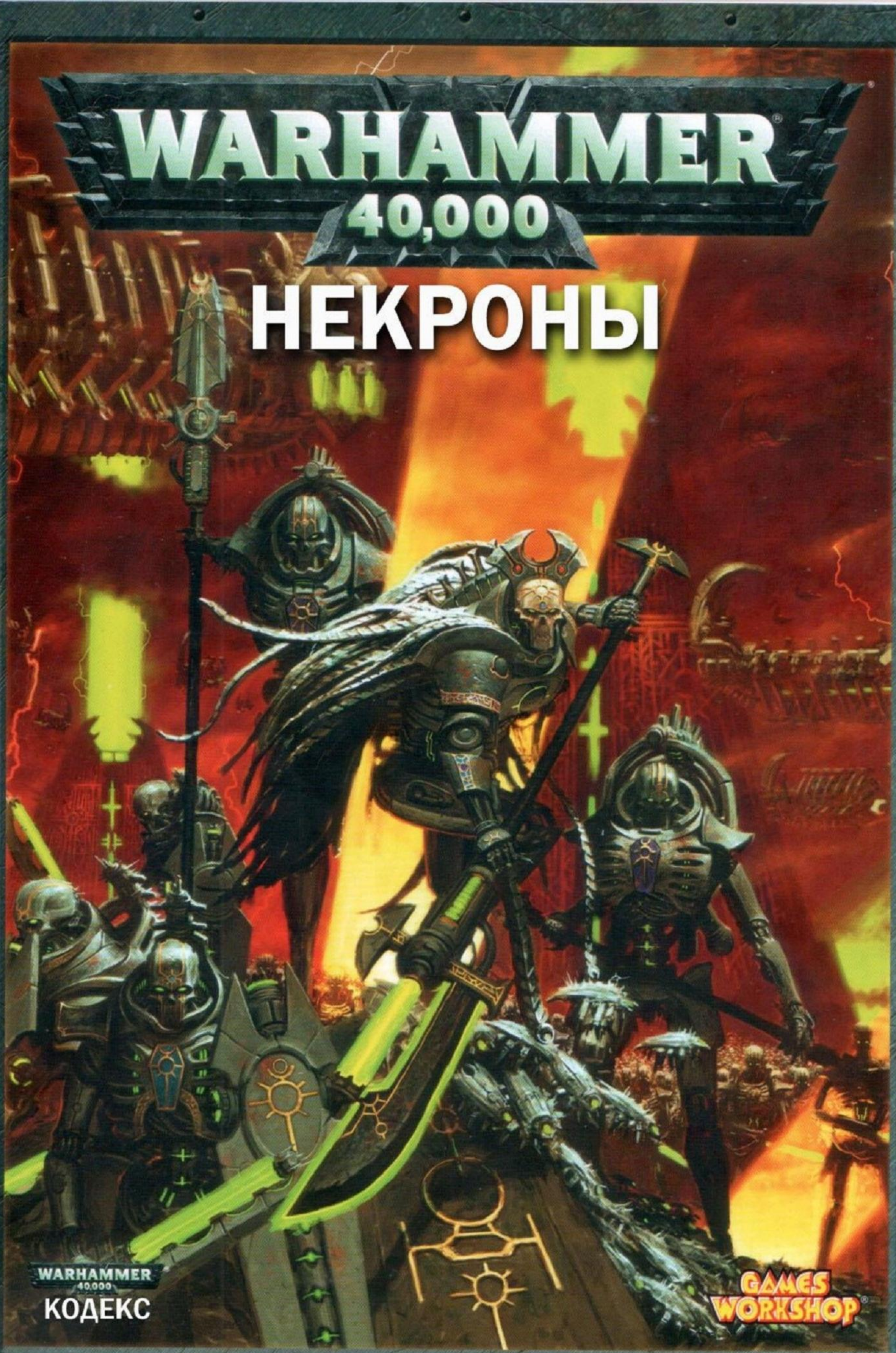
WARHAMMER®
40,000

НЕКРОНЫ



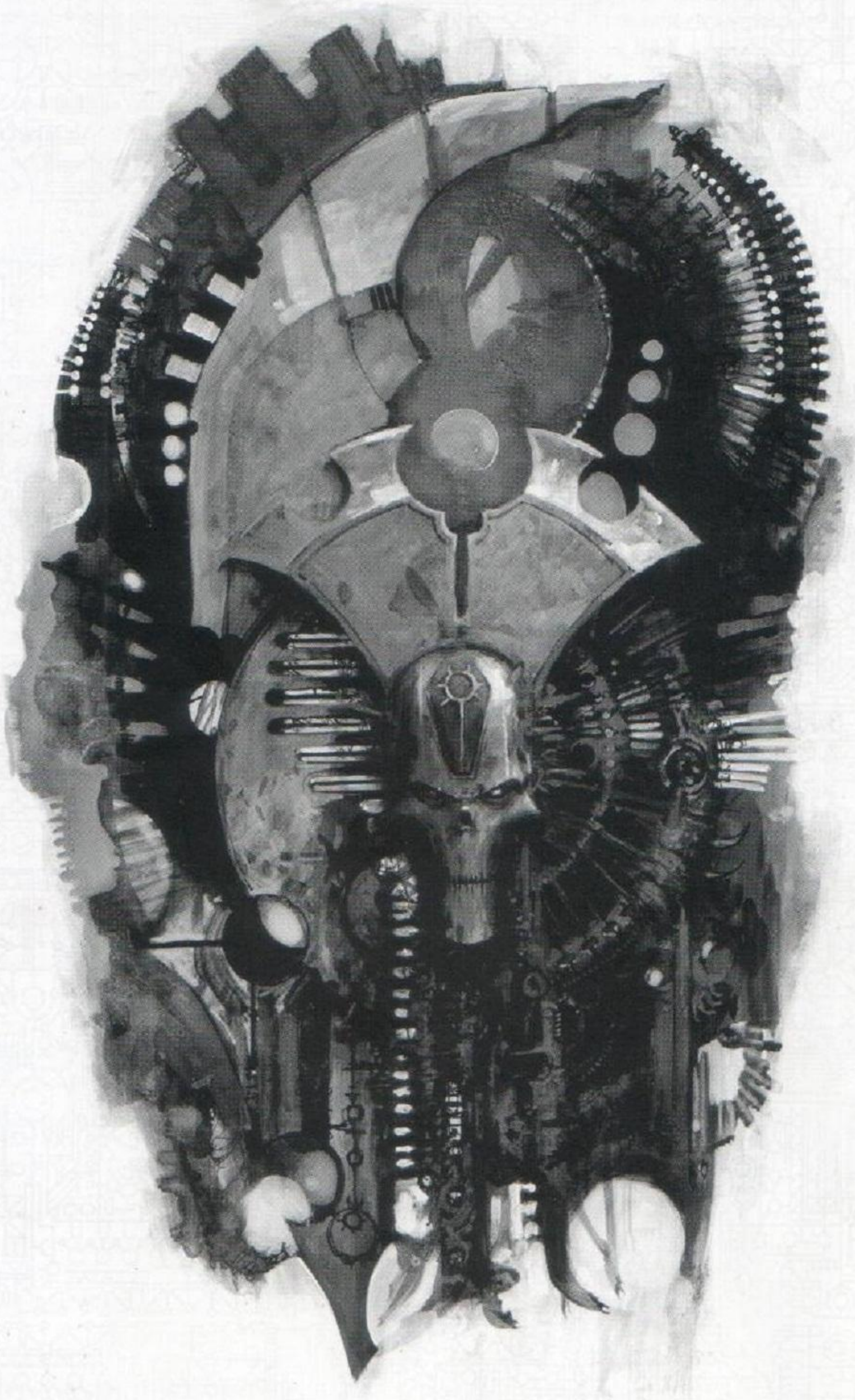
WARHAMMER
40,000
КОДЕКС

GAMES WORKSHOP®



Тразин Неисчислимый торжественно ведет легионы Солемнейса, чтобы отбросить вторжение орков

НЕКРОНЫ



Автор: Мэтью Вард
Перевод и оформление: Desperado
Графическая поддержка: Ulf

СОДЕРЖАНИЕ

Введение..... 3

Некроны..... 5
- В самом начале..... 6
- Великое Пробуждение..... 8
- Династии некронов..... 10
- Миры-гробницы некронов..... 14
- Возрождение некронов..... 20
- Наступление новой эры..... 24

Армия минувших эпох..... 29
- Некроны-лорды и владыки..... 30
- Лорды-уничтожители..... 31
- Криптеки..... 32
- Некроны-воины..... 33
- Некроны-бессмертные..... 34
- Лич-стража..... 35
- Смертоуказатели..... 36
- Своры освежеванных..... 37
- Триархические преторианцы..... 38
- Триархические охотники..... 39
- Осколки К'тан..... 40
- - Проявления мощи К'тан..... 41
- "Могильные клинки"..... 42
- Некроны-уничтожители..... 43
- Каноптековые призраки..... 44
- Каноптековые скарабеи..... 45
- Каноптековые пауки..... 46

Армия минувших эпох *(продолжение)*
- Некронские монолиты..... 47
- Ковчег "Судный День"..... 48
- Аннилигяционная барка..... 49
- "Гибельные косы"..... 50
- "Ночные косы"..... 51
- Катакомбная командная барка..... 52
- "Ковчег духов"..... 53
- Имотех Повелитель Бурь..... 54
- Иллюминор Серас..... 56
- Орикан Предсказатель..... 57
- Тразин Неисчислимый..... 58
- Немесор Зандрех и варгард Обирон..... 60
- Анракир Странственник..... 62

Пробуждение гробницы..... 64

Оснащение гробницы..... 89
- Вооружениеи и снаряжение..... 89
- Оснащение криптеков..... 92

Список состава армии некронов..... 95
- Командные единицы..... 96
- Основные войска..... 99
- Прикомандированные транспорты..... 99
- Элитные войска..... 101
- Быстроходные войска..... 102
- Тяжелая огневая поддержка..... 103

Сводная информация..... 104

Глоссарий..... 105

Art: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, John Michelbach, Adrian Smith. **Book Design:** Christian Byrne, Carl Dafforn, Glenn More, Emma Parrington, Mark Raynor. **'Eavy Metal:** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Games Development:** Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Adam Troke, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Additional Playtesting:** Tris Buckroyd, Paul Hickey, Matt Hilton, Martin Morrin, Gary Shaw. **Hobby Team:** Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Miniatures Design:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographics:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggers, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner. **Previous Editions:** Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Phil Kelly, Graham McNeill. **Special Thanks to:** Andrew Kenrick, Alan Merrett, Rick Priestley.

