фениксов нигде не было видно, но тоннель, где они прежде находились, был завален стремительно растворяющимися останками тысячи демонов.

Арлекины Полуночной Грусти снова примерили на себя роль проводников иннари, следуя за отголосками смеха Цегораха, как корабль идёт по свету маяка. Уловка Иврайны порадовала Смеющегося бога, и он решил помочь ей добраться до пункта назначения. С давних пор Цегорах игрался с пряхей судьбы, чтобы срывать козни Тёмных богов, но при этом мечтал о близком союзнике, так как его божественных братьев и сестёр

поглотила Та-что-жаждет. И хотя пробудившийся Иннеад выглядел угрюмым и зловещим по сравнению с шумным и пёстрым балагуром Цегорахом, любая сила в Галактике, способная противостоять Слаанеш, стоила того, чтобы к ней примкнуть. Восстановление триединства эльдарских божеств, где Кхаин воплощал грозного уничтожителя, Иннеад выступал дарителем жизни после смерти, а Смеющийся бог уравнивал двух братьев, – было поистине достойной целью. Среди иннари некоторые уже заговорили о малом пантеоне богов, а кто-то даже стал почитать их в мыслях, деяниях и богатых нарядах, подражая древним альдари. Одна из духовициц даже придумала в шутку женский эквивалент большой троицы с Иянной Ариеналь в роли девы, Иврайной в качестве матери и леди Гесперак в образе карги, однако Кровавая Невеста с арены «Крусибаэль» пронзительным взглядом прервала её смех.

При поддержке божественного покровителя арлекинов, направляющего их через Паутину, иннари довольно быстро добрались до покрытой льдом луны Клайсус, вращающейся вокруг планеты Каср-Холн. Бледную как кожа мертвеца, её поверхность терзали непрекращающиеся метели, но Эльдрад внутренним оком видел белую

сферу совершенно ясно. На самом деле он страшился её, поскольку в картинах будущего её снег был запятнан кровью. Для эльдар это было дурное предзнаменование, так как символизировало пролитую кровь Эльданеша, убитого богом войны Кхаинном, и прекращение мирного сосуществования эльдар с их божествами. Верховный ясновидец по-прежнему надеялся, что этот знак следует интерпретировать наоборот – неминуемую беду не для альдари, а для их врагов. Они приближались к перекрёстку судеб, где планировали объединиться с силами человечества и дать отпор Тёмным богам, чтобы не дать им распутать ткань Вселенной.

Ни Эльдрад, ни иннари не подозревали, что знамение коснётся всех ступивших на поверхность проклятой луны Клайсус. Безжалостные орды Чёрного Легиона Абаддона уже высадились на обледенелый шар и начали наступление на имперцев, которые прибыли сюда, положившись на видение Целестины, живой святой. Когда же иннари приблизились к сферическому паутинному portalу, что выходил в горный массив Старушечья Коряга, они собрались в последний раз, чтобы причаститься к Иннеаду. Горстка биель-танских аспектных воинов первой вверила свои души Шепчущему богу. Вдохновлённые, они наконец нашли

КЛАЙСУС

Ввиду труднодоступности имперские власти сочли обледенелую планету Клайсус бесполезной, однако определённый интерес она вызывала у учёных и прорицателей, поскольку в самом центре горной гряды, получившей название Старушечья Коряга, находилось древнее сооружение внеземного происхождения, составленное из причудливых полуарок, похожих на громадные гребни. Их поверхность покрывали овалы образования, которые стали испускать призрачное сияние, когда выяснилось их истинное предназначение. В далёком прошлом эта луна служила аванпостом эльдарской империи – перевалочным пунктом, который не только вёл к Психодельте, но и открывал дорогу в восточную окраину Галактики, а именно – в регион, который человечество называло Ультрамаром.



в себе силы снять шлемы и сбросить военные личины; тем самым они почтили не только Кхайна в одном из его аспектов, но также Иннеада, уверовав в загробное существование. Если они умрут, их души обретут спасение в окружающих иннари. Так Перерождённые лишали Слаанеш пищи, присоединялись на том свете к Иннеаду и продолжали вечную борьбу с Хаосом.

Рядом с Эльдрадом и Чёрными стражниками Ульгве на битву выходили представители культа Распри, агенты Лелит Гесперакс. Узнав от информаторов в среде арлекинов о том, куда держит путь Иврайна, Лелит отправила опытных гладиаторов принять участие в сражении на стороне иннари. Если подсланные ведьмы впоследствии подтвердят, что те действительно способны снять проклятие, донимающее тёмных эльдар, тогда сама Лелит примкнёт к Перерождённым и будет драться ради правого дела Иннеада. Иврайна подозревала, что её бывшая соперница руководствовалась исключительно эгоистичными мотивами: Белладонна арен готова была пойти на всё ради бессмертной красоты и преклонения, если имелся шанс постоянно не уплачивать колоссальную цену душами. После удара Аримана войска Иврайны существовала поредела, поэтому она приветствовала родню из Тёмного города с распростёртыми объятиями.

Возле паутиных врат Иврайна прочертила линии психическим огнём на крошечной сфере управления, повисшей перед ней в воздухе, после чего портал начал открываться. Слабый морозный ветер стал дуть порывами, а затем и вовсе сменился холодной метелью, когда врата проделали квантовый барьер между лабиринтным измерением и снежной шапкой Старушечей Коряги. Иннари прошли через фрактальный портал и узрели жуткую бойню.

За полым полусферическим пространством портала, окружённого обрывом, простиралась обгаренная пустошь. У подножия скал на мили вдаль тянулась красная полоса из трупов; раненые и умирающие из последних сил ползли по кровавой слякоти в надежде отыскать укрытие.

Имперцы, о присутствии которых говорил Эльдрад, потеряли почти все войска в столкновениях с губителями

Хаоса и сейчас, очевидно, вынужденно отступали под натиском печально известного Чёрного Легиона. По всей видимости, люди разыскивали тот самый проход в Паутину, из которого появились иннари, и приняли решение дать последний бой, даже не подозревая, как близко находятся от древнего сооружения.

Не то слишком упёртые, не то чересчур глупые, чтобы понять, что у них нет шансов на победу, имперцы дрались с отчаянной свирепостью. Беспорядочное скопление космодесантников, Сестёр Битвы, имперских гвардейцев, Адептус Механикус и повреждённых Рыцарей вело огонь из всех доступных орудий, защищая трицу в своих рядах – инквизитора Грейфакс из Ордо Ксенос, архимагоса-доминуса по имени Велизарий Коул и живую святую, Целестину из ордена Пресвятой Девы-Мученицы.

Иннари хватило одного взгляда, чтобы в деталях рассмотреть картину происходящего, ибо чувства у эльдар были до того обострены, что даже мощная выюга не была для них помехой. Первыми ринулись в бой Оседлавшие Ветер Чёрные стражники, а следом за ними бросились ведьмы из культа Распри. Несмотря на критичность ситуации, имперцы только и могли, что, раскрыв рот от удивления, наблюдать, как невесть откуда явившиеся чужаки сплошной рекой окружают их, закрывая от Чёрного Легиона. Космодесантники Хаоса, преследовавшие добычу по всему Клайсуу, вдруг оказались ни с чем в самый последний момент. И теперь уже поганая кровь самих Чёрных Легионеров окрасила снежный покров луны в багровый цвет, а замёрзшую землю устлала дымящиеся трупы мутировавших предателей человеческого рода.

Появления крупной эльдарской армии, внезапно сорвавшей наступление, было достаточно, чтобы привести в замешательство даже великого и ужасного Абаддона Разорителя, но тем не менее он продолжал гнать своих солдат вперёд. Дважды он штурмовал горный хребет Старушечей Коряги, и дважды его отбрасывали назад с сильно поредевшими силами. На третий раз, разгневанный, он отдал приказ о тактическом отступлении. Изнурённые и грязные имперцы добились наконец хоть какой-то передышки.

АДДЕНДА ДОМИНУС
(Приоритет «Апокалипсис»)
ВРЕМЕННАЯ ОТМЕТКА ОТСУТСТВУЕТ
ПРИОРИТЕТ: АЛЬФА

++++
Инквизитор вен Айр,
Я предоставляю данную информацию для вашего ознакомления.
Искренне ваш, встревоженный
Эллан ван дер Гайст
++++
В результате детонации мира-кузницы Гленескреда-Раптус по всей Гленидской полосе в сегментуме Пацификус прошла мощная ударная волна. В радиусе восемнадцати стандартных террасолов увидели один и тот же кошмар, в котором «из холодной пустоты встало демоническое солнце, разумное и голодное». Некоторые утверждают, что им также приснились извивающиеся металлические щупальца, погружающиеся в глубины некоего запретного подземного хранилища и достающие оттуда бесформенные сокровища, которые никогда не должны были увидеть свет дня. В течение недели каждый доживший о видениях псайкер стал виновником демонического вторжения, для противостояния которому часто требовались десятки полков Астра Милитарум. Более того, впоследствии солдатам пришлось стереть разум, чтобы порча не распространилась.

Конечно, точный смысл этих снов до сих пор под вопросом, однако на месте уничтожения Гленескреды зафиксирован энергетический след, который не рассеивается, но растёт с каждым днём. Вскоре он станет мощнее, чем у красного гиганта. Что ещё хуже, этот сгусток, похоже, двигается, оставляя за собой варп-штормы, похожие на хвост кометы. По расчётам навигаторов из дома Балеволио, давно считающихся лучшими в сегментуме, он направляется прямо к Солнечной системе.





ДОРОГА К СПАСЕНИЮ

В сомнительной безопасности Старушечьей Коряги – созданной природой чаши, вмещавшей призрачные врата Клайсуса, – люди и эльдар смотрели друг на друга с опаской. Разношерстное скопление имперских воинов, насчитывавшее около сотни человек – обессиленных, израненных или умирающих, толпилось возле бронемшины «Триарос», которую архимагос явно ценил больше жизни. Навероятно, но в глазах каждого из них до сих пор не угасло пламя боевого духа. А ещё в них читалась абсолютная вера. Хорошо представляя, какие ужасы пришлось пережить этим несчастным людям по вине Чёрного Легиона, иннари с восхищением взирали на выживших, видя с какой упорной решимостью они держатся. Выстоять против печально известного Разорителя в личной схватке и не сдаться... это был подвиг, достойный Тёмных Муз. И хотя это претило их естеству, даже ведьмы из культа Распри испытывали к имперцам долю уважения.

Наблюдая за крылатой святой, эльдар расступились и образовали живой коридор, ведущий от предводителей иннари к Целестине. Слева от неё

находилась инквизитор Грейфакс, с той же подозрительностью поглядывающая на ксеносов, что и на святую. Справа стоял марсианский жрец; пока не потерял из виду, он не спускал сервоглаз с гибкой фигуры, которая незаметно влилась в ряды эльдарского воинства.

Первым сделал шаг навстречу Мелиниэль, автарх Биель-Тана, за ним Иврайна, Визарх и Эльдрад. Окутанные эфирной аурой, эльдар представлялись монархами из древних мифов. Всё то время, пока они приближались, Грейфакс не спускала руку с эфеса силового меча, равно как и Визарх несильно сжимал Азу-вар. Напряжение, вызванное подобными малозаметными проявлениями агрессии, нарастало до тех пор, пока не стало казаться, что конфликта не миновать. Если бы не резкие слова автарха, перекричавшего гвалт перебранки, Империи, возможно, лишился бы лучшего шанса благополучно перенести грядущий шторм, а эльдар, вероятно, навсегда канули бы в неизвестность.

Заставив всех замолчать, Мелиниэль получил несколько драгоценных секунд и в те мгновения низко поклонился перед живой святой. Его знание человеческих традиций и их готического языка было безупречным. Когда Целестина направилась к нему, чтобы заговорить, то специально протёрла свой посеребрённый клинок от крови и убрала в ножны за спиной, после чего жестом приказала вышним близнецам отойти назад вместе с архимагосом Коулом и его броневиком.

Немногочисленные выжившие солдаты Астра Милитарум опустили оружие, но продолжали хранить бдительность. Инквизитор Грейфакс выступила вперёд, желая присоединиться к переговорам, тогда как Чёрные Храмовники балансировали на грани: не зная, действовать им или нет, они только бросали друг на друга мрачные взгляды, словно подначивая боевых братьев сделать первый шаг. Архимагос Коул, в свою очередь, произнёс бинарную скороговорку на лингва-технис, и стрелки-скитарии перевели длинноствольные винтовки, направленные в сторону входа

Первым выступил автарх Мелиниэль. Провидцев люди считали манипуляторами и лжецами, а друкари так и вовсе воплощением зла. К словам воина, однако, они могли прислушаться.

– Я знаю, что вы ненавидите наш род. И у вас есть на то все основания, – сказал биель-танский командир предводителям имперцев. – Но как на каждом из миллиона ваших миров развита собственная культура, так и наша цивилизация неоднородна. Сейчас же перед вами стоят те, кто желает человечеству и эльдар избежать злого рока.

– Не знаю, о ком вы. Мы видим перед собой только напыщенных павлинов и извращённых извергов, – сплонула Грейфакс. Святая Целестина бросила на неё укоризненный взгляд, но сказанное так и повисло в воздухе без опровержений. Прежде чем удостоить вниманием женщину-инквизитора, Мелиниэль окинул взором странных учеников Иннеада рядом с собой.

– Сперва я думал так же. Как никакая другая, моя раса имеет весьма веские причины бояться всего неизвестного. Тем не менее эти проповедники новой идеологии являются посредниками судьбы и надежды.

– Цели вашей святой сходятся с моими, – вмешалась Иврайна. Она говорила тихо, но твёрдо и уверенно. – Даже если ей только предстоит понять, что именно это за цели.

– Мы хотели бы, чтобы вы закончили своё паломничество, – согласился Мелиниэль.

– Вы, эльдар, израетесь с судьбами лишь исходя из личных интересов, – язвительно бросила Грейфакс.

– Допустим, – кивнул автарх. – Но есть всего одна нить, которая ведёт к спасению. Очень тонкая. Пока мы препираемся, наши общие враги восстанут. Посмотрите наверх.

Никто из имперцев не оторвал глаз от эльдар.

– Я и без того хорошо представляю, что там, – взяла слово Целестина. – Варп-разлом подобен страшной гнойной ране. Мы обязаны не допустить дальнейшего распространения заразы.

– Довольно загадок и избитых фраз, – вспыхнула Грейфакс, скрывив верхнюю зубу. – Зачем вы здесь, чужаки?

– Затем, что ваше желание не допустить конца света перевешивает вашу неразумную ненависть, – спокойно ответил Мелиниэль. – Здесь переплетаются судьбы. Мы верим, что, бросив здесь камень, вызовем снежную лавину, которая накроет и потушит пламя Хаоса.

– Тёмные боги поднимаются, – мрачным голосом заявила Иврайна. – Посему мы должны подняться выше, дабы столкнуть их вниз. Эта... штука заключает в себе надежду. – Она показала на транспортный «Триарос». – Тот, кому она принадлежит, станет значимым символом для вашего народа; он будет противостоять Губительным Силам и прогонит подступающую тьму.

– В этой битве он будет не одиноком, – вдруг нарушил своё молчание Визарх, вставая плечом к плечу с Иврайной.

– У вас есть ровно один час, – заявила Грейфакс. – Убедите нас или умрёте.

в долину, на автарха, уверенно шагающего к Целестине.

Первый час переговоров пролетел совершенно незаметно, а за ним второй и третий. В воздухе витало ощущение, что здесь и сейчас вершится история. К тому моменту, как холодное солнце Каср-Холна скрылось за скрученными когтями Старушечьей Коряги, эльдар и люди пришли к доселе невиданному взаимопониманию.

После того как эльдар высказали всё, что хотели, лидеры имперцев стали совещаться. Святая подчёркивала, что сюда её привели видения и что своевременное появление ксеносов, спасших их от неизбежной гибели, не было счастливой случайностью. Тогда же Целестина решила открыть, куда они должны двигаться дальше – в место, затронувшее струны каждой присутствующей души, услышавшей его название. Она настаивала, что перевозимый техножрецом груз

необходимо во что бы то ни стало доставить в конечный пункт. С такой убеждённостью она обращалась к остальным, что ей даже не было нужды бросать взгляд на Коула для подтверждения истинности своих слов. С учётом того, что единственный путь лежал через полумифические земли, провести через которые могли только эльдар, ничего не оставалось, кроме как объединить усилия. Свой выбор Целестина аргументировала ещё и тем, что, если бы ксеносы действительно хотели гибели имперцев, они могли бы просто наблюдать со стороны за тем, как Чёрный Легион выполняет всю кровавую работу за них. Однако эльдар вмешались, чтобы спасти людей.

Грейфакс не переставала напоминать об осторожности, но тем не менее согласилась, что их общее дело куда важнее сиюминутной жажды убить

чужаков – избавиться от эльдар они всегда успеют, как только завершат свою миссию. Даже маршал Амальрих из Чёрных Храмовников в конце концов убрал оружие и отдал приказ боевым братьям сделать то же самое, хотя по-прежнему подзревал подвох и пообещал себе не терять бдительности.

На том и порешили. Имперцы принимали помощь эльдар, целиком доверяясь им; в действительности же у них попросту не было иного выхода, так как блуждание по бесконечному лабиринту Паутины без проводников можно было назвать совершеннейшей глупостью. Делегация иннари пообещала, что они доберутся до пункта назначения в кратчайшие сроки, опередив преследующих их космодесантников Хаоса и доставив ценный груз архимагоса-доминуса в целости и сохранности.

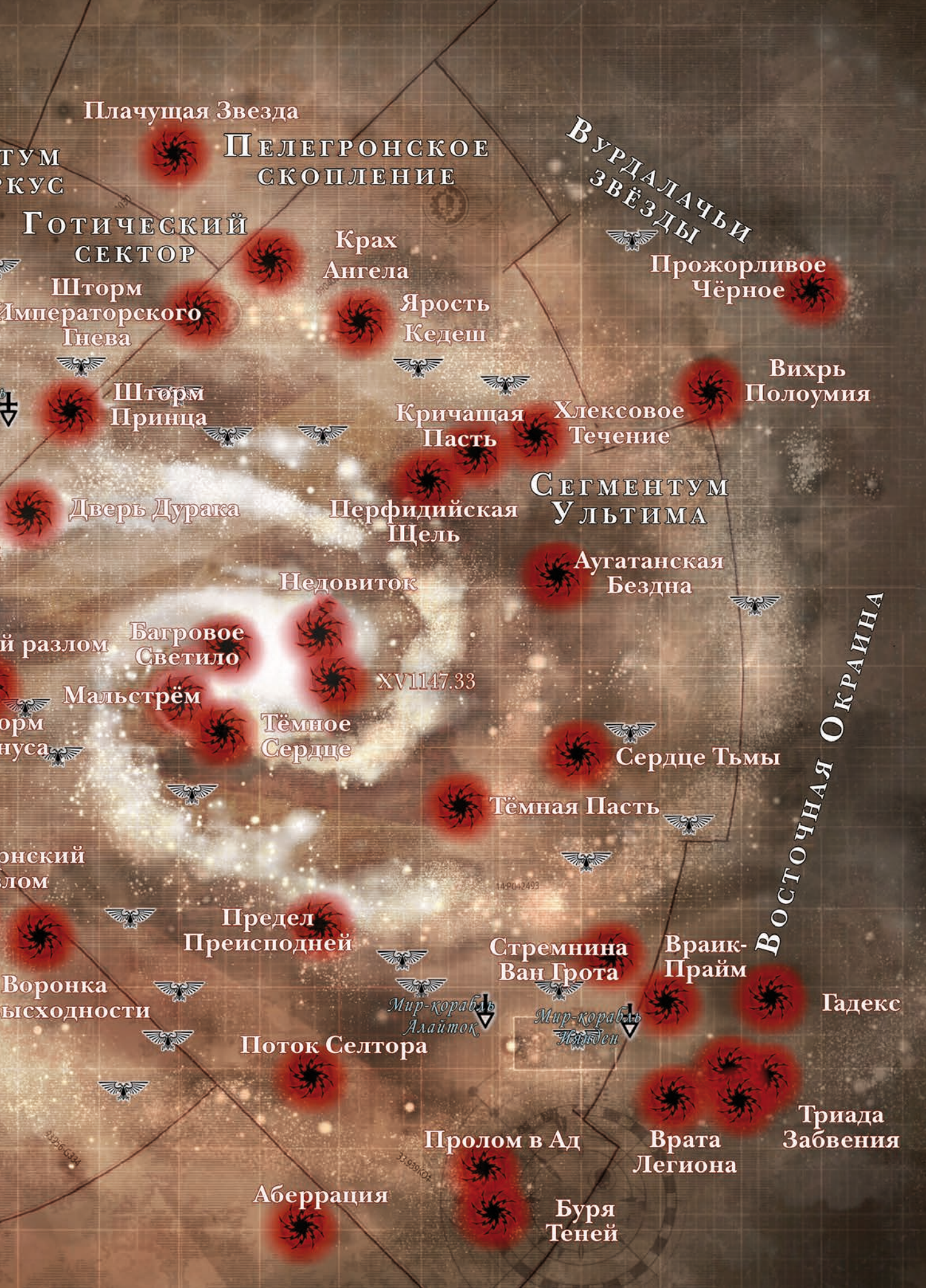


Так два воинства стали одним и добрались по свежесвалившему, хрустящему под ногами снегу до гигантской блестящей сферы фрактальных паутиных врат. Дорогу им озаряли кружащие вихревые воронки, уродовавшие небосвод, словно фурункулы, грозивший выплеснуть наружу гной Имматериума. Эльдар перешагнули порог лабиринтного измерения первыми и воссоединились с родней с искусственных миров, дожидавшейся их по ту сторону портала. Прошедшие следом имперцы были потрясены размерами спрятанной эльдарской армии и изумлённо рассматривали открывшийся им мир невиданных чудес.

Но какой бы поразительной ни казалась архитектура Паутины, она меркла перед великолепием, что скоро должно было им открыться. Лабиринтное измерение лишь служило дорогой.

Дорогой в королевство Ультрамар и Макрагг.





Плачущая Звезда

ПЕЛЕГРОНСКОЕ
СКОПЛЕНИЕ

ТУМ
КУС

ГОТИЧЕСКИЙ
СЕКТОР

Шторм
Императорского
Гнева

Шторм
Принца

Дверь Дурака

й разлом

Багровое
Светило

Мальстрём

орм
нуса

Тёмное
Сердце

онский
лом

Предел
Преисподней

Воронка
исходности

Поток Селтора

Пролом в Ад

Аберрация

Крах
Ангела

Ярость
Кедеш

Кричащая
Пасть

Перфидийская
Щель

Недовиток

XV1147.33

Тёмная Пасть

Стремнина
Ван Грота

Мир-корабль
Алайток

Мир-корабль
Ильден

Буря
Теней

ВУРДАЛАЧЬИ
ЗВЁЗДЫ

Прожорливое
Чёрное

Вихрь
Полоумия

СЕГМЕНТУМ
УЛЬТИМА

Аугатанская
Бездна

Сердце Тьмы

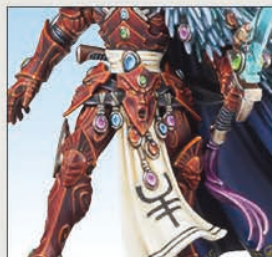
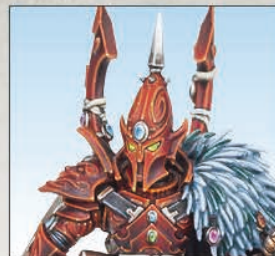
Враик-
Прайм

Гадекс

Врата
Легиона

Триада
Забвения

ВОСТОЧНАЯ
ОКРАИНА



Визарх, Меч Иннеада





Эльдрад Ультран, верховный ясновидец Ультве



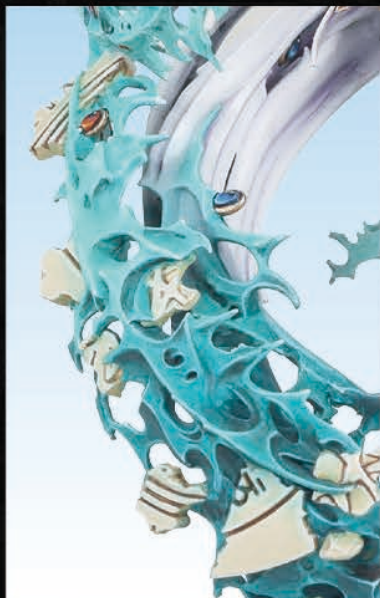
Лорд-феникс Джайн Зар, Буря Тишины





Иврайна, Дщерь Теней, посланница Иннеада



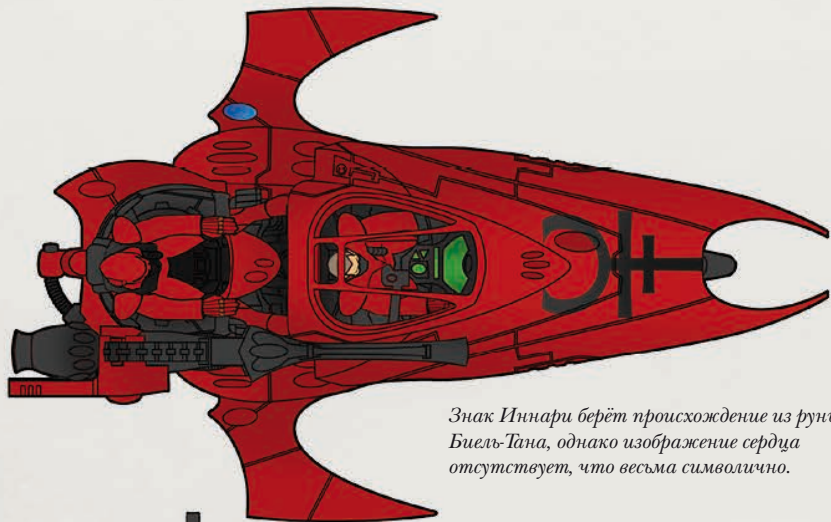
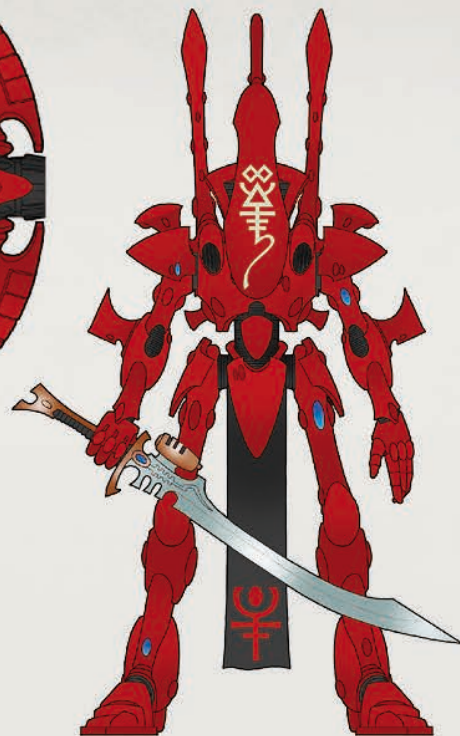
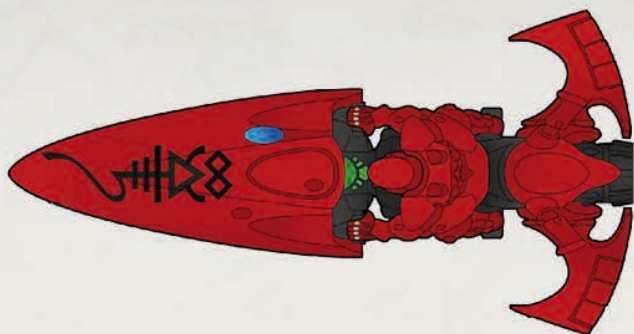


Инкарна, аватара Иннеада

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.

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, Дэ'реак 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.



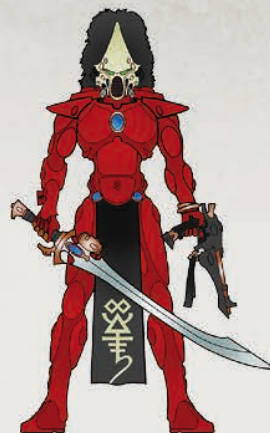
Адаман из Траурного Меча носит фруну иннари на лбу и на шлеме.



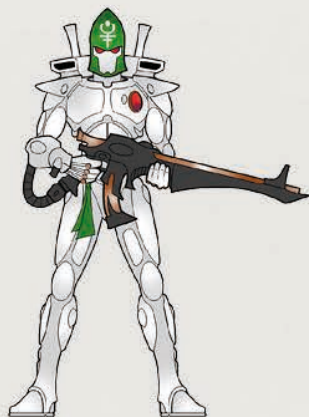
Бойцы храма Лазурного Полумесяца демонстрируют принадлежность к иннари на табардах.



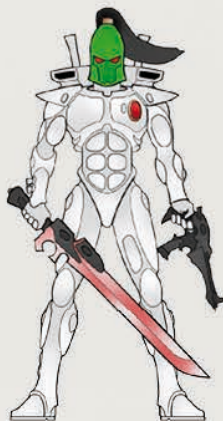
Огненные Драконы храма Расплавленного Котья сжигают дотла врагов Иврайны.



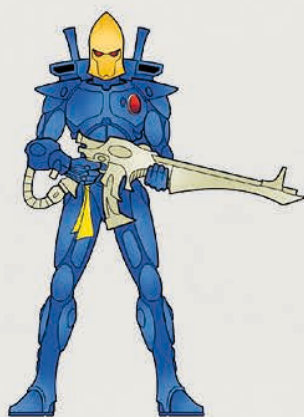
Латы Хезрианских Банши имеют багровый оттенок, тогда как шлем выкрашен в традиционный цвет кости.



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



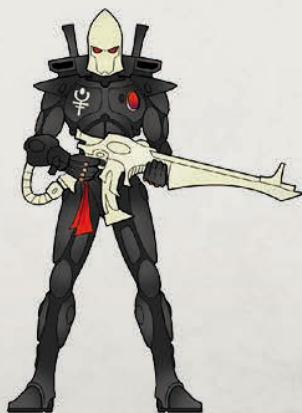
Многие биель-танские стражники-штурмовики верят, что поддерживают дух родного мира-корабля в битвах.



Лишь несколько сотен алайтокских воинов оставили в прошлом прежний консерватизм.



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



Чёрные стражники Ультее 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 Лицианфрад держит при себе камни душ павших псайкеров иннари, тем самым увеличивая свою мощь.