© Copyright Games Workshop Limited 2011, Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, the Aquila logo, 40K, 40,000, Citadel, the Citadel Device, Codex Necrons, and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011 variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

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

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

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

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

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

NORTHERN EUROPE
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis,
Tennessee 38141

AUSTRALIA
Games Workshop,
23 Liverpool Street,
Ingleburn,
NSW 2565

ВВЕДЕНИЕ

Некроны - одна из древнейших рас галактики. Пробужденные ото сна и направляемые командными протоколами, которым невозможно не подчинятся, теперь они ведут свои войска на завоевания ради восстановления прежней силы династий и уничтожают любых живых, у кого хватает глупости встать на их пути.

ИГРА WARHAMMER 40000

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

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ АРМИЮ НЕКРОНОВ?

Когда-то некроны были правителями галактики. На протяжении целых эпох они спали в своих стазисных склепах, ожидая пока галактика восстановится после ужасной войны, что почти разорвала ее на части. Теперь некроны пробуждаются ото сна. Они стремятся уничтожить низшие формы жизни, что наводнили их прежние владения и вернуть свое законное правление.

Некроны являются мастерами дальнего боя и выигрывают сражения благодаря подавляющей огневой мощи; более того, их вооружение дальнего действия можно считать одним из мощнейших в игре Warhammer 40000. Если вы непоколебимо защищаете ключевую локацию или неумолимо наступаете на стратегически важную цитадель, вы подавляете силы противника потоками гаусс- и тесла-огня некронов-воинов, смертоуказателей и бессмертных. Если этого окажется недостаточно для выполнения задачи, то в вашем распоряжении есть и более удивительные и разрушительные средства уничтожения: корпускулярный хлыст монолита, неимоверно опустошительная пушка ковчега "Судный день" или искажающее реальность техноколдовство криптеков.

Лишь в ожесточенной рукопашной схватке ваши некроны действительно уязвимы, но, чтобы подойти на близкое расстояние, вашему врагу сперва придется выстоять под точными залпами огня. И даже в таком случае некронов совсем непросто уничтожить, к тому же они не всегда остаются лежать мертвыми на месте. Уже в следующий ход игры, когда армия оппонента будет изнурена из-за тяжелой битвы (и благодаря вашему умелому руководству), ваши некроны будут по-прежнему сильными и готовыми нанести поражение любым войскам, которые останутся у противника бросить против вас.

КАК ДЕЙСТВУЕТ ЭТОТ КОДЕКС

Кодекс некронов содержит следующие разделы:

Некроны: в первом разделе идет ознакомление с расой некронов, рассказывается об их месте во вселенной Warhammer 40000 и стремлении вернуть в свои руки правление над галактикой. Здесь вы узнаете об их истории и царских династиях, их цитаделях и грандиозных кампаниях.

Армия минувших эпох: в этом разделе приведена подробная информация о каждом персонаже, отряде и технике в армии некронов. Во-первых, здесь представлено полное описание боевых единиц, где подробно изложены выполняемые ими задачи в легионах некронов, а также специфические боевые способности. Во-вторых, здесь приводятся правила на каждую боевую единицу с подробностями, касающимися их уникального оснащения или специальных способностей, которые могут применяться ими на поле боя.

Пробуждение гробницы: данный раздел содержит цветные фотографии широкого ассортимента моделей компании Citadel Miniatures для армии некронов, великолепно раскрашенных художниками Games Workshop из известной студии 'Eavy Metal.

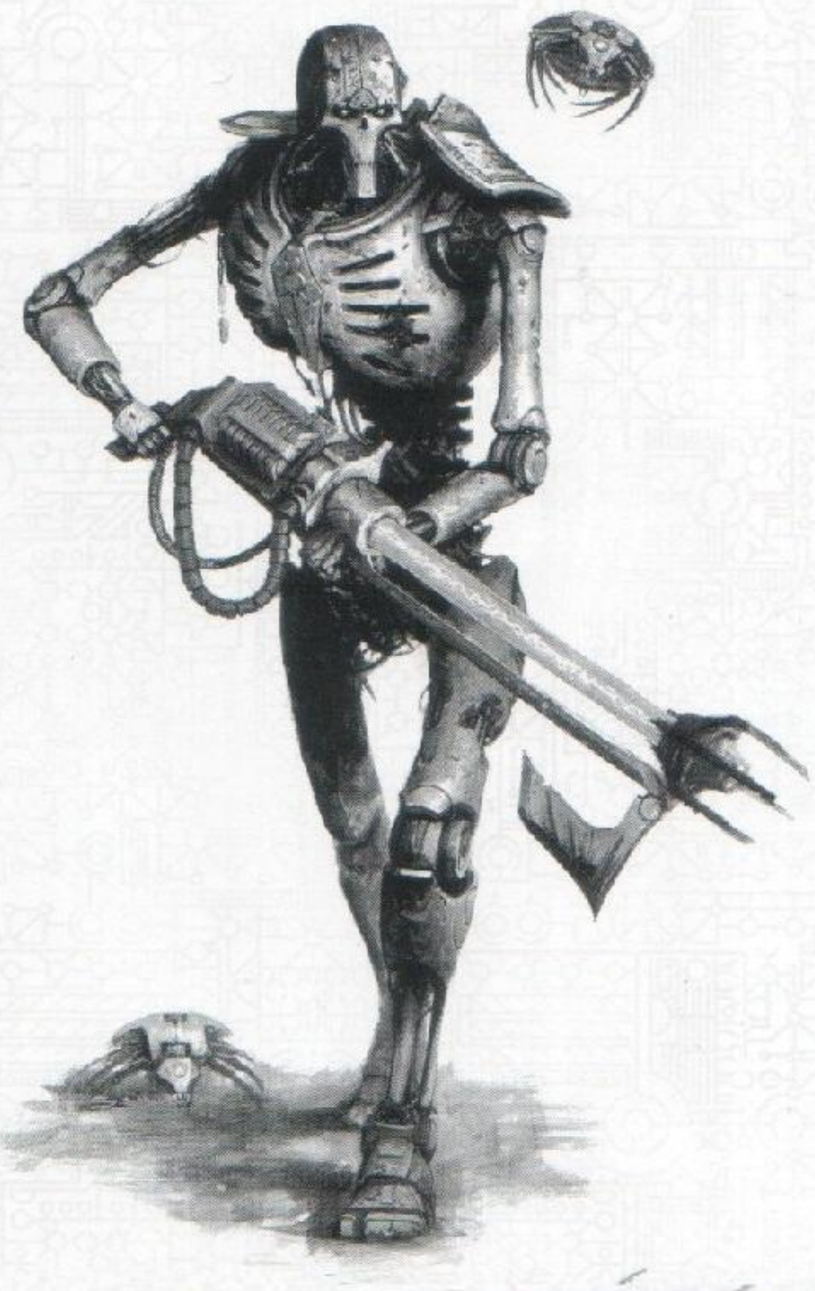
Оснащение: в этом разделе вы найдете все подробности и правила для невероятных технологий, применяемых некронами на поле боя, начиная от гаусс-свежевателей и пустотных клинков и заканчивая расщепляющими полями и тессеректовыми лабиринтами.

Список состава армии некронов: в данном списке указаны все боевые единицы из раздела *Армия минувших эпох,* они расположены в определенном порядке так, чтобы вам было удобно составить собственную армию для игры. Каждый класс боевых единиц также имеет соответствующий показатель стоимости в очках. Это сделано для того, чтобы помочь вам набрать боевые единицы для равной схватки с оппонентом.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

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

www.games-workshop.com





НЕКРОНЫ

По всей галактике повышает свою активность древняя и ужасная раса. Заключенные в стазисные склепы, они спали целую вечность в ожидании того момента, когда галактика залечит раны долгой и кровавой войны. Теперь, спустя шестьдесят миллионов лет сна, наступает время выполнения великого замысла. На заброшенных мирах, считавшихся давно безжизненными, пробуждаются древние и зловещие машины, начинающие медленный процесс оживления погребенных, чтобы те вновь шагали меж звезд. Неумолимые легионы некронов просыпаются. Пусть галактика дрожит от страха.