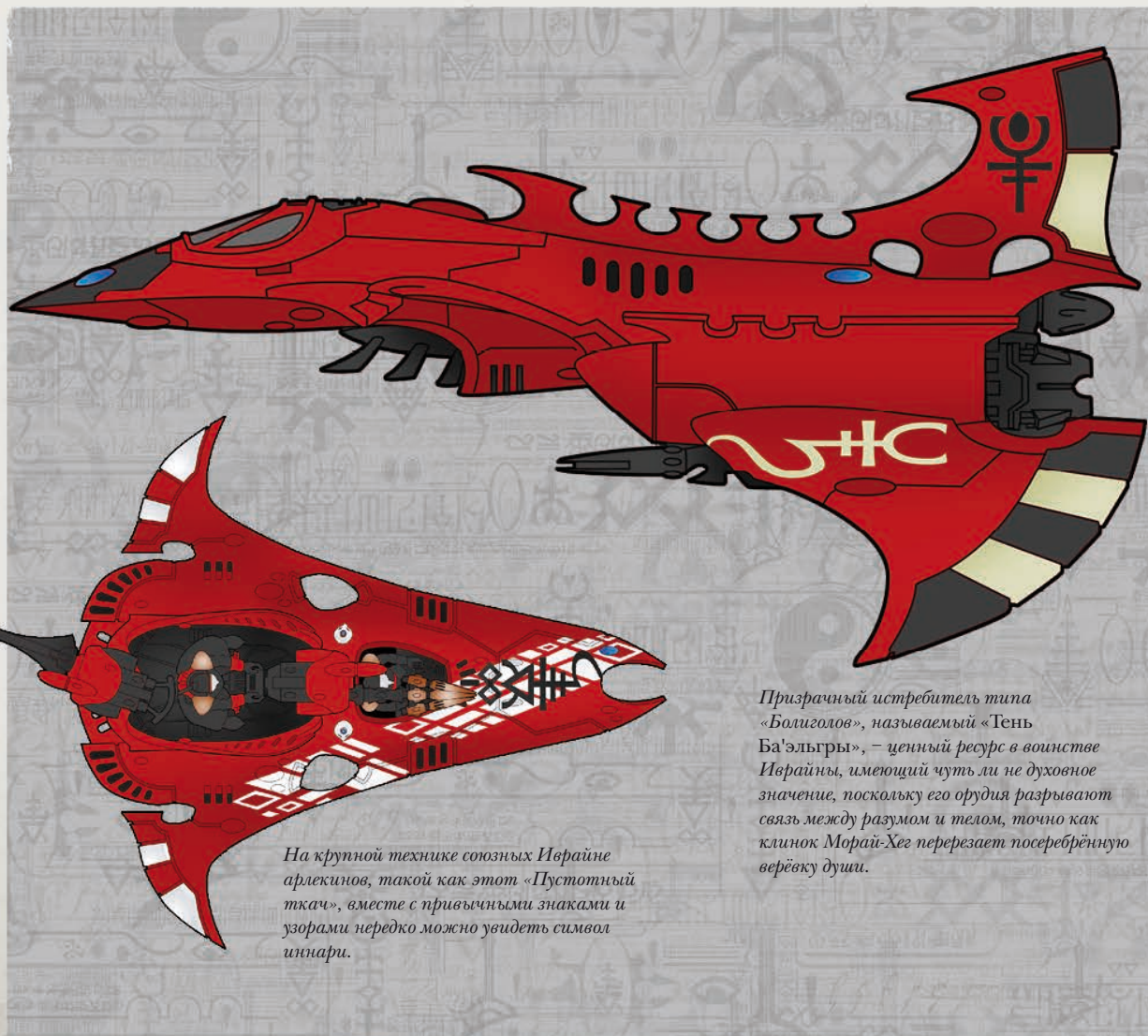


После личной беседы с Иврайной Эльхайр Утренняя Звезда только и делает, что сыплет угрозами и выкрикивает злое боевые кличи.



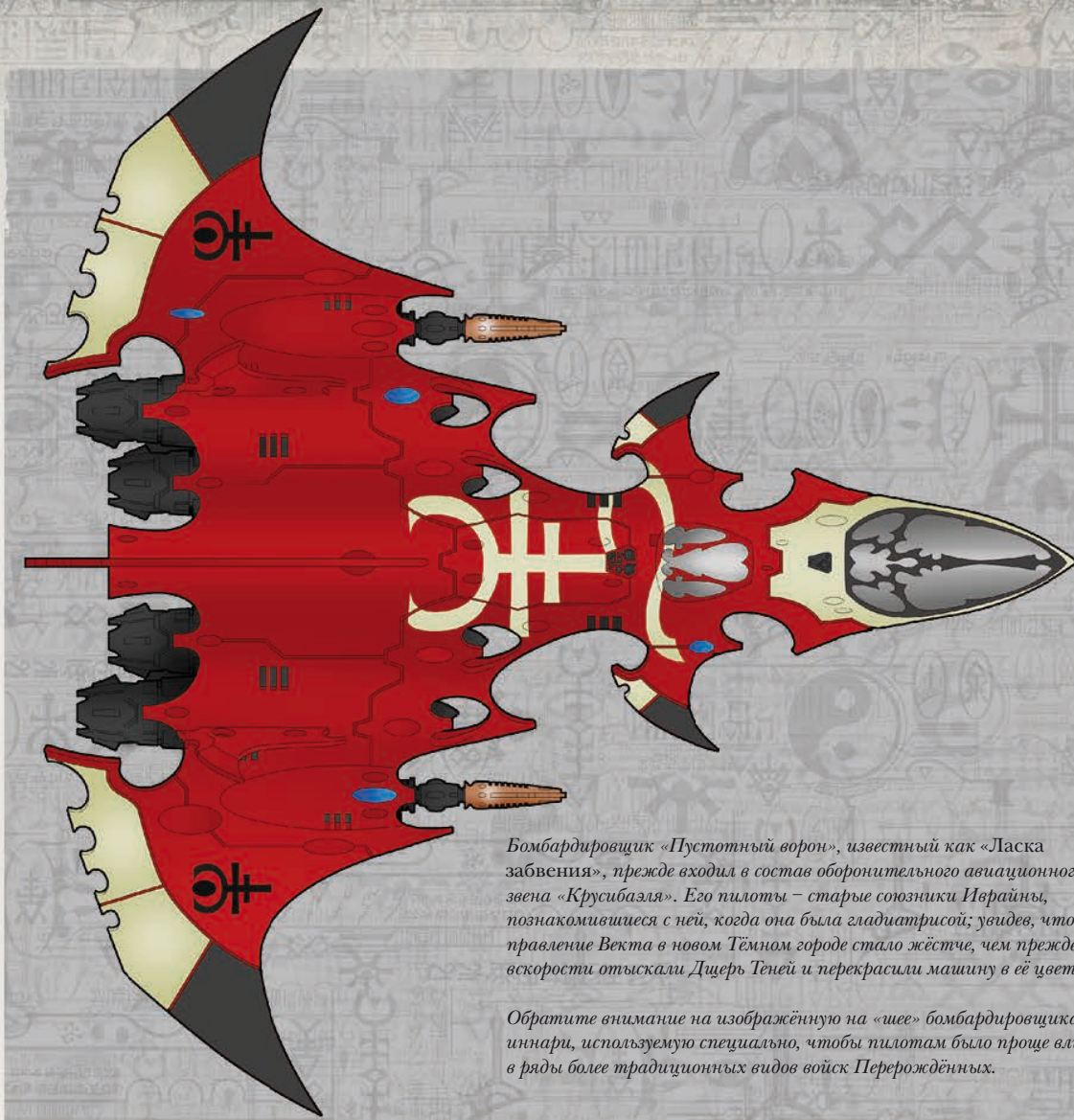
Хотя первыми на сторону иннари встали арлекины Полночной грусти, самыми рьяными их заступниками стали актёры театра Полутени.

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 Иерайле арлекинов, такой как этот «Пустотный ткач», вместе с привычными знаками и узорами нередко можно увидеть символ иннари.

Призрачный истребитель типа «Балиголов», называемый «Тень Ба'эльгры», – ценный ресурс в воинстве Иерайны, 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 «Крусизазля». 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 руны 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 комморфитских кабалитов бросили службу у тёмных повелителей, пожелав присоединиться к Перерождённым. Одни показывают, что их клятву в преданности приняли, с помощью расцветки или символики, другие же пока держат это в секрете.



ПРАВИЛА

ГЛАВА 4

Молодым в равной мере свойственны великая храбрость и великая глупость, нерушимая вера в то, что не существует непреодолимых препятствий, непобедимых врагов и нерешаемых проблем. Те же, кто достаточно пожил в суматохе Галактики, убеждены, что избавиться от всех препятствий, врагов и проблем в принципе нельзя, можно лишь сократить их число на короткий промежуток истории, который, в свою очередь, является лишь мгновением в медленном танце Вселенной.

Кайсадукас Анахорет, «Размышления о совершенстве»



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий для настольной игры ВХ40к, вдохновлённых событиями, что имели место в процессе странствия иннари. Они демонстрируют новые методы обращения с армиями и призваны испытать ваши тактические способности командира. Проходя эти миссии в определённой последовательности, вы даже можете разыграть увлекательную кампанию.

Есть два основных способа использовать приведённые в данной книге миссии: самый простой – выбрать любую миссию и начать играть. Если такая идея вам не слишком нравится, вы можете провести целую кампанию, проходя миссии по порядку. В этом случае игроки должны придерживаться одной стороны конфликта во всех миссиях. В процессе ведите счёт побед и поражений игроков – победителем объявляется тот, кто выигрывает в большинстве миссий. В случае равного счёта победителем в кампании признаётся тот игрок, что выигрывает последнюю битву.

Ничто не должно вас останавливать, если вы хотите использовать в данных миссиях совсем не те армии, что принимали участие в описываемой в этой книге истории. С толикой воображения и некоторыми незначительными изменениями вы в лёгкую сможете организовать сражение с привлечением любых миниатюр и элементов ландшафта из своей коллекции.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ ВИДА «ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ»?

Как бы вы ни использовали эти миссии, они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в главе «Подготовка к сражению» в *книге правил ВХ40к*.

Армии

В правилах каждой миссии указаны армии и боевые единицы, которые следует использовать, если вы всё-таки хотите придерживаться «исторической точности». Если игроки используют совсем другие армии, тогда они должны самостоятельно решить, кто какую сторону отыгрывает.

Уникальные персонажи

Модели, называемые в статьях списка армии уникальными, отображают легендарных персонажей вселенной 41-го тысячелетия. Если вам хочется придерживаться истории, тогда уникальных персонажей следует брать только в том случае, если они указаны в правилах миссии.



Однако многие из представленных здесь миссий являются поворотными, предвзяв ещё более грандиозные сражения с участием других уникальных персонажей, так как описываемые в этой книге события имели галактическое значение. Соответственно, если вы хотите устроить масштабную битву, можете свободно задействовать таких прославленных героев, как Эльдрад Ультран и лорды-фениксы, когда сочтёте приемлемым.

ПОЛЕ БОЯ И РАССТАНОВКА

Карты расстановки и подробные инструкции для миссий Отголосков войны включены в их описание. В книге правил *ВХ40к* заглядывать не нужно.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИЙ

В некоторых миссиях специальные правила и условия победы распространяются только на специфичные боевые единицы. Если в «вашей версии» сражения подобной боевой единицы нет, тогда можно не обращать внимание на связанные с ней спецправила и условия победы.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ — ЭМПИРЕЙНЫЕ БУРИ

В некоторых из представленных здесь миссий указано специальное правило эмпирейных бурь, текст которого можно найти в первой части кампании «Надвигается буря». Если у вас есть копия «Падение Кадии», тогда вам следует использовать данное специальное правило, чтобы отобразить на поле боя бушующие в конце 41-го тысячелетия свирепые варп-штормы. В противном случае при проведении миссий из данной книги вы волны не применять спецправило эмпирейных бурь.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ОБСИДИАНОВЫЕ ВРАТА

Обсидиановые врата служат древним порталом в Паутину, который ведёт напрямик в искусственный мир Биель-Тан. Давным-давно эльдар запечатали его, чтобы не допустить вторжения демонов в родной дом, однако Маска Слаанеш, обманом заставившая плясать Скарбранда под свою дудку, теперь намеревается сокрушить рунические обереги врат и осквернить своим присутствием священную землю Биель-Тана.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок выступает за эльдар и набирает все свои боевые единицы из фракции эльдар искусственных миров. В качестве военачальника он должен включить в свою армию автарха, отображающего Мелиниэля.

Оппонент выступает за демонов Хаоса и набирает все свои боевые единицы из фракции демонов Хаоса. Он должен включить в свою армию Скарбранда и Маску Слаанеш.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

ОБСИДИАНОВЫЕ ВРАТА

Посередине одного из длинных краёв стола игроки должны расположить подходящий элемент ландшафта шириной примерно 12" для отображения Obsidian Gates.

РАССТАНОВКА

Игрок за демонов Хаоса расставляется первым, располагая все свои боевые единицы, какие не убрал в резерв, где угодно в пределах своей зоны расстановки. Скарбранд должен начинать игру в глубоком резерве (см. *специальные правила миссии*). Игрок за эльдар свои боевые единицы не расставляет, так как они все придут в первом ходе (см. *специальные правила миссии*).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за эльдар ходит первым.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в *книге правил ВХ40к*). Однако, если игрок за демонов Хаоса уведет свою последнюю боевую единицу с поля боя через Obsidian Gates (см. *специальные правила миссии*), игра немедленно завершается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце сражения игрок за эльдар получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу.

Если игрок за демонов Хаоса разрушит обереги Obsidian Gates (см. *специальные правила миссии*), он получит 3 победных очка. После этого он будет получать по 2 победных очка всякий раз, как боевая единица демонов Хаоса будет добровольно покидать поле боя через Obsidian Gates (см. *специальные правила миссии*).

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы, эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»).

Атака Ветра Мечей: в своём первом ходе игрок за эльдар может вывести на поле сражения любые свои боевые единицы, включая летательные аппараты, либо через свой край стола, либо через любой из двух узких краёв стола, либо посредством глубокого удара, если это возможно.

Разрушение берегов: Obsidian Gates представляют собой непроходимое строение с показателем брони 13, шестью пунктами брони и непробиваемым спас-броском на 4+ против любых атак, кроме предпринятых Скарбрандом. Любые пробивающие попадания, полученные вратами, считаются за скользкие. Когда врата лишатся последнего пункта брони, обереги сломаются, и Obsidian Gates до конца игры будут считаться руинами.

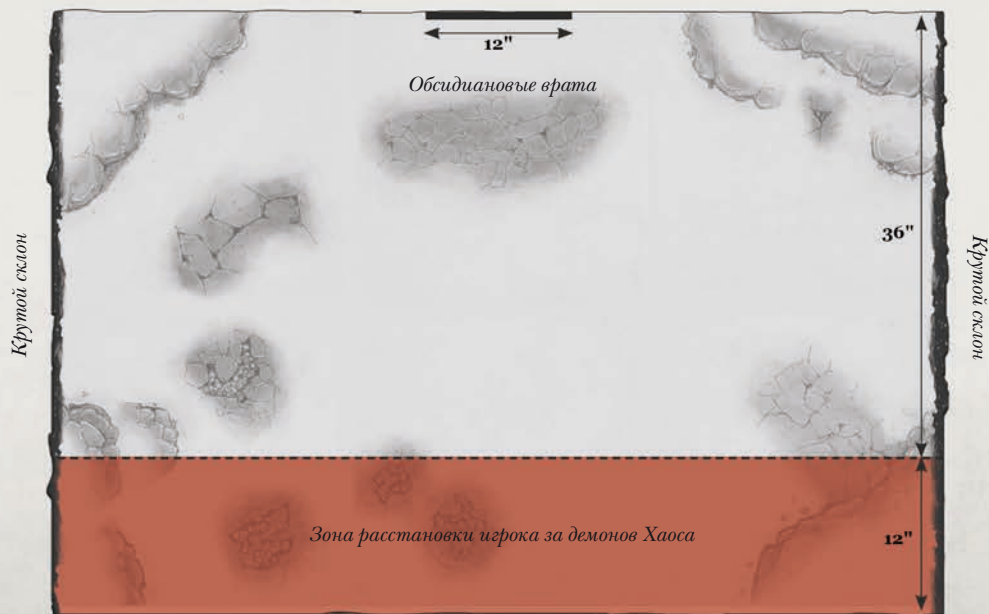
Крутые склоны: с узких краёв стола покидать или входить в игру могут только летательные аппараты, летающие монстры, гравициклы, скиммеры, боевые единицы с реактивными или прыжковыми ранцами.

Словно метеор: когда Скарбранд прибывает из глубокого резерва, каждая боевая единица (и дружественная, и вражеская) в пределах 8" от его финальной позиции (то есть после смещения) получает D3 попаданий с силой 6 и AP4, которые распределяются случайным образом (техника получает попадание по бортовой броне). Учтите, что на самого Скарбранда это правило не распространяется.

Пролом в Паутине: если обереги Obsidian Gates сломаны, боевые единицы игрока за демонов Хаоса могут добровольно покидать игру через Obsidian Gates: как только любая из моделей боевой единицы придвигается в базовый контакт с вратами, вся боевая единица удаляется.



Край стола игрока за эльдар



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ТВОРЦЫ БОЛИ

Вскоре после прибытия на проклятую старушечью планету Велиал IV иннари попали в засаду, подготовленную для них извращёнными гемункулами. Успех отчаянной миссии иннари зависит от того, выживут ли их предводители: без триумvirата Иннеада всё будет потеряно.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40ж*. Один игрок выступает за иннари и набирает все свои боевые единицы из фракции иннари. Он должен включить в свою армию триумvirат Иннеада (формирование).

Оппонент выступает за ковену гемункулов и набирает все свои боевые единицы из дополнения «Ковены гемункулов».

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40ж*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за ковену гемункулов расставляется первым, размещая в своей зоне расстановки по одному маркеру за каждую боевую единицу своей армии, которую планирует вывести на поле боя в начале игры. Игрок должен записать, к какой боевой единице относится каждый маркер, и держать эту информацию в секрете до определённой поры. Маркеры должны отличаться, например, по цвету или номеру, чтобы не спутать, какая боевая единица относится к каждому из них.

После того как игрок за ковену гемункулов расставит все свои маркеры, игрок за иннари где угодно в пределах своей зоны расстановки размещает все свои боевые единицы, какие не убрал в резерв. После того как он закончит, игрок за ковену гемункулов раскрывает информацию о том, какую боевую единицу отображает каждый маркер, и расставляет на поле боя соответствующую боевую единицу. Первую модель каждой выставляемой подобным образом боевой единицы необходимо разместить точно в том месте, где находился маркер.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за ковену гемункулов ходит первым, если только игрок за иннари не перехватит инициативу (см. с. 132 в *книге правил ВХ40ж*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в *книге правил ВХ40ж*). Однако, если будут убиты все три модели, составляющие триумvirат Иннеада, игра немедленно завершается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если к концу сражения на поле боя остаётся в живых хотя бы одна модель из триумvirата Иннеада, победу одерживает игрок за иннари. В противном случае победа достаётся игроку за ковену гемункулов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы, эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»).

Заказ на убийство: боевые единицы игрока за ковену гемункулов могут перекидывать неудачные результаты бросков на преодоление расстояния нападения.

Поиски меча: в данной миссии Инкарна не может пользоваться Вилит-жаром, мечом Душ. Однако в этой миссии она имеет спецправило «привычный враг».

Ничего не подозревающая добыча: Иврайна и Визарх должны начинать игру расставленными на поле боя (то есть в резерв их убрать нельзя). Инкарна же должна прибыть на поле боя так скоро, как только сможет.

Примечание авторов: если сразу после этой миссии вы решите сыграть в миссию «Стародавние враги» для воссоздания описанных в сюжете событий, то в ней будут действовать нижеприведённые специальные правила.

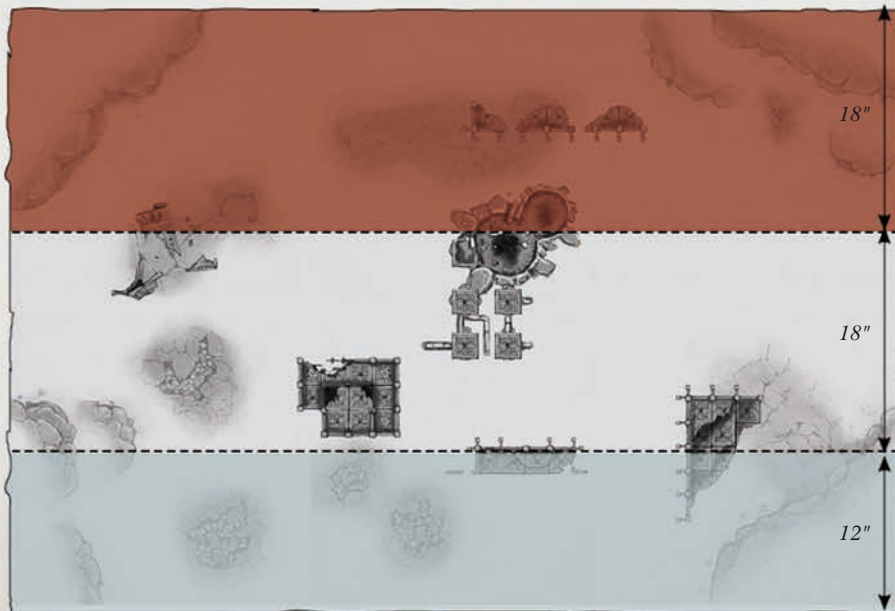
Порождённая безысходностью решимость: все боевые единицы игрока за иннари имеют специальное правило «не ведая боли (6+)». Если у какой-то модели уже есть данное правило, тогда оно улучшается на 1 пункт (максимум до броска на 3+).

Изнурённые битвой: любой уникальный персонаж, убитый в миссии «Творцы боли» (включая персонажей триумvirата Иннеада), начинает миссию «Стародавние враги» с одной раной.





Край стола игрока за ковены гемункулов



Зона расстановки игрока за иннари

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СТАРОДАВНИЕ ВРАГИ

Едва иннари прогнали зловещих гемункулов из засыпанных песком руин Велиала IV, как холодный ветер донёс чьи-то экзотические крики. Та-что-жаждет нашла эльдар и отправила демоническое воинство забрать у них души. Иннари нужно как можно скорее найти пропавший старушечий клинок, иначе всё пропало.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок выступает за иннари и набирает все свои боевые единицы из фракции иннари. Он должен включить в свою армию триумвират Иннеада (формирование).

Оппонент выступает за Слаанеш и набирает боевые единицы только со спецправилом «демон Слаанеш». Он должен включить в свою армию Маску Слаанеш.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

Предположительное местонахождение меча Старухи

После расстановки ландшафта разместите 5 маркеров объектов: по одному в каждом участке поля боя размерами 2'x2', кроме зоны расстановки игрока за иннари.

РАССТАНОВКА

Игрок за иннари расставляет все свои боевые единицы где угодно в пределах своей зоны расстановки, за исключением летательных аппаратов и лазутчиков.

Игрок за Слаанеш свои боевые единицы не расставляет, так как они все придут в первом ходе (см. спецправила миссии).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Слаанеш ходит первым.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в *книге правил ВХ40к*). Однако, если будут убиты все три модели, составляющие триумвират Иннеада, игра немедленно завершается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если к концу сражения все модели из триумвирата Иннеада будут убиты, победу одерживает игрок за Слаанеш. Если же к концу сражения игрок за иннари найдёт меч Старухи (см. спецправила миссии), и на поле боя будет находиться хотя бы одна модель триумвирата Иннеада, победа достанется игроку за иннари. Любой иной результат приведёт к ничьей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы, эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»).

Заклятая вражда: все боевые единицы игрока за иннари имеют специальное правило «ненависть (демоны Слаанеш)».

Меч Старухи: лишь один из маркеров объекта скрывает меч Старухи, который разыскивают иннари. Действуют следующие правила:

- Всякий раз как боевая единица не-техники иннари завершает манёвр движения ближе чем в 1" от маркера объекта, кидайте D6. На 1-5 местоположение оказывается неверным, и маркер удаляется из игры. При выпадении 6 игрок за иннари обнаруживает меч Старухи.
- Как только меч Старухи обнаружен, все остальные маркеры объектов немедленно удаляются из игры. Если четыре маркера оказались не тем, чем нужно, то пятый – последний маркер – является местоположением меча Старухи.
- Если на момент обнаружения меча Старухи Инкарна убита, она немедленно возвращается в игру и выставляется как можно ближе к мечу Старухи, но не ближе чем в 1" от любых вражеских моделей. Если же на момент обнаружения меча Старухи Инкарна жива, игрок за Иннари удаляет её из игры и немедленно возвращает на поле боя, как описано выше. В обоих случаях Инкарна восстанавливает количество ран до 5 и получает до конца игры спецправило «неистовство».

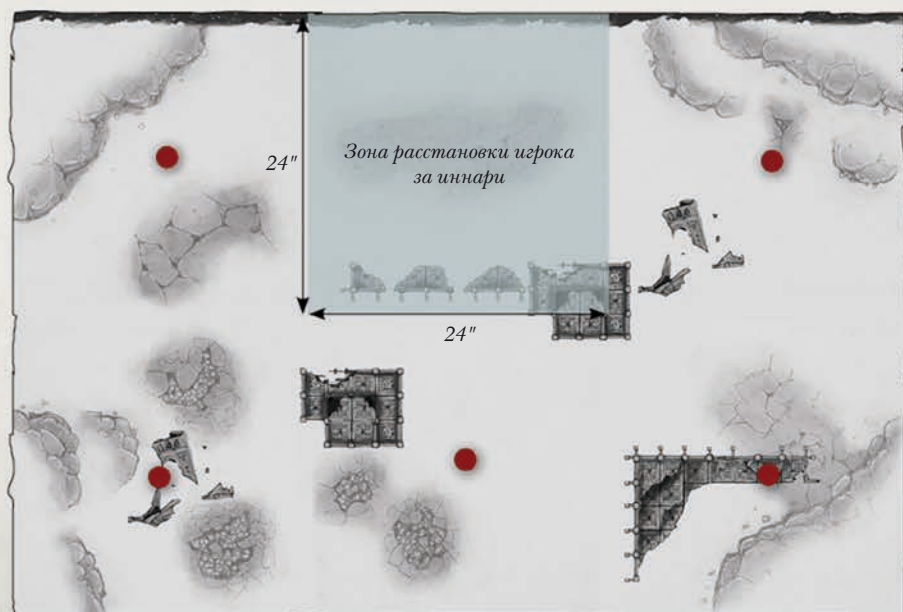
Челюсти капкана: в своём первом ходе игрок за Слаанеш должен вывести все свои боевые единицы на поле боя с любого края стола, кроме того, где находится яма (см. карту), или посредством глубокого удара.

Пути к отступлению: любая боевая единица игрока за Слаанеш отступает к ближайшему краю стола. Любые боевые единицы игрока за иннари отступают в центр стола, где будут оставаться до момента перегруппировки.

Громадный язык: в каждой фазе стрельбы после первой игрок за Слаанеш может выбрать одну вражескую боевую единицу в пределах 24" от края стола, отображающего яму (см. карту). Каждая модель данной боевой единицы должна немедленно пройти тест на инициативу, иначе она получает попадание с силой 10 и AP2. Техника получает попадание с силой 10 и AP2 по бортовой броне при выпадении 4+; в эскадроне техники делайте бросок за каждую модель отдельно.



Яма



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ВОЙНА В ПАУТИНЕ

Азек Ариман, архичернокнижник Тысячи Сыновей, подготовил засаду на войска иннари, странствовавшие по Паутине. Силы сражающихся растеклись по множеству каналов Психодельты, и теперь иннари вынуждены на несколько фронтов вести борьбу за выживание против Тысячи Сыновей и их демонических союзников.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок выступает за иннари и набирает все свои боевые единицы из фракции иннари. Он должен включить в свою армию триумвират Иннеада (формирование).

Оппонент выступает за Тзинча. Все его боевые единицы должны иметь спецправило «демон Тзинча» или состоять в подразделении Тысячи Сыновей. Он должен включить в свою армию Аримана.

ПОЛЕ БОЯ

Подготовьте три поля боя размерами 24"х48" каждое. Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока за иннари, игроки по очереди расставляют свои боевые единицы. Игрок за иннари выставляет первую боевую единицу в любой из трёх своих зон расстановки, после чего игрок за Тзинча должен поставить боевую единицу в своей зоне расстановке того же поля боя.

Вторую и третью боевые единицы игроки должны выставить аналогичным образом, но на других полях сражений. После игроки расставляют оставшиеся у них боевые единицы по очереди, но уже на любых полях сражений, или убирают их в резерв по стандартным правилам.

ПЕРВЫЙ ХОД

Бросьте кубик. При выпадении нечётного числа первым ходит игрок за Тзинча. При чётном – игрок за иннари.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в *книге правил ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждое поле боя, на котором остались только модели его армии. Тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ Резервы.

Сразу в бой: прибывающие из резерва боевые единицы могут входить в игру с любой точки края стола управляющего ими игрока.

Подкрепления: боевые единицы могут покидать поле боя, чтобы прийти на помощь другим, но только в том случае, если на их поле боя все боевые единицы противника были полностью уничтожены. Подобные боевые единицы могут уходить в действующий резерв вместо проведения манёвров в фазе движения, и в следующем ходе они могут выйти на другое поле битвы с любого узкого края стола управляющего ими игрока.

Капиллярные каналы Паутины: каждое из трёх полей битвы отображает отдельный тоннель Паутины, поэтому модели не могут свободно перемещаться между ними, если только не по правилу подкреплений (см. выше), а также не могут атаковать, применять психосилы или любым иным способом взаимодействовать с моделями боевых единиц, которые находятся на других полях сражений (то есть в других тоннелях). По той же причине все модели одной боевой единицы должны выставляться на одном и том же поле боя: боевая единица не может распределять свои модели между двумя разными полями сражений.

Не считая этих изменений, ходы протекают как обычно: боевые единицы игроков перемещаются и сражаются на всех трёх полях битвы одновременно.

Примечание авторов: не допустите ошибку, убрав с поля боя все модели – так вы не получите победные очки в конце игры (см. условия победы). Аналогично не следует оставлять на поле боя слишком мало войск, иначе противник выведет резервы и отнимет у вас контроль над полем боя!









ИВРАЙНА

ПОСЛАННИЦА ИННЕАДА

200
ОЧКОВ



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 благородности спадает, и Иврайна превращается в беспощадную убийцу. Она одна сражается как целая армия за счёт помощи душ умерших альдаф, что вбирает в себя. Более того, она способна убить даже одним своим присутствием, поскольку является избранницей и вместилищем воли Иннеада, бога мёртвых. 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 души 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 состарелись: их внутреннее пламя колышется, как затухающая свеча, а плоть отслаивается, обращаясь в пыль при касании старушечьего меча Кха-вира.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Иврайна	8	8	3	3	3	8	4	10	6+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- оружие ближнего боя

Рунический костюм:

рунический костюм предоставляет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:

- любимец Иннеада (с. 126)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- вечный воин
- проворность
- независимый персонаж
- псайкер (УМ2)
- сила смерти (с. 126)
- упорство

Фамильяр-гиринкс: в начале каждой пси-фазы генерируется D3 дополнительных варп-зарядов, которые может использовать только Иврайна.

Провозвестница Иннеада: всякий раз как в пределах 7" от Иврайны погибает модель альдари, кидайте кубик. На 4+ Иврайна немедленно восстанавливает одну ранее утраченную рану. Если погибшая модель была псайкером, Иврайна повышает свой уровень мастерства на 1 пункт (максимум до УМ4) и немедленно генерирует новую психосилу.

ПСАЙКЕР:

Иврайна генерирует свои силы из дисциплин **светлой демонологии** и **ревенантов**.

АРТЕФАКТ ИННАРИ

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

Дальность	Сила	AP	Класс
-	+1	3	Рукопашное, мгновенная смерть



ВИЗАРХ

МЕЧ ИННЕАДА

150
ОЧКОВ



Визарх – избранный чемпион Иврайны, олицетворяющий несравненное благородство альдари как своим внешним видом, так и поступками. Как его вычурные латы, выполненные в древнем стиле Бель-Аншок, вбирают декоративные лица, так и его смертная оболочка служитместилицем 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 экарха, впадать в убийственное неистовство инкуба или проявлять акробатическое мастерство ведьмы, пробиваясь сквозь ряды неприятелей и оставляя за собой только дёргающиеся конечности и расчленённые туловища. Вопящие 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.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- вечный воин
- проворность
- независимый персонаж
- точные удары
- неистовство
- сила смерти (с. 126)
- упорство

Чемпион Иннеада: всякий раз как в пределах 7" от Визарха погибает модель альдари, кидайте кубик. На 4+ Визарх немедленно восстанавливает одну ранеe утраченную рану. Если погибшая модель была персонажем, Визарх прибавляет 1 пункт к своему показателю атак (максимум до 7).