Все некроны, начиная с нижайших воинов и до самых величественных лордов, движимы единой высшей целью - возродить былое величие своих династий и вновь покорить галактику. Таков был приказ, давным-давно заложенный в разумы некронов; эта команда лежит в самой основе их естества и потому ее невозможно отвергать. Но это не легкая задача, так как некроны, восстав на своих мирах-гробницах, обнаружили галактику сильно изменившейся. Многие миры-гробницы более не существуют, уничтоженные в ходе инопланетных вторжений или колоссальных катастроф. Другие повреждены, а заключенные в них легионы заражены постепенно пожирающим их безумием или истерты в пыль непреодолимым натиском энтропии. Отвратительные инопланетные расы копошатся посреди руин тех миров-гробниц, что остались, мало заботясь о том величии, которое они оскверняют своим самонадеянным присутствием. Им нет никакого оправдания в подобном невежестве. Мертвые ныне пришли вернуть обратно свои земли, и живым лучше бы отойти в сторону.

Тем не менее, если даже миллиарды некронов уничтожены под тяжестью вечности, остаются еще бесчисленные миллиарды, чтобы вернуть власть. Эти некроны, они существа не из плоти и крови, но их воины, чьи бессмертные тела выкованы из живого металла, имеют человекообразный облик. Они практически неуничтожимы, тела их быстро восстанавливают даже тяжелейшие повреждения. Дайте только время и отсеченные конечности присоединятся обратно, броня срастется и раздробленные механические органы восстановятся. Единственный способ наверняка убить некрона – лишить его способности самовосстановления, нанеся такой громадный ущерб, что его системы не справятся. Даже в том случае, если повреждения окажутся непоправимыми, некрон просто "исчезнет" - автоматические телепортационные лучи вернут его в безопасность стазисного склепа, где он будет дожидаться, пока не появится время для его ремонта.

Знания, благодаря которым возможны подобные трюки остаются загадкой для посторонних, некроны не делятся своими тайнами с низшими расами и потому предусмотрели возможность препятствовать попаданию их высочайших технологий не в те руки. Если павшему воину не удается исчезнуть, он самоуничтожается, поглощенный во вспышке изумрудного света. По внешнему эффекту это почти ничем не отличается от телепортации, что оставляет врага в замешательстве – уничтожен ли некрон окончательно или просто вернулся в свою гробницу. Вследствие этого победа над некронами весьма неоднозначна, даже победы, давшиеся с большим трудом, не гарантируют окончательного проигрыша некронов. Поражения для них представляют лишь небольшое затруднение, это только прелюдии будущего триумфа и ничего более. Бессмертие принесло терпение; пережитые некронами в незапамятные времена трудности преподнесли им урок, что их раса способна справиться с любым сопротивлением, кто на него осмелится. И если все некроны и имеют общую характерную черту, то это, несомненно, воля столь же несгибаемая, как и адамантий.

Ныне одна лишь надежда может уберечь остальные расы от неумолимого продвижения некронов, бесчисленных легионов безмолвных и бессмертных воинов, пробуждающихся из давно забытых гробниц. Если только не дать им вернуть былую славу, если только предотвратить объединение разрозненных миров-гробниц, тогда появится шанс выжить. В противном случае, великие силы галактики непременно падут, и некроны установят свое господство навечно.

В САМОМ НАЧАЛЕ

Раса, что впоследствии станет известна как некроны, начала свое существование под палящими лучами зловещего солнца за миллиарды лет до того, как человечество эволюционировало на Терре. Некронтир, чья плоть и кровь беспрерывно подвергались жуткому воздействию солнечных ветров и радиационных бурь, превратились в болезненных существ, хрупкая жизнь которых протекала в окружении вечных потерь. Их династии олицетворяли ожидание смерти, живые представлялись всего лишь временными жителями, спешащими закончить могилы и гробницы своих предков.

Не в состоянии обрести покой на родной планете, некронтир слепо нащупывали путь к другим мирам. Используя стазисные склепы на борту звездолетов с двигателями на основе медленногорящего ракетного топлива, они стали колонизировать иные планеты. Понемногу, династии некронтир распространялись все дальше, пока большая часть галактики не оказалась под их властью.

Первые Войны сецессии

Со временем в среде некронтир наметился раскол. С расширением территорий и их разнообразием, единство, что делало их сильными, исчезло. Целые царства устраивали ожесточенные войны за независимость. В конечном счете, Триархия - правящий совет некронтир - осознала, что единственная надежда на объединение лежит во внешнем конфликте, но лишь немногие расы представляли для них серьезную угрозу. Только Древние, первые представители разумной жизни галактики, подходили на роль врага, против которого сплотились бы некронтир. Найти первопричину для развязывания подобной войны было совсем не трудно. Древние отказались раскрыть некронтир тайны вечной жизни, что озлобило последних. Так Триархия объявила войну Древним и в то же самое время предложила прощение отколовшимся династиям, которые охотно вернулись в общество некронтир. Соблазненные трофеями от победы и обещанием бессмертия, сепаратистские царства прекратили мятеж, и Война в небесах началась.

Война в небесах

История кровопролитных кампаний войны, которая за этим последовала, заняла бы целую библиотеку сама по себе. Но правда была такова, что у некронтир не было и тени надежды на успех. Древние неизменно брали вверх над их численным превосходством и технологиями при помощи владения в совершенстве порталами паутины. На протяжении столетий некронтир оттеснялись шаг за шагом, пока, наконец, не стали для Древних чем-то вроде мелкой неприятности, скрытой угрозы, притаившейся среди изолированных и забытых миров. Перед лицом поражения, единство некронтир опять дало трещину. Но теперь не было шансов удержать власть над разрозненными династиями против общего врага. Многие поколения некронтир жили и умирали в ходе войны, которую им не суждено было выиграть, и немало династий с радостью просили бы о мире, если бы того позволила правящая Триархия.

Триархия и Безмолвный Царь

С ранних дней правители отдельных династий некронтир подчинялись Триархии, совету трех фаэронов. Глава Триархии был известен как Безмолвный Царь, потому как он обращался к подданным только через двух других фаэронов, правивших вместе с ним. Номинально это была передаваемая по наследству должность, но неустойчивая жизнь некронтир обеспечивала переход титула Безмолвного Царя от одной царской династии к другой множество раз. Заключительные дни некронтир прошли при правлении Сареха, последнего из Безмолвных Царей.

Так случилось повторение Войн сецессии, но уже более обширное и разрушительное, чем прежде. Настолько разрозненными стали династии некронтир к тому времени, что будь у Древних желание, они бы запросто прекратили их существование. Столкнувшись с полнейшим крахом правления, Триархия в отчаянии искала способы вернуть все на прежнее место. В этот раз их молитвы были услышаны, хотя цена была немыслимо велика.

Приход К'тан

Во время правления Сареха богоподобные существа, известные как К'тан, впервые проявили свое губительное влияние на некронтир. Нельзя с полной уверенностью сказать, как они впервые столкнулись с К'тан, хотя существует множество обманчивых, противоречивых и пристрастных мнений на этот счет. Запыленные архивы Солемнейса утверждают, что это было случайное открытие, сделанное звездным зондом во время исследования умирающей звезды. «Книга скорбной ночи», содержащаяся под стражей в самом потаенном святилище Черной Библиотеки, рассказывает другую историю - чистая ненависть некронтир к Древним резонировала в космосе, действуя как маяк, который К'тан не могли не заметить. Как бы ни произошел контакт, тень К'тан сперва пала на старейшие династии. Некоторые некронтир активно прославляли К'тан и следили за созданием тел из живого металла для вмещения небесной сущности звездных богов. Тем самым К'тан приняли облик полузабытых богов некронтир, сокрыв собственные желания под покровом подобострастного раболепия.

Один из К'тан предстал перед Безмолвным Царем, действуя как вестник прихода его собратьев. Среди числа звездных богов его именовали Обманщиком, потому как по своему характеру он был весьма коварным. Безмолвный Царь еще не знал об истинной природе К'тан и потому дал аудиенцию. Обманщик говорил о войне между К'тан и Древними, разыгравшейся задолго до рождения некронтир. То была война, он сказал, которую К'тан проиграли. Впоследствии, опасаясь возмездия Древних, он и его собратья скрылись, надеясь в один день обрести союзников, с которыми они смогли бы, в конце концов, отомстить Древним. Обманщик заверял, что в обмен на помощь он и его собратья дадут все, чего попросят некронтир. Они вновь могли бы обрести единство и бессмертие, о котором мечтали столь давно. Подобные великие дары стоят любой цены, утверждал Обманщик, а для некронтир они к тому же преподносились за такой ценный союз.

Так говорил Обманщик, но кто знает, сколь многое из сказанного им было правдой? Сомнительно, что даже сам Обманщик знал, обман стал столь неотъемлемой частью его существования, что более он не мог понимать его происхождение. Все же его слова подействовали на Сареха, который, подобно своим предшественникам, отчаялся из-за разногласий, что разрывали его народ на части. Долгие месяцы он спорил с Триархией и придворной знатью. С самого начала и до конца несогласие выражал только Орикан, придворный звездочет, который предсказал, что союз вернет времена величия, но навеки уничтожит души народа некронтир. И все-таки страстное желание и честолюбие быстро преобладали над осторожностью, и пророчество Орикана выбросили из головы. Спустя год после того, как Обманщик сделал

свое предложение, Триархия согласилась на сотрудничество и таким образом навеки обрекла на страдание свой народ.