Охранник Иврайны: если Визарх состоит в одной боевой единице с Иврайной, последняя может автоматически проходить тесты по правилу «берегитесь, сэр». В этом случае ранения перераспределяются на Визарха. Более того, Визарх всегда успешно проходит тест на инициативу, когда совершает героическое вмешательство, чтобы встать на место Иврайны.

Путь Визарха: Визарх всегда имеет особенность военачальника из таблицы особенностей военачальника иннари (с. 126), даже если не является вашим военачальником. В отношении правил выбранной особенности, Визарх, однако, считается вашим военачальником.

АРТЕФАКТ ИННАРИ

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

Дальность	Сила	AP	Класс
–	+2	2	Рукопашное, безмолвие, двуручное

Безмолвие: вражеские боевые единицы в пределах 3" от Визарха используют наименьший показатель лидерства в своей боевой единице, а не наивысший.

ИНКАРНА

АВАТАРА ИННЕАДА

275

ОЧКОВ



С отвратительным звуком рвущихся связок на устланном мертвецами поле брани открывается сияющий белым светом разлом, и из пропитанной кровью земли в эктоплазменном вихре вырывается громадная фигура. Так является Инкарна, сущее проклятие для младших рас и символ перерождения для могущественных альдари. Это воплощение загробных сил плавно парит в сторону добычи в вихре шепчущих духов, который отнимает жизнь у тех, кто навлек на себя гнев инкарнации Иннеада. Сродни тому, как неизбежно наступает ночь, любой смертный встречает свой конец, оказавшись рядом с этим рвущим психическом ураганом. Тех же, кто не ружнул пустой оболочкой без души, Инкарна обращает в прах одним взглядом или разрушает на две части мечом Душ – блестящим клинком, который способен менять форму. Иннари, сражающиеся рядом с этим существом, наполняются бодрящей холодной энергией и проникаются ледяной решимостью Перерождённых.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Инкарна	9	7	6	6	5	10	6	10	3+	Монструозное создание (персонаж)	1 (уникальный)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- демон
- глубокий удар
- вечный воин
- проворность
- привычный враг (демоны Слаанеш)
- псайкер (УМЗ)
- сила смерти (с. 126)

Аватара Иннеада: всякий раз как в пределах 7" от Инкарны погибает модель альдари, кидайте кубик. На 3+ Инкарна немедленно восстанавливает одну ранее утраченную рану.

Неизбежная смерть: Инкарна должна начинать игру в глубоком резерве. Если Инкарна жива, то всякий раз как где-то полностью уничтожается дружественная или вражеская боевая единица (уничтожение в результате оставления поля битвы не считается), вы можете немедленно поставить Инкарну (пусть даже она была в резерве) как можно ближе к позиции этой боевой единицы, но не ближе чем в 1" от любых вражеских моделей. Инкарна не может нападать в том ходе, в котором воспользовалась этой способностью.

Иннеад шевелится во сне: Инкарна и все дружественные боевые единицы не-техники из фракции иннари в пределах 12" от неё имеют специальные правила «бесстрашие» и «не ведая боли».

ПСАЙКЕР: Инкарна генерирует свои силы из дисциплин **светлой демонологии** и **ревенантов**.

АРТЕФАКТ ИННАРИ

Вилит-жар, меч Душ: этот меняющий форму клинок был выкован в горне, нагретом пламенем пылающих душ.

Дальность	Сила	АРКласс
–	Как у обладателя	2 Рукопашное, губитель плоти, губитель брони, душесжигатель

ТРИУМВИРАТ ИННЕАДА



Хотя каждый из избранников Иннеада сам по себе крайне опасен, вместе им под силу изменить судьбу галактики. Во главе триумvirата величественно шагает Иврайна, верховная жрица Шепчущего бога; духи умерших альдари направляют каждое её движение, когда она лишает неприятелей жизни. Всегда рядом – Визарх, пример древнего великолетия, о возвращении которого несёт весть эта троица. Над ними обитает кошмарный ангел – Инкарна. Образованное из крупицы безграничной мощи Иннеада, эльдарского божества, повелевающего мёртвыми, это создание появилось на свет с целью нести смерть и опустошение врагам своего патрона. Пусть триумvirат окружает ледяная аура загробных сил, его участники воплощают величайшую надежду расы альдари на полное перерождение.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- Иврайна
- Визарх
- Инкарна

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Вестники перерождения: дружественные боевые единицы не-техники из формирования или подразделения иннари, находящиеся в пределах 12" хотя бы от двух моделей триумvirата Иннеада, имеют спецправило «бесстрашие». Пока на поле боя находятся все три модели триумvirата Иннеада, все присутствующие на поле боя дружественные боевые единицы из фракции иннари имеют специальное правило «бесстрашие».

Избранники Иннеада: если все три модели триумvirата Иннеада находятся на поле битвы, вы можете прибавлять 1 к любым броскам, совершаемым по спецправилам «аватара Иннеада» (с. 120), «чемпион Иннеада» (с. 119) и «провозвестница Иннеада» (с. 118).

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 пробрала 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 душами 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.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2 боевые единицы Зловещих Мстителей (см. кодекс искусственных миров)
- 1 боевая единица инкубов (см. кодекс тёмных эльдар)
- 1 боевая единица ведьм (см. кодекс тёмных эльдар)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

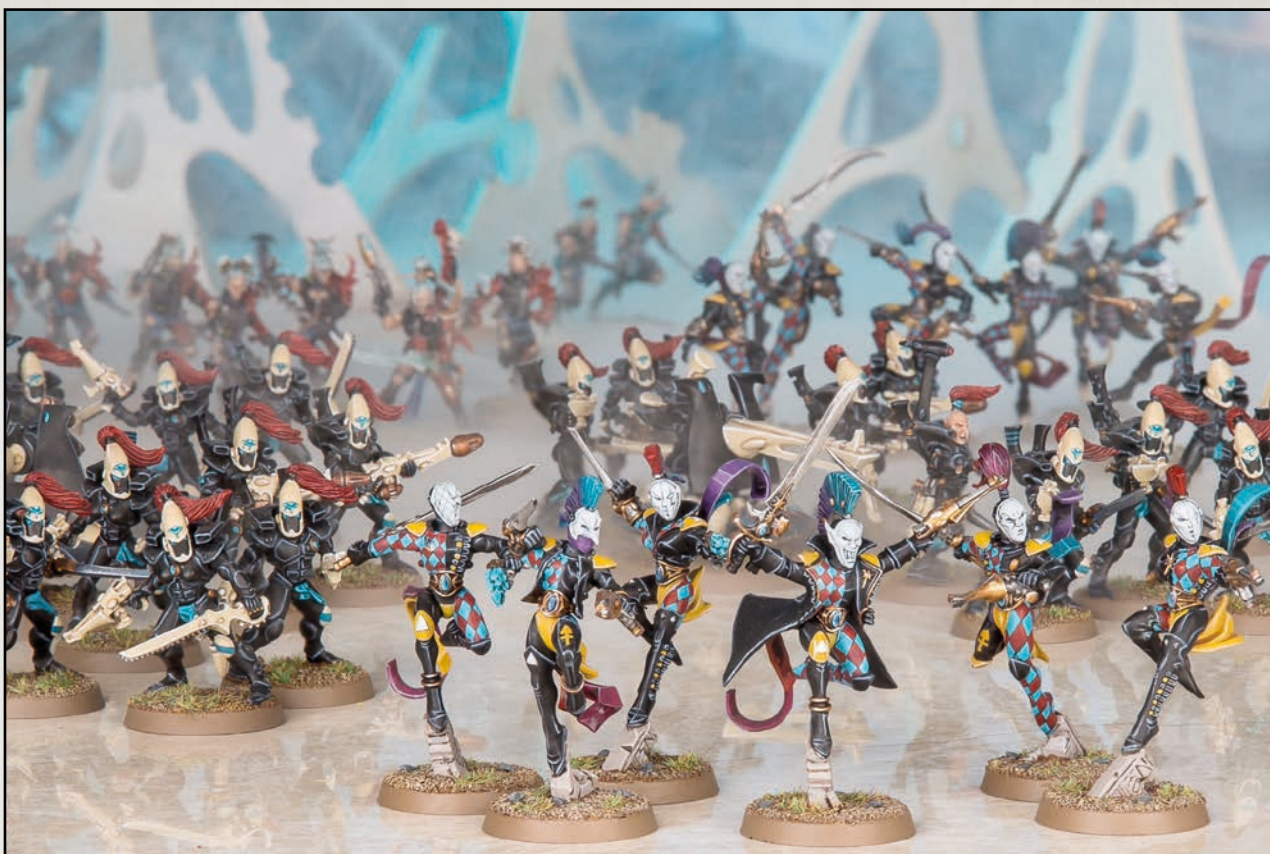
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Избранные воины: пока к боевой единице из данного формирования присоединён Визарх и/или Иврайна, прибавляйте 1 пункт к показателям WS и BS её моделей. Данный бонус не увеличивает характеристики Визарха или Иврайны.

Мощь старших: пока боевая единица из данного формирования находится в пределах 7" от другой боевой единицы из данного формирования, она имеет спецправило «яростное нападение».

Первые из Перерождённых: боевые единицы данного формирования могут испытывать прилив сил (с. 126), если находятся в пределах 14" от уничтоженной боевой единицы, а не 7" как обычно.

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 опытейшие 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 сыпется град ударов: буря клинков набирает темп с каждой очередной победой, одержанной во имя бога мёртвых.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2 боевые единицы ведьм (см. кодекс тёмных эльдар)
- 2 боевые единицы стражников-штурмовиков (см. кодекс искусственных миров) или Чёрных стражников
- 2 труппы (см. кодекс арлекинов)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Едины при жизни: если в начале подфазы схватки две боевые единицы данного формирования связаны боем с одной и той же боевой единицей противника, тогда они до конца текущей фазы получают спецправило «ненависть». Если три или более боевых единиц данного формирования связаны боем с одной и той же боевой единицей противника в начале подфазы схватки, тогда до конца текущей фазы они также получают спецправило «привычный враг».

Едины после смерти: перед тем как выбрать боевую единицу данного формирования для получения прилива сил (с. 126), вы можете объявить, что данное формирование едино после смерти. В этом случае прилив сил распространяется на все боевые единицы данного формирования. Данную способность можно использовать раз в ход и только в том случае, если ни одна из боевых единиц данного формирования в текущем ходе ещё не получала прилив сил.

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 гравцикллисты в воинствах 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 реакцилов. Затем, когда в воздухе громко зазвучит мелодия смерти, тенёта Иннеада сжимаются со всех направлений. Сюрисенные 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.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 конклав колдунов (см. кодекс искусственных миров)
- 1 боевая единица Оседлавших Ветер (см. кодекс искусственных миров)
- 1 боевая единица разбойников (см. кодекс тёмных эльдар)
- 1 боевая единица Небесных Ткачей (см. кодекс арлексинов)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Все модели, входящие в конклав колдунов, должны быть усовершенствованы до колдунов-небобещцев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ученики Иннеада: всякий раз как боевая единица данного формирования уничтожает вражескую боевую единицу или уничтожают её саму, откладываете в сторону по одному кубик. В вашей следующей пси-фазе конклав колдунов сгенерирует дополнительный варп-заряд за каждый отложенный кубик.

Невод заброшен: все боевые единицы данного формирования должны начинать игру в резерве. Начиная со второго хода, делайте один бросок за выход из резерва всего формирования; результат можно перекидывать. Когда данное формирование прибывает из резерва, каждая его боевая единица выходит на стол согласно стандартным правилам выхода из резерва лишь с тем исключением, что каждая боевая единица должна выдвигаться с разного края стола (в том числе принадлежащего оппоненту).

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 души 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 Иеррайны, 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.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 ясновидец (см. кодекс искусственных миров)
- 1 теневидец (см. кодекс арлекинов)
- 1 духовидец (см. кодекс искусственных миров)
- 2 призрачных властелина (см. кодекс искусственных миров)
- 3 боевые единицы в любом сочетании из следующего списка:
 - призрачная стража (см. кодекс искусственных миров)
 - Призрачные Клинки (см. кодекс искусственных миров)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрашение

Переродившиеся души: модели не-персонажей из данного формирования могут перекидывать результат 1 при броске на попадание по вражеским боевым единицам, которые находятся в пределах 12" от персонажа из данного формирования.

Шёпот духов: вражеские боевые единицы, связанные боем с любыми боевыми единицами данного формирования, получают штраф -2 к показателю лидерства при прохождении тестов на устрашение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИННАРИ

В данной главе подробно разобраны правила, которые необходимо знать для игры армией иннари в настольных сражениях ВХ40к. Кроме того, здесь же описаны особенности военачальника, артефакты и тактические задачи иннари.

СТЕПЕНИ СОЮЗНИЧЕСТВА

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

Боевые братья: тёмные эльдар, эльдар, арлекины.

Выгодный союз: армии Имперуума, Империя Тау.

Отчаянный союз: орки.

Только если грянет апокалипсис: демоны Хаоса, космические десантники Хаоса, культы генокрадов, демонопоклонники Кхорна, некроны, рыцари-отступники, тираниды.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ

Боевые единицы, формирования и подразделения, которые берутся в составе формирований или подразделений иннари, сохраняют родную фракцию в дополнение к тому, что приобретают фракцию иннари. Боевые единицы фракции иннари используют нижеследующие специальные правила в дополнение к тем, что указаны в кодексах их родных фракций. Однако боевые единицы, приобретающие фракцию иннари, теряют спецправила «древний рок», «боевой настрой» и «энергия боли», если они у них были.

СИЛА СМЕРТИ

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

Всякий раз как полностью уничтожается любая боевая единица в пределах 7" от одной или более боевых единиц не-техники, состоящих только из моделей с данным спецправилом, выберите среди этих боевых единиц одну, которая ощутит прилив сил. Нельзя выбирать боевую единицу, которая отстает, залегла или если одна или более её моделей находятся в базовом контакте с вражеской моделью. Боевая единица, испытавшая прилив сил, может выполнить какое-то одно действие из нижеследующего списка, пусть даже в этом же ходе она уже его выполняла:

- Боевая единица может немедленно провести манёвр движения, как если бы сейчас шла фаза движения.
- Боевая единица может немедленно открыть стрельбу, побегать или турбоускориться, как если бы сейчас шла фаза стрельбы.
- Боевая единица может немедленно провести манёвр нападения, как если бы сейчас шла подфаза схватки (вражеские боевые единицы могут вести упреждение). Боевая единица, нападающая на противника в подфазе схватки, проводит данный манёвр в конце своего текущего этапа инициативы, и после отыгрыша нападения прохождение этапов инициативы продолжается, как и прежде (в том числе для моделей нападающей боевой единицы). Боевые единицы, использующие прилив сил, чтобы провести нападение в подфазе схватки, не могут применять любые способности, которые по правилам применяются в начале подфазы схватки (к примеру, нельзя бросать вызов на поединок).

Боевая единица может испытывать прилив сил один раз в ход.

АРТЕФАКТЫ ИННАРИ

Боевые единицы фракции иннари, обычно способные брать предметы из списка остатков былой славы, изуверских артефактов или загадок Чёрной Библиотеки, вместо этого могут брать предметы из списка артефактов иннари по указанной сумме очков. Для подразделения вы можете набирать предметы из любых этих списков. Одна модель может взять только один артефакт.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

При генерировании своих особенностей военачальник фракции иннари может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил ВХ40к* или кодексах альдари, или по таблице ниже.

ТАБЛИЦА ОСОБЕННОСТЕЙ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Д6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 Повелитель перерождения:** *некоторые иннари, для которых цикл жизни и смерти стал нефреверен, способны заживать смертельные раны почти мгновенно.*
Ваш военачальник получает спецправило «оно неубиваемо».
- 2 Хранитель забытой мудрости:** *внемлющие мудрости одарённых альдари входят в число сильнейших псайкеров Галактики.*
Если ваш военачальник является псайкером (в противном случае перекиньте этот результат), вместо того, чтобы генерировать психосилы, вы можете выбрать их ему до начала битвы.
- 3 Прощедший многими Путиами:** *навыки этого опытного военачальника, приобретённые с большим трудом, улучшаются за счёт сохранения внутри него души умерших.*
В начале каждого вашего хода ваш военачальник может выбрать одно из следующих спецправил, которым будет пользоваться до начала вашего следующего хода: яростное нападение, ударил-отступил, движение через укрытие.
- 4 Хозяин смерти:** *военачальник отлично разбирается в том, за какую струну нужно дернуть, что оборвать связь между телом и душой.*
Любая атака вашего военачальника отыгрывается со спецправилом «мгновенная смерть», если при броске на ранение выпадает 6.
- 5 Безжалостный командир:** *Иннеад не знает ни жалости, ни страха – то же можно сказать и об этом его избраннике.*
Ваш военачальник и все дружественные боевые единицы фракции иннари в пределах 7" от него имеют спецправило «бесстрашие».
- 6 Любимец Иннеада:** *потоки энергии мёртвых сами текут к военачальнику, завывая подобно ветру.*
Ваш военачальник и его боевая единица способны испытывать прилив сил, находясь в пределах 14", а не 7".

АРТЕФАКТЫ ИННАРИ

Иннари владеют древними и легендарными артефактами, которые наделяют властью над жизнью и смертью. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

МЕДАЛЬОН КОРАГ ХАЙ..... 15 очков

Кораг Хай – древняя жрица, убитая Иврайной на арене «Крусибазль». 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 душистали. 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 вбирать в себя энергию этого нескончаемого цикла, чтобы исцеляться и оттягивать собственную кончину.

Когда владелец уничтожает одну или более вражеских моделей в подфазе схватки, кидайте кубик, прежде чем удалять потери. На 4+ владелец восстанавливает одну ранее утраченную рану.

ГОЛОДНЫЙ КЛИНОК..... 15 очков

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.

Заменяет одну единицу рукопашного оружия владельца.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, благословение Иврайны, губитель плоти

Благословение Иврайны: если модель альдари убита этим оружием, то перед удалением любых потерь владелец восстанавливает одну ранее утраченную рану.

САВАН ПОТЕРЯННЫХ..... 35 очков

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 варна; 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.

Владелец получает специальные правила «вечный воин», «не ведая боли» и «оно неубиваемо». Если раньше у владельца было спецправило «независимый персонаж», он его лишается.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ВЗОР..... 30 очков

Этот красивый шлем покрыт тонким слоем мозаичных осколков, оставшихся от разбитого Кристального Зеркала, легендарного артефакта Ультве, позволившего Кайсадурасу 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.

Владелец получает специальные правила «ослепление», «контратака» и «ночное видение».

«ПЕСНЬ ИННЕАДА»..... 10 очков

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

Заменяет одну единицу дистанционного оружия владельца.

Дальность	Сила	АР	Класс
18"	1	5	Пистолет, шторм из клинков, песнь смерти, отравленное (2+)

Шторм из клинков: если в результате стрельбы из оружия с этим специальным правилом выпадает 6 при броске на ранение, ранение наносится автоматически, независимо от стойкости цели, и отыгрывается с AP2.

Песнь смерти: если модель убита этим оружием в фазе стрельбы, её боевая единица должна пройти проверку на боевой дух в конце текущей фазы.

КАПКАН ДЛЯ ДУШ..... 25 очков

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 моноволоконная пряжа, выпускаемая смертопрядом Варповых Пауков, беспрепятственно разрезает броню, плоть и кости, сверкающие нити капкана для душ 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.

Дальность	Сила	АР	Класс
8"	3	2	Штурмовое 1, взрыв, мгновенная смерть, одноразовое

ВОИНСТВО ПЕРЕРОЖДЁННЫХ

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 опытнейших солдат альдари более чем способно справиться с бременем, что судьба взвалила на их плечи.

ВЫБОР АРМИИ

В настольной игре ВХ40к есть два основных способа составить армию из коллекции миниатюр. Первый называется вольным методом и предполагает выбор любых боевых единиц, какие вы захотите. Второй подразумевает сбор батальной армии, у которой есть свои жёсткие рамки, но есть и преимущества. Оба этих способа подробно описаны в русской книге правил ВХ40к (с. 116).

Если вам нравится вольный метод, тогда просто воспользуйтесь инфолистами для ваших моделей. Если вы хотите использовать батальный метод, тогда вам необходимо распределить свои миниатюры по подразделениям, что само по себе представляет довольно увлекательный процесс. Наиболее распространённые из подразделений – это общевойсковые и союзные. Учтите, что вы также можете включить в батальную армию любые формирования, представленные в этой книге.

Кроме того, на выбор имеется особого рода подразделение иннари – воинство Перерождённых, которое можно взять в любую батальную армию. В отличие от подразделений, представленных в книге правил ВХ40к, схема организации воинства Перерождённых состоит из ячеек, заполняемых формированиями и боевыми единицами разных фракций, но не по выполняемой ими роли на поле битвы. Тем не менее здесь тоже имеются обязательные и опциональные элементы, а также свои ограничения и командные преимущества, как и у любого другого подразделения.

И хотя боевые единицы обычно не могут принадлежать более чем к одному подразделению, боевые единицы из формирования, состоящего в воинстве иннари, можно назвать исключением. Они одновременно считаются и частью формирования, и частью подразделения и, следовательно, получают все полагающиеся командные преимущества и специальные правила. Если ваш военачальник выбран из формирования или отдельной боевой единицы, которые входят в состав воинства Перерождённых, тогда вашим основным подразделением является всё воинство Перерождённых.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Данное подразделение должно включать хотя бы одну командную единицу и две боевые единицы основных войск. Также оно может включать в любой комбинации ещё одну командную единицу, до четырёх дополнительных боевых единиц основных войск, до трёх боевых единиц элитных войск, до трёх боевых единиц мобильных войск, до трёх боевых единиц тяжёлой огневой поддержки, а также одного властелина войны и сколько угодно формирований. В данное подразделение могут быть включены только приведённые в списке инфолисты.

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Лидер Перерождённых: если данное подразделение является вашим основным, вы можете перекинуть кубик, брошенный по таблице особенностей военачальника иннари (с. 126).

Свои души мы вверяем: боевые единицы данного подразделения получают специальное правило «упорство». В дополнение, если боевая единица данного подразделения находится в пределах 7" от другой боевой единицы из этого же подразделения, то ей не надо проходить проверку на боевой дух, когда она за одну фазу потеряет 25% или более процентов от своего изначального состава (отмеряйте расстояние в конце фазы).

Воинство Иннеада: если данное подразделение включает 7 или более боевых единиц, то каждый раз, как уничтожается любая боевая единица, вы можете выбрать одну дополнительную боевую единицу, которая получит прилив сил.

СПИСОК АРМИИ ВОИНСТВА ПЕРЕРОЖДЁННЫХ

Список армии воинства Перерождённых разбит на несколько категорий согласно ролям на поле боя. За исключением приведённых в данной книге боевых единиц (на них стоят ссылки), инфолисты и оснащение каждой указанной в списке боевой единицы следует смотреть в соответствующем кодексе (указаны рядом с названиями). Используются следующие сокращения:

Кодекс искусственных миров – ИМ

Кодекс арлекинов – А

Кодекс тёмных эльдар – ТЭ





КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

Что-то одно из следующего:

- Иврайна (с. 118)
- Визарх (с. 119)
- Эльдрад Ультран (ИМ)
- принц Ириэль (ИМ)
- Иллик Ночное Копьё (ИМ)
- Азурмен (ИМ)
- Джайн Зар (ИМ)
- Карандрас (ИМ)
- Фуэган (ИМ)
- Бахаррот (ИМ)
- Мауган Ра (ИМ)
- автарх (ИМ)
- ясновидец (ИМ)
- конклав колдунов (ИМ)
- духовидец (ИМ)
- архонт (ТЭ)
- двор архонта (ТЭ)
- суккуб (ТЭ)
- Лелит Гесперакс (ТЭ)



МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Что-то одно из следующего:

- «Волновой змей» (ИМ)
- Пикирующие Ястребы (ИМ)
- Варповые Пауки (ИМ)
- Сияющие Копья (ИМ)
- Багровые Охотники (ИМ)
- взвод «Гадюк» (ИМ)
- призрачный истребитель «Болиголов» (ИМ)
- укротители (ТЭ)
- «Рейдер» (ТЭ)
- «Яд» (ТЭ)
- разбойники (ТЭ)
- гелионы (ТЭ)
- реактивный истребитель «Острокрыл» (ТЭ)
- бичеватели (ТЭ)
- Небесные Ткачи (А)
- «Звёздный ткач» (А)



ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

Что-то одно из следующего:

- стражники-защитники (ИМ)
- стражники-штурмовики (ИМ)
- Оседлавшие Ветер (ИМ)
- странники (ИМ)
- Зловещие Мстители (ИМ)
- воины-кабалиты (ТЭ)
- ведьмы (ТЭ)
- труппа (А)



ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

Что-то одно из следующего:

- Воюющие Баньши (ИМ)
- Жалящие Скорпионы (ИМ)
- Огненные Драконы (ИМ)
- призрачная стража (ИМ)
- Призрачные Клинки (ИМ)
- инкубы (ТЭ)
- Шут Смерти (А)
- тенеvideц (А)
- солист (А)
- Чёрные стражники (с. 133)
- Оседлавшие Ветер Чёрные стражники (с. 134)
- взвод «Гадюк» Чёрных стражников (с. 135)
- боевые шагоходы Чёрных стражников (с. 136)



ВЛАСТЕЛИНЫ ВОЙНЫ

Что-то одно из следующего:

- призрачный рыцарь (ИМ)
- Инкарна (с. 120)



ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Что-то одно из следующего:

- Тёмные Жнецы (ИМ)
- батарея огневой поддержки «Ярость Ваула» (ИМ)
- «Соколицы» (ИМ)
- «Огненные призмы» (ИМ)
- «Сплетающие ночь» (ИМ)
- боевые шагоходы (ИМ)
- призрачный властелин (ИМ)
- «Губитель» (ТЭ)
- бомбардировщик «Пустотный ворон» (ТЭ)
- «Пустотный ткач» (А)



ФОРМИРОВАНИЯ

Что-то одно из следующего:

- триумвират Иннеада (с. 121)
- Связанные Душами (с. 122)
- клинковое воинство альдари (с. 123)
- Тенёга Иннеада (с. 124)
- чертог шепчущих призраков (с. 125)
- боевая группа стражников (ИМ)
- мобильная группа Оседлавших Ветер (ИМ)
- штурмовая группа стражников (ИМ)
- совет провидцев (ИМ)
- аспектное войско (ИМ)
- храм Зловещих Мстителей (ИМ)
- Багровая Смерть (ИМ)
- призрачное войско (ИМ)
- рейдовая группа кабалитов (ТЭ)
- месть Цегораха (А)
- змеиное племя (А)
- актёрский состав (А)
- розыгрыш Цегораха (А)
- путь героев (А)
- клинок Фаолчу (А)

ДИСЦИПЛИНА РЕВЕНАНТОВ

Заворочавшийся во сне Иннеад и откровения Иврайны пробудили что-то давно забытое в псайкерах альдари – удивительную способность влиять на жизнь и смерть. Благодаря этой жуткой магической дисциплине они наделяют союзников стойкостью, черпают силы у умерших и похищая души врагов.

Псайкеры из фракции иннари могут генерировать свои психосилы из данной дисциплины.

БАЗОВАЯ СИЛА

ДУХОВНЫЙ КРЮК 1 ВАРП-ЗАРЯД

Одним движением псайкер вытягивает душу из смертной оболочки противника и расщивает её по ветру.

Духовный крюк относится к психосиле «сосредоточенный колдовской огонь» с дальностью 18". Если у псайкера показатель лидерства выше, чем у цели, то цель получает попадание с силой 6; в противном случае – с силой 3. Спас-броски за броню или укрытие не дозволяются. Духовный крюк не действует на технику.

1. ЩИТ ИННЕАДА 1 ВАРП-ЗАРЯД

Вокруг тех, кому благоволит Шепчущий бог, появляется щит духовной энергии, способный отразить даже самые яростные атаки.

Щит Иннеада считается благословением, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, все дружественные боевые единицы в пределах 7" от него имеют непробиваемый спас-бросок на 6+ (если только его ещё у них нет).

2. ШЕПЧУЩАЯ БУРЯ 1 ВАРП-ЗАРЯД

К шепоту псайкера присоединяются голоса предков, пока шум не перерастает в олушительное кресендо, за секунды лишаящее смертных рассудка.

Шепчущая буря относится к психосиле «новая звезда» со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
9"	3	2	Штурмовое 2D6, подавление огнём, укрытие не спасает

3. СЛОВО ФЕНИКСА 2 ВАРП-ЗАРЯДА

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

Слово феникса считается психосилой, направляемой на дружественную боевую единицу в пределах 24", которая имеет спецправило «сила смерти». Выбранная боевая единица может немедленно испытать прилив сил.

4. ГРАЦИОЗНОСТЬ ПРЕДКОВ 2 ВАРП-ЗАРЯДА

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

Грациозность предков считается благословением, направляемым на дружественную боевую единицу не-техники в пределах 14". Пока действует сила, цель прибавляет 1 пункт к своим показателям навыков стрельбы и ближнего боя, к показателям инициативы, атак и лидерства, а также получает специальное правило «несокрушимая воля».

5. ОТВЯЗЫВАНИЕ ДУШИ 2 ВАРП-ЗАРЯДА

Перефрезание струны, привязывающей душу к телу, раньше было прерогативой богини-старухи и её жриц, но после пробуждения Иннеада разбирающиеся в пси-искусстве также научились разрывать эту метафизическую связь. Находящиеся поблизости иннари всегда готовы обратить себе это на пользу.

Отвязывание души относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	4	-	Штурмовое*, жатва душ

* Число выстрелов равно количеству моделей в боевой единице противника.

Жатва душ: если в боевой единице противника, выбранной в качестве цели, погибают любые модели, одна дружественная боевая единица со спецправилом «сила смерти» в пределах 7" от неё может испытать прилив сил.

6. ВЗОР ИННЕАДА 3 ВАРП-ЗАРЯДА

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 мновение, даже если прятались за жалкими материальными щитами. Горе ожидает любого, кто встретится с ним взглядом...

Взор Иннеада относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	10	1	Штурмовое 1, укрытие не спасает, неотвратимость смерти

Неотвратимость смерти: непробиваемые спас-броски не дозволяется использовать против данной психосилы.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ ИННАРИ

Ниже представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за иннари. Эти задачи помогают отразить единую судьбу иннари и их общий подход к войне.

Если ваш военачальник относится к фракции иннари, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в книге правил ВХ40к.

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за иннари генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу эльдар с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	Результат
11	Убежище для духов
12	Обуздайте духов
13	Во славу Иннеада!
14	Целеустремлённость
15	Лики смерти
16	Выброс душ

11 УБЕЖИЩЕ ДЛЯ ДУХОВ

Вид: иннари

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

Как только сгенерируете данную тактическую задачу, киньте D6. В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если ни одна вражеская боевая единица не будет контролировать маркер объекта, номер которого соответствует выпавшему на кубике результату.

12 ОБУЗДАЙТЕ ДУХОВ

Вид: иннари

Используйте энергию мёртвых, чтобы проявить свою волю, и тогда духи охотно предоставят вам в пользование собственные эфирные силы.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы один ваш псайкер успешно проявит психосилу из дисциплины ревенантов.

13 ВО СЛАВУ ИННЕАДА

Вид: иннари

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

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будут полностью уничтожены хотя бы три боевые единицы противника.

14 ЗАЛОГ УСПЕХА

Вид: иннари

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

Вы получите D3 победных очков в конце своего хода, если за время этого хода выполните хотя бы две другие тактические задачи.

15 ЛИКИ СМЕРТИ

Вид: иннари

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

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время пси-фазы, фазы стрельбы или фазы наступления этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица противника. Если в каждой из этих фаз будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица противника, тогда вы получите D3 победных очков.