БИОПЕРЕНОС

Заключив соглашение между Некронтир и К'тан, звездные боги открыли образ бессмертия, предложенного ими, и великий биоперенос начался. Колоссальные биопечи ревели день и ночь, поглощая слабые плотские тела и заменяя их совершенными формами из живого металла. Пока работали циклопические машины, К'тан роились возле мест биопереноса, упиваясь потоком выброшенной жизненной энергии и становясь еще сильнее.

Когда Сарех наблюдал, как К'тан пируют жизненной эссенцией его народа, то осознал страшную глубину своей ошибки. Во многих отношениях, он чувствовал себя лучше по сравнению с прошлыми десятилетиями бесконечной боли и неопределенности органической жизни, которые теперь остались позади. Его новое механическое тело было намного мощнее, чем болезненная оболочка, которую он терпел так долго. Мысли прояснились и стали быстрее, чем прежде. Однако существовала какая-то пустота, терзающая сознание, неописуемый духовный вакуум, что не поддавался рациональному объяснению. В тот момент с холодной уверенностью он понял, что ценой физического бессмертия стала утрата души. С глубоким прискорбием Безмолвный Царь созерцал кончину своего народа: от некронтир осталась лишь память, на их месте переродились бездушные некроны.

Цена оказалась непомерно высокой, но биоперенос выполнил все обещания, данные К'тан. Даже нижайшие из некронтир были благословлены бессмертием - время и радиация едва ли могли навредить их новым телам, лишь самые тяжелые повреждение могли совсем убить их. Более того, некроны получили единство, какое некронтир никогда прежде не знавали, хотя оно и было достигнуто не через согласие, а при помощи тирании. Процесс биопереноса внедрил командные протоколы в каждый разум, обеспечив Сареху непоколебимую преданность своих подданных. Поначалу Безмолвный Царь обрадовался подобному единогласию, потому что это была долгожданная отрада по сравнению с хаосом прошлых лет. Тем не менее, время текло, и данное бремя тяготило его, но он не осмеливался отказаться от командных протоколов, чтобы его подданные не обернулись против него с желанием отомстить за страшное проклятие, которое он наслал на них.

ПОРАЖЕНИЕ ДРЕВНИХ

Когда Некроны и К'тан стали сражаться как единое целое, Древние теперь были обречены на поражение. Насытившись жизненной силой некронтир и получив новые силы, К'тан были практически неудержимы и выплескивали непостижимые по моще силы. Планеты стирались в пыль, звезды гасли и целые системы поглощались черными дырами, что возникали из-за меняющих саму реальность сил звездных богов. Легионы некронов, в конце концов, пробили паутину и атаковали Древних во всех уголках галактики. Они осадили крепости союзников Древних, собирая жизненную силу защитников. В конечном счете, Древние проиграли, раскиданные по галактике и окончательно уничтоженные под неумолимым натиском К'тан и порожденных варпом тварей, которых они сами по ошибке и выпустили.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО БЕЗМОЛВНОГО ЦАРЯ

На последних этапах Войны в небесах Сарех находился в ожидании момента, когда К'тан будут уязвимы. Хотя ему были подвластны все силы расы некронов, он не надеялся противостоять К'тан в зените их могущества, и даже если бы он осмелился и все удалось, некронам пришлось бы завершать в одиночку Войну в небесах. Но Древних требовалось уничтожить до того, как можно было отомстить К'тан за тот ужас, что они устроили. И таким образом, когда звездные боги, наконец, выиграли свою грандиозную войну, триумф их был недолгим. С уничтожением одного ненавистного врага Безмолвный Царь в итоге повел некронов на восстание против другого, усталого от трудно давшейся победы противника.

В своем высокомерии К'тан не осознавали степени угрозы, пока не стало слишком поздно. Некроны собрали невообразимые энергии живой вселенной в настолько мощные орудия, чтобы даже К'тан не могли устоять перед ними. К несчастью для некронов К'тан были бессмертными порождениями звезд, частью основополагающей материи пространства и следовательно их почти невозможно было уничтожить. Таким образом, каждого из них разделили на тысячи фрагментов. Однако для планов Безмолвного Царя этого вполне было достаточно. Конечно, он знал, что полное уничтожение К'тан невозможно и соответственно исходил в своих планах из этого: каждый осколок звездного бога заперли в тессеректовый лабиринт, где он, пойманный и обезвреженный, сидел как джинн в бутылке. Хотя цена победы оказалась большой – миллионы машин были уничтожены в результате восстания, включая членов Триархии кроме самого Безмолвного Царя, - некроны вновь распоряжались собственной судьбой.

ВЕЛИКИЙ СОН

Однако даже с уничтожением Древних и К'тан, Безмолвный Царь сознавал, что время некронов ушло, по крайней мере, на данный момент. Мантия галактического правления скоро ляжет на плечи эльдар, расы, которая сражалась на одной стороне с Древними на протяжении Войны в небесах и соответственно ненавидела некронов и все с ними связанное. Эльдар выжили, в то время как Древние нет, и некроны, ослабленные противостоянием с К'тан, не смогли бы выстоять против них. Тем не менее, Безмолвный Царь понимал, что время эльдар пройдет, как и время всего живого.

Тогда-то Безмолвный Царь и приказал переделать оставшиеся некронские города в громадные гробничные комплексы с установленными в них стазисными склепами. Пусть эльдар временно подстроят под себя галактику, все равно они не вечны в отличие от некронов. Последний приказ Безмолвного Царя своему народу гласил, что они должны проспать шестьдесят миллионов лет, проснуться готовыми к восстановлению заново всего, что они потеряли, и возродить былое величие династий. Таков был заключительный приказ Безмолвного Царя, и, когда последний мир-гробница плотно закрыл свои склепы, он разрушил командные протоколы, с помощью которых управлял своим народом, ибо он сильно подвел их. Не оглядываясь назад, Сарех, последний из Безмолвных Царей, направил свой корабль в черноту межгалактического космоса, чтобы найти любую меру утешения или искупления, какую сможет.

Тем временем, эры шли и некроны спали...

"Когда Безмолвный Царь увидел, что произошло, то осознал, наконец, истинную природу К'тан и судьбу, на которую они обрекли всех во имя его".

Отрывок из «Книги скорбной ночи»

ВЕЛИКОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Никто не может сказать с полной уверенностью, сколько миров-гробниц погрузилось в Великий Сон, но точно известно, что великое множество не дожило до сорок первого тысячелетия. Несмотря на все технологическое совершенство некронов, схождение в стазисный сон в таких масштабах имело большой риск даже для них.

На протяжении шестидесяти миллионов лет некроны спали, молчаливо ожидая случая исполнить последний приказ Безмолвного Царя: возродить былое могущество династий некронов. С веками все больше миров-гробниц пали жертвами неисправностей или несчастий. Многие миры-гробницы претерпели небольшие неприятности, такие как нарушение функционирования хроностата или камер оживления мира-гробницы, вследствие чего обитатели просыпались позже, чем планировалось. Но некоторые миры-гробницы пострадали от более бедственных происшествий.

Ряд всевозможных сбоев в работе стазисных склепов уничтожил миллионы, если не миллиарды спящих некронов. Некоторые миры-гробницы разрушили в качестве возмездия мародерствующие эльдар, где эти древние противники некронов смогли преодолеть системы безопасности. Другие миры-гробницы стали жертвами безразличной эволюции самой галактики. Тектоническая нестабильность планет сокрушила цитадели некронов, спящих в их недрах; звезды, что превратились в сверхновые, поглотили вращавшиеся вокруг них миры-гробницы в своей предсмертной агонии. Кроме того, любопытные живые повсюду рыскают и сражаются на останках территорий некронов, причиняя еще больше ущерба в своем легкомысленном поиске знания, чем когда-либо смогли бы эльдар.

ВОССТАНИЕ ИЗ ЗАБЫТЬЯ

Пробуждение прошло не совсем как планировалось. Некроны проснулись не одновременно, а в разные эпохи, разделенные тысячелетиями, будто некий единый спящий организм периодически просыпался от беспокойного сна. Из-за ошибок в схемах и протоколах оживление, планированное на ранние годы М41, в некоторых случаях на самом деле произошло намного раньше, или ему вообще еще предстоит случиться. Самые первые миры-гробницы пробудились во время Великого Крестового Похода, прошедшего через всю галактику. Одни миры проснулись тогда, когда Новая Терра бросила вызов могуществу Золотого Трона, или когда Апостолы Слепого Царя вели свои ужасные войны. Другие так никогда и не проснулись. Даже сейчас, в конце 41-го тысячелетия, миллиарды некронов по-прежнему дремлют в своих гробницах, в тишине ожидая боевого призыва судьбы.

Редко бывает так, что мир-гробница полностью восстанавливает свое функционирование за короткое время. Даже незначительнейшая ошибка в цикле оживления приводит к тому, что энграммный маршрут спящего разъединяется и нарушается. В большинстве случаев со временем он соединяется обратно и восстанавливает личность и мысли, но этот процесс может занять десятилетия или даже столетия, к тому же его никак нельзя ускорить. Иногда реабилитация никогда не происходит, и спящий в таком случае обречен на вечное безмозглое состояние.

Существуют тысячи разбросанных по галактике миров-гробниц, переполненных шаркающими автоматами - некронами, чей разум исчез за время гибернации, а тела управляются главной программой мира-гробницы в попытке придать некую форму упорядоченности их существованию. Остальные некроны именуют подобные места отделенными мирам и в равной мере питают отвращение и страшатся их обитателей. Нельзя сказать, что даже те, кому посчастливилось пройти безупречное оживление, просыпаются сразу обо всем осведомленные и в полной боеготовности.

Другой тайной особенностью биопереноса стало увеличение пропасти между правящими и управляемыми из-за нехватки ресурсов для обеспечения всех некронтир телами, одинаково способными вместить весь спектр индивидуальности и сознания. Таким образом, ввиду обстоятельств самые лучшие тела достались представителям высших сословий: фаэронам и владыкам, их криптекам и немесорам. Среди профессиональных солдат только достойнейшие получили хорошие тела. Остальной их части, как и большинству простого населения, пришлось довольствоваться остатками, что представляли собой относительно грубые тела, эдакие лоботомизирующие камеры. Лишенные возможности получать удовольствие и испытывать переживания, они подчинены воле представителей верхушки общества, их функционирование не имеет смысла без постоянного руководства. Однако даже здесь крохотная искорка самосознания сохранилась, достаточная лишь для того, чтобы терзать некрона воспоминаниями и отголосками прошлого, каким он его знал. Для таких измученных созданий, смерть намного предпочтительнее существования, но, к сожалению, им не хватает разума для понимания этого.

ДОЛЬМЕННЫЕ ВРАТА

В последние годы Войны в небесах ее ход стал меняться, когда некроны, наконец, получили доступ к паутине. К'тан, известный как Ньядра'зата, Пылающий, давно желал принести свое сверхъестественное пламя в это внепространственное место и таким образом показал некронам как прорвать границы паутины. С помощью ряда порталов из живого камня, известных как дольменные врата, некроны, в конце концов, стали способны обернуть величайшее оружие Древних против них самих же, что стремительно приблизило конец Войны в небесах.

Порталы, предлагаемые дольменными вратами, не были ни такими же стабильными, ни такими же управляемыми, как настоящие входы в паутину. Более того, каким-то необычным способом паутина может отслеживать, когда дольменные врата пробивают ее границы, после чего быстро пытается запечатать зараженный отрог, пока угроза не пройдет. Потому некроны при проникновении в паутину должны достичь места назначения за короткий промежуток времени, чтобы сама межпространственная сеть не вызвала их уничтожение.

Многие эры прошли с тех времен. Древних больше нет, и сама паутина превратилась в запутанный и разоренный лабиринт. Многие дольменные врата пропали или были оставлены за время Великого Сна, и еще больше уничтожили эльдар. Те, что остались, предоставляют доступ лишь к небольшой части паутины, по большей части к той, которую эльдар добровольно закрыли, дабы предотвратить дальнейшее заражение. Все же паутина несоизмеримо огромна, и даже те разрозненные нити позволяют некронам путешествовать таким способом, который намного превосходит все, что используют молодые расы. Известно, что это так. Будучи расой, лишенной псайкеров, некроны неспособны на варп-путешествия, и без доступа к паутине им бы пришлось опять полагаться на медлительные стазисные корабли, обрекая себя на изоляцию.

НЕДРЕМЛЮЩИЕ ЗАЩИТНИКИ

Мир-гробница наиболее уязвима во время процесса оживления. Колоссальное количество излучаемой энергии можно обнаружить на громадных расстояниях, что представляет непреодолимый соблазн, как для любопытных, так и для любителей наживы. На этих ранних стадиях вряд ли армия мира-гробницы успеет придти в полное рабочее состояние, поэтому оборона лежит на плечах роботов-слуг некронов - каноптековых пауков, скарабеев и призраков. В начале этих защитников направляет главная программа мира-гробницы, чья комплексная матрица решений позволяет просчитать целесообразный ответ на любую воспринимаемую угрозу. С повышением степени опасности также усиливается интенсивность контрмер главной программы, располагающей в соответствии с приоритетом активацию защиты мира-гробницы и оживление ее армий согласно решаемой ситуации. Если все идет, как запланировано, действий главной программы бывает достаточно, чтобы прогнать захватчиков или, во всяком случае, задержать их продвижение, пока не пробудятся первые легионы, после чего главная программа передает командование в руки знати мира-гробницы.

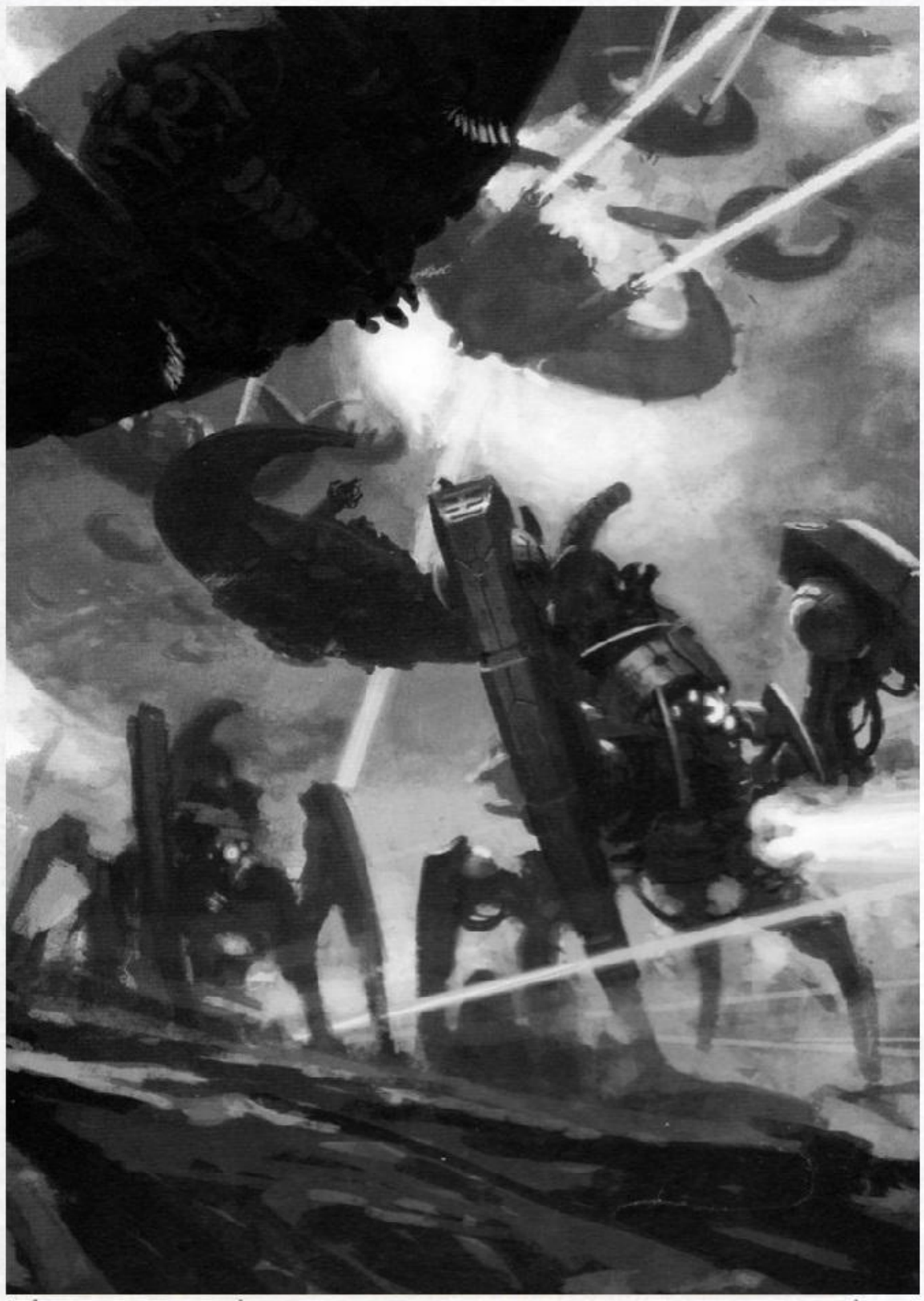
Когда крупный населенный пункт молодой расы обнаруживает или расширяется до местоположения мира-гробницы, главная программа согласно протоколу исследует свои архивы и вооружение с целью ведения решительной обороны. Подобные миры-гробницы расширяют сферу своего влияния наиболее стремительно, так как их правители, просыпаясь, обнаруживают, что все военные силы уже мобилизованы и дожидаются распоряжений. Действительно, та скорость, с которой многие миры-гробницы династии Саутех возвратили утраченные территории, была достигнута главным образом благодаря наплыву колоний улумеатов (в конечном счете, обреченных), созданных на центральных мирах Саутех в поздний период М39.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЛАСТИ

Внешним наблюдателям образ действий пробудившихся миров-гробниц должен казаться почти неорганичным с точки зрения хаотичности. Одни лорды некронов отправляют дипломатических представителей на другие миры для ведения переговоров о возвращении утраченных территорий и артефактов или отправляются к звездам в поисках далеких еще не пробудившихся миров-гробниц. Иные сосредотачивают внимание на внутренней политике, избегая ненужных конфликтов с инопланетными расами, или следят за восстановлением былого величия родной планеты.

Основная часть миров-гробниц, тем не менее, придерживается куда более агрессивного поведения, проводя рейды по захвату ресурсов, планетарные вторжения или полноценные геноцидные чистки. Каждый раз невозможно предсказать, в какой форме пройдет это действие. Иногда некроны нападают в полном официальном облачении и разыгрывают зрелище благородной войны, неукоснительно следуя своему древнему кодексу битвы. В других случаях используется любая секретная тактика: от пиратства и обмана до убийства и подкупа. Порой кампания больше походит не на военную операцию, а на систематическое истребление, искоренение низших форм жизни некронами, для которых это все равно что прихлопывать насекомых.