16 ВЫБРОС ДУШ

Вид: иннари

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

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода за каждую свою боевую единицу, которая за время этого хода испытала прилив сил (но не более 6 победных очков).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ: КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

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

ВОЙСКА УЛЬТВЕ

В данном разделе описываются Чёрные стражники Ультве – бесстрашные воины, которых посылают на безнадежные задания, чтобы удержать наступление Хаоса. Пользуясь тоннелями Паутины для проведения внезапных атак в любой точке Галактики, ударные группировки Ультве постоянно расстраивают замыслы Великого Врага, приходя на помощь союзникам всякий раз, когда это возможно.

ФРАКЦИЯ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Описанные далее четыре боевые единицы принадлежат фракции эльдар искусственных миров. Их можно включить только в ударную группировку Ультве или в воинство Перерождённых. Их нельзя включить в армию, в которой присутствуют любые боевые единицы из следующих фракций: Космический Десант Хаоса, демоны Хаоса, демонопоклонники Кхорна и рыцари-отступники.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ

Чёрные стражники используют несколько специальных правил, которые для удобства собраны на этой странице. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в *книге правил ВХ40к*.

Древний рок

Модель с этим специальным правилом имеет специальное правило «ненависть» против демонов Слаанеш и моделей с меткой Слаанеш. Более того, при прохождении тестов на устрашение боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, получает штраф -1 к лидерству, если она вовлечена в бой с боевой единицей, содержащей хотя бы одну модель с меткой Слаанеш или спецправилом демона Слаанеш.

Боевой настрой

Боевая единица, полностью состоящая из моделей с этим правилом, в одной и той же фазе стрельбы может либо стрелять, а затем бежать или наоборот. Боевая единица должна завершить оба действия, прежде чем вы перейдёте к следующей боевой единице. В противном случае возможность совершить второе действие пропадает.

Модели, что вела огонь из тяжёлого оружия, в той же фазе стрельбы бегать нельзя, если только у неё нет спецправила «безостановочный». Аналогично уже бегавшей модели нельзя вести огонь из тяжёлого оружия в той же фазе стрельбы, если только у неё нет спецправила «безостановочный». На модели, которые бегать не могут, правило боевого настрой не распространяется.

Тяжёлая оружейная платформа

В боевой единице тяжёлой оружейной платформы один стражник, который находится в пределах 2" от модели тяжёлой оружейной платформы, вместо стрельбы из своей сюржикенной катапульты может открыть огонь из платформы, как если бы у него было правило «безостановочный». Если в боевой единице стражников не осталось, тогда удалите тяжёлую огневую платформу как потерю. Модели оружейной платформы не учитываются при распределении ранений после бросков по правилу «берегитесь, сэр».

УДАРНАЯ ГРУППИРОВКА УЛЬТВЕ



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

1 боевая единица элитных войск

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ

3 боевые единицы элитных войск

ОГРАНИЧЕНИЯ:

В данное подразделение можно включить только следующие боевые единицы: Чёрные стражники, Оседлавшие Ветер Чёрные стражники, взвод «Гадюк» Чёрных стражников и боевые шагоходы Чёрных стражников.

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Отчаянные времена, отчаянные меры: все боевые единицы данного подразделения имеют специальные правила «упорство» и «привычный враг», если вражеская армия содержит любые боевые единицы из следующих фракций: Космический Десант Хаоса, демоны Хаоса, демонопоклонники Кхорна и рыцари-отступники.

Если данное подразделение включает четыре боевые единицы, они могут делать броски на прибытие из глубокого резерва уже с первого хода.

Наступление из Паутины

Боевая единица, целиком состоящая из моделей с этим специальным правилом, может уйти в глубокий резерв вместо выставления на стол вместе с остальной армией. Когда она прибывает из глубокого резерва, она не смещается, однако её модели нельзя размещать ближе чем в 9" от любых вражеских моделей.

ЧЁРНЫЕ СТРАЖНИКИ

110
ОЧКОВ



Врываясь в реальный мир в радужной вспышке, ударные группировки искусственного мира Ультве обрушивают ураган острых как бритва сюррикетов и разрывают противников на куски, прежде чем те даже успевают осознать, что их час пробил. Чудом пережившие первоначальную атаку попадают под удар специалистов ближнего боя, орудующих цепными клинками, силовыми мечами и стрелковым оружием малой дальности. Провидцы Ультве ведут непрекращающиеся бои с Хаосом на сотне фронтов и не могут полагаться исключительно на аспектных воинов. По этой причине часть жителей мира-корабля формируют регулярную армию Чёрных стражников. Они подобны острому клинку, ибо обладают превосходными навыками и безмерно преданы делу противостояния Тёмным богам. Благодаря древнему лабиринту Паутины и психокристаллическим порталам, также известным как призрачные врата, Чёрные стражники нападают из ниоткуда и исчезают в никуда.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Чёрный стражник	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	Пехота	10 Чёрных стражников
Тяжёлая орудиная платформа	-	-	-	5	1	-	-	-	3+	Пехота	

ОСНАЩЕНИЕ:

- Чёрный стражник
- сюррикетная катапульта (с. 137)
- плазменные гранаты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- древний рок (с. 132)
- боевой настрой (с. 132)
- проворность
- тяжёлая огневая платформа (с. 132)
- наступление из Паутины (с. 132)

ОПЦИИ:

- Можно включить до десяти дополнительных Чёрных стражников.....11 очков/модель
- Все Чёрные стражники могут заменить сюррикетную катапульта сюррикетным пистолетом (с. 137) и оружием ближнего боя.....*бесплатно*
 - До двух Чёрных стражников могут заменить оружие ближнего боя силовым мечом...15 очков/модель
 - До двух Чёрных стражников могут заменить сюррикетный пистолет и оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
 - огнемёт.....5 очков/модель
 - термоядерное ружьё (с. 137).....10 очков/модель
- На каждые десять Чёрных стражников с сюррикетными катапультами в боевой единице можно добавить одну тяжёлую орудиновую платформу из следующего списка:
 - сюррикетная пушка (с. 137).....15 очков/модель
 - пучковый лазер (с. 137).....15 очков/модель
 - светлое копьё (с. 137).....20 очков/модель
 - звёздная пушка (с. 137).....20 очков/модель
 - эльдарская ракетная установка (с. 137).....30 очков/модель

ОСЕДЛАВШИЕ ВЕТЕР ЧЁРНЫЕ СТРАЖНИКИ

60
ОЧКОВ



За счёт стремительности и внезапности нападения Чёрные стражники вырывают самое сердце вражеской армии, и никто не справляется с этой задачей лучше молниеносно-быстрых Оседлавших Ветер, которые составляют силы быстрого реагирования в войсках искусственного мира. Стрелой они влетают в лабиринтное измерение через порталы Ультве, проносятся по извилистым каналам, а после появляются в реальности, чтобы загнать в тупик, блокировать или даже целиком истребить армии Великого Врата. Направляемые мудрыми провидцами и вскорости добирающиеся до места сражения через Паутину, эти гравцикллисты способны завершить конфликт в вихре сюррикетов и лазерных лучей, едва он успеет начаться. К тому моменту как последний противник замертво падает на землю, Оседлавшие Ветер Чёрные стражники уже мчатся прочь в поисках другой ключевой цели, чтобы также расправиться с ней в кратчайшие сроки.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Оседлавший Ветер	4	4	3	4	1	5	1	8	3+	Эльдарский гравцикл	3 Оседлавших Ветер
Чёрный стражник											Чёрных стражника

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренная сюррикенная катапульта (с. 137)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- древний рок (с. 132)
- боевой настрой (с. 132)
- наступление из Паутины (с. 132)

ОПЦИИ:

- Можно включить до семи дополнительных Оседлавших Ветер Чёрных стражников.....20 очков/модель
- Любая модель может заменить спаренную сюррикенную катапульта чем-то одним из следующего:
 - пучковый лазер (с. 137).....10 очков/модель
 - сюррикенная пушка (с. 137).....10 очков/модель



ВЗВОД «ГАДЮК» ЧЁРНЫХ СТРАЖНИКОВ

45
ОЧКОВ



Возникающие как тёмные размытые пятна в небе, «Гадюки» спускаются к земле, выплёвывая снаряды и энергетические лучи, чтобы лишить ни о чём не догадывающегося противника самых тяжёлых видов вооружения. Большой результативности эти двуместные скиммеры неизбежно добиваются благодаря тому, что вектор их атаки даёт им несравненное преимущество в бою. Тоннели Паутины разнятся от артериальных магистралей, достаточно широких, чтобы пропустить космолёт, до узких капиллярных каналов, по которым не пройдёт даже гравитанк; мастерство же пилотов из числа Чёрных стражников таково, что они способны на огромной скорости провести свои обтекаемые транспорты даже по труднопроходимым тесным коридорам лабиринтного измерения. Так в ударных группировках Ультве «Гадюки» играют ту же роль, какая отведена машинам Ваула в более традиционных эльдарских войнствах. Когда же их развертывают в составе крупных охотничьих партий, им под силу за один заход справиться с любым чудовищным мутантом или боевой демонической конструкцией.

┌ Броня ┐

BS F S R HP Класс боевой единицы

Состав боевой единицы

«Гадюка» Чёрных стражников 4 10 10 10 2 Техника (скоростная, открытая, скиммер) 1 «Гадюка» Чёрных стражников

ОСНАЩЕНИЕ:

- сюррикенная пушка (с. 137)
- спаренная сюррикенная катапульта (с. 137)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- наступление из Паутины (с. 132)

ОПЦИИ:

- Можно включить до пяти дополнительных «Гадюк» Чёрных стражников.....45 очков/модель
- Любая модель может заменить свою сюррикенную пушку чем-то одним из следующего:
 - звёздная пушка (с. 137).....5 очков/модель
 - светлое копьё (с. 137).....10 очков/модель
 - пучковый лазер (с. 137).....10 очков/модель
 - эльдарская ракетная установка (с. 137).....15 очков/модель
- Любая модель может заменить свою спаренную сюррикенную катапульта сюррикенной пушкой.....10 очков/модель
- Все модели могут взять матрицу призрачной поступи (с. 137).....10 очков/модель
- Любая модель может взять что угодно из следующих усовершенствований:
 - камни души (с. 137).....10 очков/модель
 - голополя (с. 137).....15 очков/модель
 - звёздные двигатели (с. 137).....15 очков/модель
 - двигатели с отклоняемым вектором тяги (с. 137).....15 очков/модель
 - кристаллическая матрица целенавещения (с. 137).....25 очков/модель

БОЕВЫЕ ШАГОХОДЫ ЧЁРНЫХ СТРАЖНИКОВ

65
ОЧКОВ



Резвой поступью на поле боя врываются боевые шагоходы Чёрных стражников. Предназначенные прежде всего для участия в разведывательных операциях, боевые шагоходы обладают непомерно большой огневой мощью для столь проворных и компактных одноместных машин. Будучи достаточно небольшими, чтобы пролезть даже через предательски узкие каналы Паутины, боевые шагоходы выскакивают из открытых передовыми силами призрачных врат, на ходу стреляя из всех орудий. Их пилоты нисколько не уступают в меткости рядовым пехотинцам и не меньше их ненавидят Хаос во всех его проявлениях. Когда inferнальные полчища Ока Ужаса являют свои намерения предводителям Чёрных стражников, первым признаком скорой и неминуемой гибели варповых отродий становится яркая вспышка, за которой тут же следует убийственный залп. Грозный и стремительный натиск целого взвода шагоходов – последнее, что видят многие враги эльдар.

	[Броня]								HP	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
	WS	BS	S	F	S	R	I	A			
Боевой шагоход Чёрных стражников	4	4	5	10	10	10	5	2	2	Техника (шагоход, открытая)	1 боевой шагоход Чёрных стражников

ОСНАЩЕНИЕ:

- две сюррикенные пушки (с. 137)
- силовое поле (с. 137)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- древний рок (с. 132)
- боевой настрой (с. 132)
- проворность
- разведчик
- наступление из Паутины (с. 132)

ОПЦИИ:

- Можно включить до двух дополнительных боевых шагоходов Чёрных стражников.....65 очков/модель
- Любая модель может заменить любую свою сюррикенную пушку чем-то одним из следующего:
 - пучковый лазер (с. 137).....*бесплатно*
 - светлое копье (с. 137).....5 очков/модель
 - звёздная пушка (с. 137).....5 очков/модель
 - эльдарская ракетная установка.....(с. 137).....15 очков/модель
- Все модели могут взять матрицу призрачной поступи (с. 137).....10 очков/модель
- Любая модель может взять что угодно из следующих усовершенствований:
 - камни души (с. 137).....10 очков/модель
 - звёздные двигатели (с. 137).....15 очков/модель
 - двигатели с отклоняемым вектором тяги (с. 137).....15 очков/модель

ОРУЖЕЙНАЯ УЛЬТВЕ

В данной главе приведён перечень вооружения и снаряжения, используемого Чёрными стражниками Ультве, а также правила для их использования в игре ВХ40к.

ВООРУЖЕНИЕ

Полные правила для нижеследующих видов оружия можно найти в книге правил ВХ40к.

- Оружие ближнего боя
- Огнёмёт
- Плазменные гранаты
- Силовой меч

ЭЛЬДАРСКАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

Эта установка стреляет разными боеприпасами.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Плазменная ракета	48"	4	4	Тяжёлое 1, взрыв
Ракета «Звёздный ястреб»	48"	7	4	Тяжёлое 1, противовоздушное
Ракета «Звёздный выстрел»	48"	8	3	Тяжёлое 1

ТЕРМОЯДЕРНОЕ РУЖЬЁ

Термоядерное ружьё обращает жертву в столб огня.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Термоядерное ружьё	12"	8	1	Штурмовое 1, мелта

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Эльдарские лазеры выпускают интенсивные пучки с оптимальным уровнем мощности.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Пучковый лазер	36"	6	6	Тяжёлое 4
Светлое копьё	36"	8	2	Тяжёлое 1, лэнс-излучатель

СЮРИКЕННОЕ ОРУЖИЕ

Сюрикненное оружие стреляет дисками с мономолекулярной заточкой.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Сюрикненный пистолет	12"	4	5	Пистолет, шторм из клинков
Сюрикненная катапульта	12"	4	5	Штурмовое 2, шторм из клинков
Сюрикненная пушка	24"	6	5	Штурмовое 3, шторм из клинков

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

ЗВЁЗДНАЯ ПУШКА

Эта пушка стреляет зарядами энергии, которые пышат жаром, как из сердца звезды.

Дальность	Сила	АР	Класс
36"	6	2	Тяжёлое 2

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

КРИСТАЛЛИЧЕСКАЯ МАТРИЦА ЦЕЛЕНАВЕДЕНИЯ

Матрица позволяет направлять выстрелы с невероятной точностью даже при движении на высокой скорости.

Одноразовая. Не относящаяся к шагоходам техника с этим усовершенствованием может стрелять из одной единицы вооружения с полным показателем навыка стрельбы после движения на максимальной скорости в фазе стрельбы.

МАТРИЦА ПРИЗРАЧНОЙ ПОСТУПИ

Матрица призрачной поступи использует знания и мудрость, содержащиеся в камне души, чтобы направлять машину на её пути.

Техника с этим усовершенствованием имеет специальное правило «движение через укрытие».

ГОЛОПОЛЯ

Голополя собирают кинетическую энергию и заставляют силуэт техники мерцать и искажаться, тем самым не давая врагу прицелься.

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

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Силовое поле перенаправляет часть энергии на проецирование сверкающего защитного экрана вокруг машины.

Модель с этим усовершенствованием имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

КАМНИ ДУШИ

Сущности из камней душ способны контролировать машину, если её выведут из строя.

Как только техника с этим усовершенствованием получит результат «экипаж оглушён» или «экипаж контужен», киньте D6. При выпадении 2+ и 4+ соответственно их результат нейтрализуется.

ЗВЁЗДНЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Машины, что оснащены звёздными двигателями, способны мчаться с такой скоростью, что за ними невозможно уследить.

Не относящаяся к шагоходам техника с этим усовершенствованием может пройти до 24" при движении на максимальной скорости. Шагоход с этим усовершенствованием может пробежать дополнительные 3" (что обычно значит D6+3").

ДВИГАТЕЛИ С ОТКЛОНЯЕМЫМ ВЕКТОРОМ ТЯГИ

Эти двигатели позволяют пилоту эльдарской техники быстро разворачиваться, чтобы обратить в нужную сторону смертоносные орудия или подставить крепкую броню.

Если техника с этим усовершенствованием не обездвигена, она может повернуться на месте в любом направлении, сразу после того как отыграет свою стрелковую атаку в фазе стрельбы.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

СИЛА СМЕРТИ И ПРИЛИВ СИЛ

Вопрос: В какой момент нужно отмерять расстояние, чтобы узнать запустится ли механизм правила «сила смерти»?

Ответ: Чтобы узнать, какие боевые единицы смогут воспользоваться силой смерти, отмеряйте расстояние перед самым началом атаки (то есть непосредственно перед стрельбой, проявлением психосил или в начале каждого этапа инициативы в подфазе схватки).

В: Как действовать, если сила смерти вступила в действие у обоих игроков одновременно?

О: Тот игрок, чей сейчас ход, определяет, в каком порядке игроки будут использовать прилив сил. Если он хочет, то может совершить все действия от прилива сил первым.

В: Может ли боевая единица, уничтожившая другую боевую единицу в подфазе схватки, воспользоваться силой смерти?

О: Да, но только в том случае, если у неё нет моделей, которые находятся в базовом контакте с противником.

В: Что происходит с многоцелевыми атаками вроде психосилы «новая звезда», которые запускают механизм правила «сила смерти» раньше, чем были полностью отыграны?

О: В случае «новой звезды» и атак с использованием шаблонов или маркеров взрывов целиком отыгрывайте атаку, прежде чем приступать к любым действиям от прилива сил.

В: Может несчастный случай при глубоком ударе, который привёл к смерти боевой единицы, запустить механизм правила «сила смерти»?

О: Нет.

В: Если умирает присоединённый к боевой единице независимый персонаж, запускается ли механизм правила «сила смерти»?

О: Да.

В: Если боевая единица покинула поле боя в результате наступления, запускается ли механизм правила «сила смерти»?

О: Нет.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРИЛИВ СИЛ

В: Объясните подробно, на каком этапе вступает в бой боевая единица, использовавшая прилив сил, чтобы совершить нападение в подфазе схватки.

О: Приведём примеры. Если боевая единица завершает бой на 6-м этапе инициативы и с помощью прилива сил присоединяется к другому ближнему бою, который уже отыгран, она проводит только те свои атаки, которые совершаются на 5-м и последующих этапах инициативы. Если боевая единица завершает бой на 4-м этапе инициативы и с помощью прилива сил присоединяется к другому ближнему бою, который ещё не отыгран, прохождение этапов инициативы продолжается для обоих игроков как обычно. Но напавшим моделям остаётся проводить только те атаки, которые совершаются на 3-м и последующих этапах инициативы.

В: Если боевая единица использует прилив сил, чтобы запустить какое-то действие, которое в обычном порядке ей только предстоит совершить в текущей фазе, сможет ли она его провести как в обычном порядке после того, как выполнит его же за счёт прилива сил? К примеру, если боевая единица воспользуется приливом сил, чтобы открыть огонь в фазе стрельбы до момента, когда она обычно открывает огонь, сможет ли она потом пострелять?

О: Да, но только если это не помешает позднее совершить ей это же действие. К примеру, если боевая единица

воспользуется приливом сил, чтобы совершить нападение, она будет связана боем, что не позволит ей позднее снова совершить нападение.

В: Если моя боевая единица может вести огонь только навскидку, то и с приливом сил ничего не поменяется при стрелковой атаке?
О: Верно.

В: Можно ли с помощью прилива сил совершить нападение тогда, когда обычно это не дозволяется? То есть после прибытия из глубокого резерва, после бега, после перегруппировки и т. д.

О: Нельзя. За исключением случая, когда у боевой единицы, связанной боем, не осталось моделей в базовом контакте с вражескими моделями.

В: Можно ли с помощью прилива сил сначала побегать, а потом в том же ходе пострелять?

О: Ага.

В: Можно ли с помощью прилива сил пострелять или побегать после того, как боевая единица совершила нападение?

О: Да, но только в том случае, если у боевой единицы нет моделей в базовом контакте с вражескими моделями. В отношении стрельбы из оружия такая боевая единица считается передвигавшейся.

В: Если с помощью прилива сил я дважды за ход открываю огонь, обязан ли я стрелять по одной и той же цели?

О: Не обязаны. Однако, если в последующей фазе наступления вы объявляете нападение, вы должны нападать на какую-то одну из целей, по которым вели огонь.

В: Если моя боевая единица уничтожила вражескую боевую единицу в результате стрелковой атаки, могу ли я воспользоваться приливом сил, чтобы напасть этой же своей боевой единицей на другую боевую единицу противника?

О: Не можете. Следуйте стандартным правилам выбора целей для нападения.

ТРИУМВИРАТ ИННЕАДА

В: Можно ли включать персонажей триумvirата Иннеада в общевойсковое подразделение альдари или в союзное?

О: Можно, хотя в союзное нельзя включать Инкарну, так как там нет ячейки властелинов войны.

В: Можно ли включать персонажей триумvirата Иннеада в формирование альдари?

О: Только если они указаны в составе.

В: Может ли Иврайна генерировать новые психосилы после достижения 4-го уровня мастерства?

О: Да. И хотя после достижения 4-го уровня мастерства больше получать уровни Иврайна не может, она тем не менее генерирует новые психосилы, если в пределах 7" от неё погибают псайкеры альдари.

В: Если Иврайна имеет пси-средоточие и генерирует психосилу из другой дисциплины, теряет ли она пси-средоточие?

О: Теряет.

В: Необходимо ли Визарху находиться ближе всех к Иврайне, чтобы запустилось правило «охранник Иврайны»?

О: Нет. Однако, чтобы Иврайна смогла воспользоваться правилом «берегитесь, сэр», в пределах 6" от неё должна находиться хотя бы одна модель её боевой единицы.

В: Есть ли у Визарха непробиваемый спас-бросок? А гранаты?

О: Ни того, ни другого.

В: Может ли Инкарна пользоваться правилом «неизбежная смерть», когда связана боем?

О: Может.

В: Если Инкарна воспользовалась правилом «неизбежная смерть» во время хода оппонента, может ли она напасть во время моего хода?

О: Может согласно стандартным ограничениям.

В: Может ли Инкарна генерировать психосилы из дисциплины тёмной демонологии?

О: Нет.

ТРАНСПОРТЫ

В: Как быть с моделями или боевыми единицами со смешанными фракциями? Могут ли боевые единицы, состоящие хотя бы в одной общей фракции, начинать игру погружёнными в один транспорт?

О: У всех моделей иннари две фракции (не считая Иврайну, Визарха и Инкарну, у которых только одна). Вы должны учитывать обе фракции при определении степеней союзничества и того, в какие транспорты кого можно погрузить в начале игры. К примеру, боевая единица эльдар-иннари имеет одну общую фракцию с боевыми единицами арлекинов-иннари и тёмных эльдар-иннари, пусть они и являются боевыми братьями. Следовательно, боевая единица эльдар-иннари может начинать игру погружённой только в транспорт эльдар-иннари. Учтите, что Иврайна и Визарх могут начинать игру погружённым в любой транспорт иннари, независимо от его оригинальной фракции.

В: Может ли боевая единица в транспорте испытать прилив сил?

О: Нет.

В: Если боевая единица была погружена в транспорт, а он разбился, разрешается ли ей после высадки воспользоваться приливом сил?

О: Да, но при условии, что она пройдёт тест на подавление огнём.

В: Если боевая единица была погружена в транспорт, а он взорвался, разрешается ли выжившим воспользоваться приливом сил?

О: Нет.

В: Могут ли транспорты, входящие в состав подразделений иннари, использовать прилив сил (в том числе, например, по правилу «едины после смерти»)?

О: Нет. Техника не может испытывать прилив сил, это ж техника.

В: Может ли Иврайна начинать игру погружённой в «Рейдер», взятый в составе общевойскового подразделения тёмных эльдар (независимо от того, состоит ли она в нём сама)?

О: Нет. Она принадлежит фракции иннари, поэтому к простым тёмным эльдар (не входящим во фракцию иннари) она относится только как к боевым братьям.

ГЛОССАРИЙ

А

Acolytes of Ynnead – ученики Иннеада

Aeldari – эльдары

Aeldari bladehost – клинковое войнство эльдары

Ancestor's Grace – грациозность

предков

Ancestral foes – «Стародавние враги»

Ancient doom – древний рок

Architects of pain – «Творцы боли»

Asu-var, the Sword of Silent Screams – Азувар, меч Беззвучных Криков

Attack of the Swordwind – атака Ветра

Мечей

В

Battle focus – боевой настрой

Bitter enmity – заклятая вражда

Black Guardian Vyper Squadron – взвод

«Гадюк» Чёрных стражников

Black Guardian War Walkers – боевые

шагоходы Чёрных стражников

ВОИНСТВО ПЕРЕРОЖДЁННЫХ

В: В какой момент нужно подсчитывать число боевых единиц в составе войнства Перерождённых, чтобы запустился механизм правила «войнство Иннеада»? При выборе армии или всякий раз, когда собираешься воспользоваться этим правилом?

О: При выборе армии.

В: Так ли необходимо, чтобы дополнительная боевая единица, выбранная по правилу «войнство Иннеада», также находилась в пределах 7" от уничтоженной боевой единицы?

О: Так необходимо.

В: Можно ли включать в состав войнства Перерождённых именные боевые единицы арлекинов? Например, из брошюры «Спектакль смерти»?

О: Да, но только когда эти именные боевые единицы входят в состав формирования арлекинов, которое согласно общим правилам может быть включено в войнство Перерождённых.

В: Можно ли взять в войнство Перерождённых боевую единицу воинов-кабалитов (основные войска) и, усовершенствовав до вернерождённых кабалитов (элита), включить в ячейку элиты подразделения?

О: Можно. То же касается ведьм и Кровавых Невест. Боевая единица, усовершенствованная подобным образом, более не считается исполняющей роль основных войск, представителей которых в подразделении должно быть не менее двух.

ПРОЧЕЕ

В: Может ли ясновидец из совета провидцев взять саван Потерянных?

О: Нет, так как саван Потерянных мешает ясновидцу присоединиться к совету провидцев до расстановки.

В: Можно ли включить во фракцию иннари корсаров или других эльдар от Forge World?

О: Нельзя, если только не указано иное. Во фракцию иннари можно набирать только те боевые единицы, которые указаны в составе формирований и подразделений иннари.

В: Можно ли включать колдунов-предводителей в состав отрядов Чёрных стражников?

О: Нет.

В: Может ли боевая единица иннари, утратившая энергию боли или боевой настрой, вернуть их обратно с помощью какой-нибудь другой способности в процессе игры? Может ли боевая единица каким-либо образом воспользоваться энергией боли или боевым настроем?

О: Нет – на оба вопроса.

Black Guardian Windriders –
Оседлавшие Ветер Чёрные стражники
Black Guardians – Чёрные стражники
Bladestorm – шторм из клинков
Blessing of Yvraine – благословение
Иврайны
Breaking the wards – разрушение
оберегов
Bright lance – светлое копьё

C
Champion of Ynnead – чемпион Иннеада
Chosen warriors – избранные воины
Cliff Edges – крутые склоны
Corag Hai's Locket – медальон Корак Хай
Crystal targeting matrix –
кристаллическая матрица
целенаведения

D
Death's every visage – лики смерти
Deathsong – песнь смерти
Desperate times, desperate measures –
отчаянные времена, отчаянные меры
Determination born of desperation
– порождённая безысходностью
решимость

E
eldar missile launcher – эльдарская
ракетная установка

F
Favoured of Ynnead – любимец Иннеада
First of the Reborn – первые из
Перерождённых
For Ynnead's Glory – Во славу Иннеада!
Fusion gun – термоядерное ружьё

G
Gaze of Ynnead – взор Иннеада
Ghostwalk matrix – матрица призрачной
поступи
Gyrinx familiar – фамильяр-гиринок

H
Harness the Spirits – обуздайте духов
Heavy weapon platform – тяжёлая
орудийная платформа
Herald of Ynnead – провозвестница
Иннеада
Heralds of Rebirth – вестники
перерождения
Holo-fields – голополя
Hungering blade – Голодный клинок

I
Inescapable – неотвратимость смерти
Inevitable Death – неизбежная смерть
Into the fray – сразу в бой

J
Jaws of the trap – челюсти капкана

K
Kha-vir, the Sword of Sorrows – Кха-вир,
меч Скорби

L
Leader of the Reborn – лидер
Перерождённых
Lines of retreat – пути к отступлению
Lord of Rebirth – повелитель
перерождения

M
Master of death – хозяин смерти
Meteoric Descent – словно метеор
Mirrorgaze – Зеркальный Взор
Mission of murder – заказ на убийство

O
Our souls we entrust – свои души мы
веряем

P
Plasma missile – плазменная ракета
Power field – силовое поле

R
Reborn souls – переродившиеся души
Reborn warhost – воинство
Перерождённых
Reinforcements – подкрепления
Revenant discipline – дисциплина
ревенантов
Revenant psykers – псайкеры-ревенанты
Runesuit – рунический костюм
Ruthless commander – безжалостный
командир

S
Scatter laser – пучковый лазер
Searching for the sword – поиски меча
Shield of Ynnead – щит Иннеада
Shuriken cannon – сюрикенная пушка
Shuriken catapult – сюрикенная
катапульта
Shuriken pistol – сюрикенный пистолет
Shuriken weapons – сюрикенное оружие
Silence – безмолвие
Sinkhole pit – яма
Song of Ynnead – «Песнь Иннеада»
Soul Burst – прилив сил
Soulbound vanguard – Связанные
Душами
Soulreap – жатва душ
Soulsnare – капкан для душ
Soulsurge – выброс душ
Spirit Hook – духовный крюк
Spirit Sanctuary – убежище для духов
Spirit stones – камни души
Spirit whispers – шёпот духов
Star engines – звёздные двигатели
starcannon – звёздная пушка
Starhawk missile – ракета «Звёздный
ястреб»
Starshot missile – ракета «Звёздный
выстрел»
Storm of Whispers – шепчущая буря
Strength from death – сила смерти
Surety of Purpose – залог успеха

T
The Cronessword – меч Старухи,
старушечий меч
The Lost Shroud – саван Потерянных

The net is cast – невод заброшен
The Obsidian Gate – Обсидиановые
врата
The Vigour of Old – мощь старших
The Visarch, Sword of Ynnead, Blade of
Reborn, Champion of Yvraine – Визарх,
Меч Иннеада, Клинок Перерождённых,
чемпион Иврайны
The Yncarne, avatar of Ynnead – Инкарна,
аватара Иннеада
Triumvirate of Ynnead – триумvirат
Иннеада

U
Ulthwe Strike Force – ударная
группировка Ультве
Unbind Souls – отвязывание души
United in death – едины после смерти
United in life – едины при жизни
Unwitting prey – ничего не
подозревающая добыча

V
Vash lashing tongue – громадный язык
Vectored engines – двигатели с
отклоняемым вектором тяги
Vilith-Zhar, the Sword of Souls – Вилит-
жар, меч Душ

W
Walker of many paths – прошедший
многими Путиами
War in the Webway – «Война в Паутине»
Warden of Forgotten Wisdom –
хранитель забытой мудрости
Warden of Yvraine – охранник Иврайны
Warhost of Ynnead – воинство Иннеада
Way of the Visarch – путь Визарха
Weavy from battle – изнурённые битвой
Webway assault – наступление из
Паутины
Webway Breach – пролом в Паутине
Webway capillaries – капиллярные
каналы Паутины
Whispering Ghost Hall – чертог
шепчущих призраков
Word of the Phoenix – слово феникса

Y
Ynnari – иннари
Ynnead stirs – Иннеад шевелится во сне
Ynnead's Chosen – избранники Иннеада
Ynnead's net – тенёта Иннеада
Yvraine, Emissary of Ynnead, Daughter of
Shades, Amharos – Иврайна, посланница
Иннеада, Дщерь Теней, Амарок