Все эти действия, насколько бы они не были различными по размахам и способам, направлены на достижение общей цели: восстановление некронских династий. Однако Триархии давно уже нет, и огромное количество миров-гробниц лежат в руинах или спят, у них может даже не быть межгалактической координации, никакой основной стратегии, которая принесет некронам господство над галактикой. Вместо этого каждый правитель вынужден заботиться о состоянии своего мира-



гробницы, придерживаясь какой бы то ни было линии поведения, какую посчитает наиболее подходящей в сложившихся обстоятельствах. Одни держат курс на преобладание над ближайшими угрозами и сеяние ужаса на иных мирах. Для других это может быть возврат к культурным ценностям, накопление сырья для грядущих кампаний или даже поиски органических видов, чьи тела могли бы стать подходящим вместилищем для разума некронов, тем самым, наконец, покончив с проклятием биопереноса. Конечно, последний вопрос - апофеоз превращения из машины в живое существо - главная движущая сила для многих представителей некронской знати, ввиду того, что эта идея лежала тяжелым камнем на душе Безмолвного Царя в момент его последней команды.

Все усложняется тем обстоятельством, что уход Безмолвного Царя и распад Триархии не оставили ясности в наследовании власти. В результате правители множества миров-гробниц видят возможность не только возродить династии старины, но к тому же улучшить их положение во всегалактической иерархии некронов. Мотивы некронской знати часто бывают запятнаны стремлением к личной власти; точно предугадать намерения отдельного правителя - и, следовательно, кампании легионов под его управлением - практически невозможно.

"Враг, знай, что твоя жалкая колония располагается на коронном мире, по праву принадлежащему династии Новох. Знай также, что хотя твое присутствие нестерпимо для нас, мы связаны кодексом чести и даем тебе возможность уйти. Следовательно, тебе дан один солнечный месяц, начиная с окончания этого сообщения, на то, чтобы убрать все следы своего присутствия. Если вы откажетесь принять это великодушное предложение, мои армии подведут итог этим переговорам. Мы советуем вам не принимать данное великодушное предупреждение за признак недостаточной решительности".

Ультиматум, который получил губернатор мира-улья Дхол-6 Мендикан Харроу.

ДИНАСТИИ НЕКРОНОВ

Даже при жизни цивилизация некронтир подчинялась строгим протоколам и предписаниям под абсолютным правлением знати. Такая жесткая иерархия еще больше укрепилась при переходе от плоти к машине, и ныне пробудившаяся цивилизация некронов куда сложнее и многослойнее той, что когда-то правила галактикой.

Каждый некрон принадлежит к какой-нибудь царской династии, одному из великих домов древних некронтир. Верность династии некогда была исключительно вопросом семьи и традиции, но сейчас она закрепляется при помощи завоеваний и программирования. Каждый представитель знати по-настоящему индивидуален, и пока все они различаются по привычкам и лояльности, то редко имеют единство целей кроме тех, что навязывают вышестоящие командиры. Соответственно пока несколько соседствующих миров верны одной и той же царской династии, преследуемые ими цели всецело зависят от пожеланий и стремлений каждого владыки или лорда, нежели чем от более широких традиций династии.

До прихода К'тан существовали многие сотни династий некронтир. Одни обладали громадной политической и военной силой, в то время как другие были ослаблены и находились на грани исчезновения. Во время Войн сецессии, восстания против биопереноса, Войны в небесах и Великого Сна были уничтожены многие тысячи царских династий. Нельзя сказать, сколько выжило, за исключением того, что их насчитываются сотни или быть может тысячи. Те династии, что приведены здесь, можно рассматривать, как самые могущественные из оставшихся.



Династия **Атун** властвует над многими мирами-гробницами у северного галактического края - родины некронтир. Многие древние чудеса галактики находятся под контролем фаэрона Атуна и его могущественных владык, и еще большее число ожидает часа своего открытия на еще не пробужденных мирах-гробницах.



Во время Войн сецессии знать династии **Некфист** заработала репутацию перебежчиков и предателей, потому как многие из них сохраняли уговор и союз лишь до тех пор, пока это служило их интересам. Хотя эти события произошли давным-давно, пятно позора все еще тяготит династию Некфист. Немногие фаэроны других родословных опускаются до ведения с ними дел, не говоря уже о том, чтобы доверять им.



Династия **Огдобех** всегда славилась своим техническим мастерством. Как результат, их миры-гробницы были лучше подготовлены к Великому Сну и почти полностью обеспечены поддерживающими системами. Мощь династии по этой причине возросла по сравнению с древними временами, так как ее народ оказался в более работоспособном состоянии после гибернации, чем большинство некронов других династий.



В предшествовавшие биопереносу времена династия **Саутех** считалась третьей по могуществу царской династией. Волей случая или благодаря удачному планированию многие центральные миры Саутех пережили прошедшие эры лучше, чем миры других династий. Теперь же Саутех могущественней всех остальных, и ее знать под руководством Имотеха Повелителя Бурь предпринимает наиболее решительные действия в проведении новой волны экспансии.



Представители династии **Орускар** всегда были заклятыми врагами династии Саутех. В то время как могущество Саутех расширялось среди звезд, владения Орускар ограничивались горсткой священных наследственных миров, нагруженных технологическими чудесами. Их соперничество еще не окончено, просто было приостановлено на время сна. Обе династии в настоящее время преследуют общую цель по отвоеванию галактики, но такое положение дел вряд ли будет длиться бесконечно.



Большая часть территорий, которыми когда-то правила династия **Чарновох**, лежат далеко на юго-востоке галактики. Многие из ее спящих миров-гробниц поглощены флотом-ульем Бегемот, и бесчисленное множество других разрушено во время контратак Империума против тиранидов. Как результат, оставшиеся звездные системы династии Чарновох многочисленны, но их скопления невелики и разбросаны.



Миры под управлением династии **Оросх** сильно заражены вирусом свежевателя - результат умышленного заражения, проведенного следопытами мира-корабля Алайток. Год за годом население миров-гробниц Оросх сокращается по мере того, как все больше некронов превращается в освежеванных.



Территории династии **Нигилах** сильно ограничены, ввиду того что ее знать редко осмеливается выйти за пределы своих имений. Пока такой изоляционизм, возможно, является благом для тех инопланетных рас, что обитают возле пробудившихся миров-гробниц Нигилах, он к тому же скрывает в себе существенную угрозу. Неистощенные трудностями забот военной экспансии, армии Нигилах готовы дать отпор любому вторгшемуся на их территорию. При нападении на них Нигилах не успокоятся, пока последний агрессор не будет полностью уничтожен.



ПРАВИТЕЛИ НЕКРОНОВ

Верховные представители некронской знати именуются фаэронами – это правители целых династий, включающих многие планетарные системы. После них идут владыки, чье господство распространяется на скопления миров-гробниц во владении фаэрона. Еще ниже располагаются лорды, в распоряжении каждого из которых единственный центральный или окраинный мир. Настолько эти титулы вошли в традицию, что они везде одинаковы. Однако титулы подчиненных представителей знати и должностных лиц, которые составляют консультативные советы и собрания специалистов, могут разниться практически бесконечно.

Гравы, вимарки и тантары - всего лишь немногие из титулов, даваемых низшим сословиям знати; почти идентичные в плане социального положения и степени ответственности, единственное настоящее различие заключается в том, из какой династии происходит тот или иной представитель. Многие титулы некронов передаются из поколения в поколения и восходят к первым дням некронтир, некоторые появились относительно позже, созданные в качестве средства поощрения низших представителей знати. По мере того как сфера господства некронтир расширялись, масштаб и употребление титулов вышло за любые рамки центрального контроля. Каждая царская династия выдумывала все больше замысловатых титулов на основе собственных традиций в качестве меры самомотивации. Как и во многих других цивилизациях, чем грандиознее или многословнее титул, тем больше вероятности, что это всего лишь попытка замаскировать невысокий статус.

Путаница с титулами осложняется еще больше, когда фаэрон из одной царской династии добивается власти над миром другого. Получаемый в результате громоздкий протокол невыносимо сложен для живых существ, но для родовой знати некронов это всего-навсего очередной способ скоротать вечность. Хуже если фаэрон свергнут или уничтожен, и его замена иногда требует, чтобы все существующие ранги изменили ради отражения традиций его собственного дома. Чтобы пойти на такой шаг, необходимо быть всецело уверенным в своей позиции, так как вызов традициям - верный способ вызвать недовольство среди своих придворных.

Вышестоящие структуры в армиях и флотах некронтир остались неизменны, неважно насколько значительными и несравнимыми стали династии. К примеру, каждый раз, когда некроны отправляются на войну, титул немесора дарується всеобщему командующему на поле битвы. Это позволяет армиям разных звездных систем без снижения эффективности объединяться с чужими войсками, даже если они никогда прежде не встречались. Такая укрепленная командная структура помогла облегчить переход Имотеха Повелителя Бурь от немесора до фаэрона династии Саутех.

ЦАРСКИЙ ДВОР

При каждом фаэроне и владыке есть царский двор, который содействует в управлении мирами-гробницами и проведении военных кампаний. Царский двор включает группу лордов, криптеков, а если это двор фаэрона, то и владык, лояльность которых держится на клятве или семейных узах. Хотя плоть уже давно осталась только в памяти некронов, кровные узы остаются столь же важными, как и прежде. Каждый лорд также имеет при себе собственный меньший двор. Лишь представители знати самого низкого положения не имеют собственных придворных, однако даже они подражают вышестоящим, окружая себя нетитулованными советниками из своих самых более-менее разумных поданных. Разумеется, ввиду нехватки разума в подобных советниках, такие дворы представляют собой всего лишь блеклые пародии настоящих. Как бы то ни было, в непрерывной борьбе за положение в обществе и рациональный протокол, даже смехотворный двор считается лучше, чем вовсе его отсутствие.

ЛЕГИОНЫ НЕКРОНОВ

Размер царского двора важен не только в плане политического статуса и престижа, он также определяет военное положение знатного представителя. Чем больше царский двор, тем значительнее старшинство правителя и больше войск ему подвластны. Даже аристократ без царского двора имеет в своем распоряжении легион некронов-воинов, несколько фаланг бессмертных и смертоуказателей, а также одну фалангу лич-стражей. Вдобавок еще и войска, не относящиеся к какой-либо определенной династии. Триархические преторианцы - выжившие представители прекратившей своё существование Триархии - сражаются на стороне любого немесора, который, по их мнению, действительно заботится об интересах династии. Нигилистических уничтожителей можно привлечь перспективами учинения кровавой резни, в то время как криптекам пообещать покровительство. Но лишь немногие представители знати, не важно в сколь безысходном положении находятся, обдуманно ищут поддержки освежеванных, хотя подобное отвращение не берется в расчет, когда эти страшные создания неизбежно появляются по собственной воле.

Чем привилегированнее положение дворянина в иерархии, тем больше количество и качество войск, над которыми он властен. Более того, вышестоящий аристократ также имеет косвенное управление над всеми войсками, подконтрольными членам его царского двора, которые в свою очередь располагают властью над войсками, подконтрольными их подчиненным и т.д. Тогда как даже малейший мир-гробница имеет, по крайней мере, два десятка представителей знати низшего ранга, владыка в большинстве случаев способен призвать как минимум сотню легионов некронов-воинов, если возникнет необходимость.

"Какое мне дело, что мои легионы безлики? Индивидуальность имеет значение лишь для тех, кто имеет способность думать: мои бессмертные и лич-стражи, возможно; мои лорды и криптеки, безусловно. Что насчет остальной части моих подданных? Что ж, достаточно сказать, что представление о великолепии неведомо тем, кто его лишен".

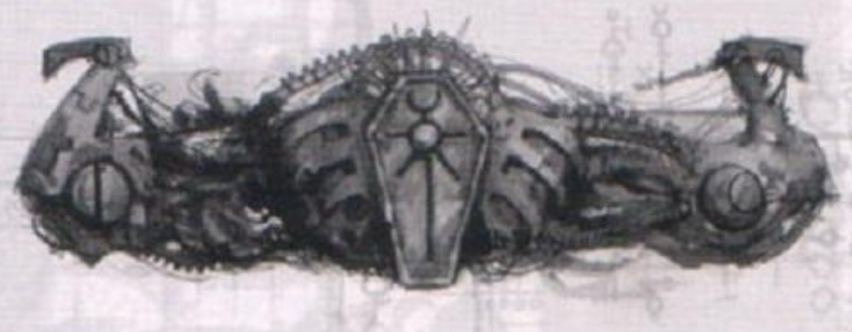
Имотех Повелитель Бурь, фаэрон династии Саутех, регент Мандрагоры.

Падение династии Хансу

Отнюдь не весь народ некронтир добровольно отправился в залы трансформации, знать династии Хансу всегда и везде противилась биопереносу больше других. Когда стало ясно, что никакие политические хитрости или махинации не предотвратят скорые события, династия Хансу перешла к вооруженному восстанию. Однако один фаэрон, насколько бы они ни был могущественным, не смел и надеяться победить остальные династии и их хозяев К'тан. Восходящий принц Раксан был одним из немногих в династии Хансу, кто решился на биоперенос по своей воле. Он проклинал свой народ за глупое сопротивление несомненному наступлению новой эры триумфа. За свою верность Раксана наградили высоким военным званием, и кампания по подавлению мятежа сородичей стала одним из первых его военных свершений. Один за другим сдавались центральные миры Хансу, коронный мир Хамун стал последним, и тех немногих выживших мятежников притащили в залы трансформации.

Поначалу Раксан радовался тому, что его народ теперь получит возможность восстановить свою честь, утраченную при восстании. Однако по мере разворачивания Войны в небесах, он наблюдал как К'тан и их подчиненные систематично уничтожали его династию. К пятну позора от поражения в восстании добавилось еще и пренебрежение. Некроны династии Хансу находились на передовой каждой битвы или же отправлялись в кампании, где было мало шансов на победу и никакой надежды на выживание. Понемногу Раксан осознавал страшную глубину своей ошибки. Когда случилось восстание против К'тан, никто так яростно как он не сражался ради низвержения звездных богов.

К тому времени династия Хансу исчезла навсегда, вся знать погибла в Войне в небесах, воинами и бессмертными завладели другие династии и перепрограммировали себе на службу. Во всей галактике лишь Раксан представлял свое вырезанное семейство, но он остался изменником в их памяти. Не имея иного способа искупить свое предательство, Раксан поклялся, что все оставшиеся фрагменты каждого из К'тан будут заперты навеки, дабы никогда более не смогли появиться. Его поиски продолжаются до сих пор...



ДИНАСТИЧЕСКИЕ ГЛИФЫ

Всех некронов, и знать и простолюдинов, объединяет общий символ древних династий некронтир, Анх Триархии. Кроме того каждая из царских династий имеет собственный глиф, узор которого остался неизменным на протяжении эпох. Представители знати носят знак династии обычно на посмертной маске, мантии или иногда в качестве стилизованной детали на вооружении или должностном символе. Самые высокомерные среди представителей знати носят глиф на грудной пластине вместо Анха Триархии, хотя поступать так значит игнорировать традиции и протокол.

Лишь обладатели высшего ранга позволяют себе носить собственный династический глиф в полном виде. Те, у кого положение ниже, используют лишь элементы глифа, символизирующие их позицию относительно центра власти царской династии. Некоторые аристократы не носят глифа вообще по той причине, что происходят от царских династий, исчезнувших во время Войны в небесах, в то время как другие лишены статуса за какой-нибудь давний проступок. Бывает, его считают в лучшем случае не заслуживающим доверия, так как на его прошлом или будущем лежит отпечаток предательства.

Династические глифы знати уникальны. Обычные солдаты, такие как воины некронов и бессмертные, по большей части считаются заменяемыми рабами. В силу этого они не заслуживают прямой ассоциации с благородной родословной определенной династии, хотя цвета их посмертных масок и брони иногда отражают древнюю геральдику и тем самым косвенно говорят об их лояльности. Напротив, военные машины, такие как монолиты и ковчеги "Судный День", обычно помечаются династическими глифами, потому как считаются личным оружием отдельного аристократа; это свидетельствуют о более высоком статусе боевой техники по сравнению даже с некронами-воинами, что составляют их экипаж.

ДИНАСТИЯ САУТЕХ

В предшествовавшие биопереходу времена династия Саутех считалась третьей по могуществу царской династией. Волей случая или благодаря удачному планированию многие центральные миры Саутех пережили прошедшие эры лучше, чем миры других династий. Теперь же Саутех могущественней всех остальных, и ее знать (показанная здесь) под руководством Имотеха Повелителя Бурь предпринимает наиболее решительные действия в проведении новой волны экспансии.

Надо учитывать, что здесь представлена примерная иерархия лишь верхушки власти в 998.M41. После самого нижнего уровня, что тут изображен, в структуре царского двора идет еще несколько сословий.



Орикан Предсказатель

Астромант царского двора

Вершительные батальоны триархических преторианцев



Верховный Лорд-вершитель Крамматал

Исполнитель Кодекса Битвы



Варгард Осирок

Телохранитель фаэрона



Имотех Повелитель Бурь

Фаэрон династии Саутех

Регент Мандрагоры



Навгран Вечный

Верховный Преобразователь и Всеизменитель



Смотритель Огдра

Архитектор Фатума





Лорд Косвар

Диктатор Сантара



Владыка Огдовах

Повелитель пограничных миров Саутех

Регент Ванура

Лорд Валгех

Разоритель В'ноза



Немесор Зандрех

Владыка центральных миров Саутех

Регент Гидрима

Смотритель Кадгах

Придворный магистр



Смотритель Джедрим

Придворный стиратель





Варгард Обирон

Телохранитель немесора



Лорд Аздрах

Правитель Гора



Лорд Зендрик

Правитель Новокора

Культы уничтожителей Кровавой Жатвы



Палач Эзандрах

Номарх Ср'бина

Лорд-труп

Виконт Кровавого Дворца





Свора освежеванных Кровавого Дворца

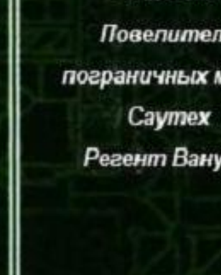
Лорд Трабант

Номарх Гинтарро

Лорд Кастивор

Номарх Истарха





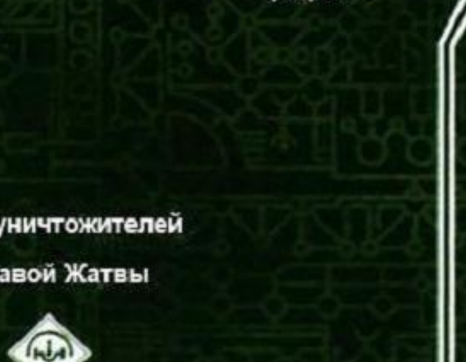


Владыка Сарон

Регент Сомонора

Смотритель Зеррикин

Хроностатик



Владыка Насар

Регент Гейштена



Смотритель Замар

Верховный Зефирист



Лорд Заманог

Камергер царского двора Гейштена



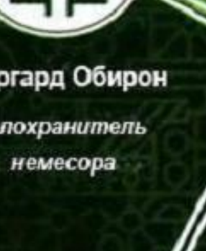
Тантары

царского двора Гейштена



Лорд Азгорех

Правитель Джороха



Гравы

царского двора немесора



Гравы

Новокорского двора



Гравы

Горского двора





Эдиктроны Истарханского двора

ЗАВИСИМАЯ ДИНАСТИЯ

СЕКЕМТАР

Покорена Имотехом во время Войн сецессии

ЗАВИСИМАЯ ДИНАСТИЯ

АРРИНМАРОК

Поклялась в верности Имотеху приблизительно в 798.M41

МИРЫ-ГРОБНИЦЫ НЕКРОНОВ

Для множества из мириадов рас галатики, восставшие некроны - всего лишь очередной ужас среди многих прочих во тьме. Даже в Империуме о некронах имеют только смутное представление, лишь небольшая горстка индивидуумов осведомлена об истинных масштабах их угрозы.

Миры-гробницы также как общество некронов жестко поделены на классы. Наиболее важными считаются коронные миры, старейшие и великолепнейшие из всех некронских планет и мест, откуда правят династиями и планетарными скоплениями. Коронные миры некогда были центрами галактической власти, поддерживаемые десятиной и данью, что приходили с подвластных династии территорий. Имея в распоряжении громадные запасы ресурсов, коронные миры могли позволить себя создавать самые надежные стазисные склепы. Как результат, обитатели коронных миров, что пережили тысячелетия покоя и избежали столкновения с внешними обстоятельствами, сохранились в превосходном состоянии - хотя это только усугубляет несчастье, когда коронный мир исчезает в галактической катастрофе.

Следующие по значимости идут центральные миры - планеты, которые в совокупности образуют сердце династии. Правители центральных миров неизменно находятся в близком родстве с регентом их коронного мира, что гарантирует обязательства династической лояльности, тянущиеся между зачастую разнотипными планетами. Ни столь величественные и ни столь могущественные как коронные миры, центральные все же обладали огромными силами, с которыми приходилось считаться в их лучшую пору. Такое положение дел сохраняется и в сорок первом тысячелетии за исключением тех из них, что претерпели какие-либо катастрофы

И в заключение окраинные миры - третьи по значимости планеты, чей статус считается недостаточно высоким для причисления к центральным мирам династии. Окраинные миры во многих случаях представляют собой бедные или далекие колонии, содействующие обширному царству только в плане предоставления ручного труда или в качестве места для тюрем. Некоторым окраинным мирам иногда присваивается статус центральных при переходе под управление другой династии, но если их обратно захватывают или же передают во владение действующего правителя, то их статус снова понижается.

МЕСТА ВЛАСТИ

Не существует такого понятия как "типичный" мир-гробница. Каждая подчиняется только воле своего правителя, и таким образом его наклонности определяют все стороны жизни планеты, начиная от грандиозных кампаний до таких незначительных вещей как архитектурные стили и формы обращения между представителями разных сословий. Тем не менее, есть одна общая цель, которое связывает всех: восстановление династий старины и возврат некронов к законному господству над примитивной галактикой.

МАНДРАГОРА ЗОЛОТАЯ, КОРОННЫЙ МИР ДИНАСТИИ САУТЕХ

Мандрагора всегда являлась важным миром, центром некронских армий, сражающихся на восточном краю галактики. По окончании Войны в небесах ее стазисные склепы были полностью заполнены одними из лучших воинов, которыми когда-либо командовали некронские династии. Мандрагора обладала непревзойденной защитой, как и подобает миру ее уровня, потому-то она пережила Великий Сон неповрежденной и избавленной от внимания мародёров.

Мандрагора вернулась из гибернации не только целой и невредимой, но и при наличии огромных легионов под ее командованием. Этой ситуацией быстро воспользовался новый фаэрон Имотех Повелитель Бурь. Приказав активировать дольменные врата Мандрагоры, он направил войска вернуть центральные миры, захваченные орочьими ордами военного вождя Снагражуба. С тех пор армии Мандрагоры представляют вездесущую угрозу у восточных рубежей Империума и не перестают увеличиваться.

ГЕДЕН, ПЛАНЕТА ПОЛУМРАКА, КОРОННЫЙ МИР ДИНАСТИИ НИГИЛАХ

Вследствие ужасающей ошибки в пространственной матрице стабилизатора, коронный мир Геден наполовину расположен в карманном измерении, всего на несколько часов появляясь на звездной орбите в реальном мире. То, что поначалу восприняли как несчастье, обернулось величайшим даром для некронов Гедена, потому как теперь на их мир практически невозможно напасть. Глубоко под поверхностью Гедена находятся Покои Оракула, где при помощи стазисных полей и темпоральных стабилизаторов поддерживается жизнь в луковицеобразной голове древнего инопланетного пророка. Мысли его проецируются в виде многомерных голографических изображений, которые в теории показывают события будущего. При этом существо постоянно протестует против своего омерзительного заключения и специально затуманивает видения так, что они вводят в заблуждение столь же часто, сколь и говорят правду.

Древние враги

Из всех крупных сил галактики только эльдар сознают ту степень угрозы, какую на самом деле представляют некроны, и даже они точно не знают, сколько миров-гробниц дремлет во тьме. После Войны в небесах эльдар безмолвно следили за любыми признаками пробуждения некронов и оставили стражей на мирах, которые, по их мнению, содержали захороненные гробницы. Многие такие миры были засеяны жизнью и стали родным домом для изгнанников и экзодитов, чьи потомки оставались на страже. Там, где это было невозможно, предполагаемые миры-гробницы пометили на громадной кристаллической карте, чтобы не утратить знания об их расположении. Со временем эльдар стали пренебрегать клятвой долга, встревоженные собственным бедственным положением. К моменту Грехопадения - ужасному рождению Слаанеш – о спящих некронах практически забыли. Только в Черной Библиотеке и среди немногих открытых сегментов общества эльдар охранение продолжается.

Некроны для них - воплотившиеся в жизнь кошмары. Дети Иши считают бездушие самым худшим из всего возможного, и потому некроны вызывают у них неизменный ужас, который они не в силах подавить. Однако для совета провидцев мира-корабля Алайток время страшной мести еще продолжается. Местные эльдар помнят о том, что забыли их сородичи. Они восстановили фрагменты громадной карты, расширили свою сеть изгнанников и экзодитов и стали ожидать возвращения древнего врага. Таким образом, пока большинство миров-кораблей по новой оттачивают полузабытые стратегии, Алайток продолжает простирать свое влияние, нападая на некронов на их же территории, саботируя миры-гробницы и ведя бой с их легионами при любой возможности.



ТАНАТОС И НЕБЕСНЫЙ ПЛАНЕТАРИЙ

Мир-гробница Танатос является полой планетой, в центре которой спрятано одно из величайших сокровищ галактики - Небесный Планетарий. Созданный мастерами династии Орускар задолго до начала Войны в небесах, это переплетение из голограмм и живого металла само по себе бесценно уже только за свою художественную значимость. В то же время Небесный Планетарий представляет собой нечто большее, чем просто красивое место. Крохотные мерцающие точки в невероятно сложной матрице отображают местоположение каждой звезды в галактике. Если затушить один из этих огоньков, то настоящий аналог превратится в сверхновую за много тысячелетий до назначенного ей срока, неся огненное забвение всем близлежащим мирам.

Однако решение о подобном действии выносится на обсуждение ввиду того, что каждая звезда, уничтожаемая таким образом, нарушает фундаментальные силы галактики, вызывая катастрофическую цепную реакцию. Только через дальнейшее манипулирование Небесным Планетарием можно вернуть эти силы в их первоначальное состояние равновесия, что неизменно занимает много тысячелетий беспрерывного и высокоточного микроконтроля.

С такой властью в руках, разумеется, царский двор Танатоса не позволяет никому безумных выходок. Они считают себя садовниками мироздания и спокойно используют Планетарий в аккуратной и бережливой манере, только при необходимости подрезая галактический сад, дабы не дать ему бурно зарасти. К несчастью, не все с должным уважением относятся к такой сдержанности. Беспрестанные войны бушуют в пустынных землях континентов и небесах Танатоса, армии и флотилии династии Орускар прилагают все усилия, чтобы Небесный Планетарий не попал в руки беспечных чужаков и других некронов.

КОСТЯНОЕ ЦАРСТВО ДРАЗАК

На северо-восточном краю галактики расположены Вурдалачьи звезды. На местных мирах, озаряемых холодными лучами умирающих солнц, скитаются твари из первобытных кошмаров: кифорские изверги, тогорские дурнокровы и прочие столь чужеродные существа, что кажется, они больше относятся к сверхъестественному, чем реальному миру. Но даже здесь есть нечто такое, что вселяет совершенно неповторимый ужас - Костяное Царство Дразак.

Дразак - логовище освежеванных, проклятых некронов, одолеваемых жаждой плоти. Они бродят по безжизненным улицам Дразака, сражаясь за куски гнилого мяса и осколки костей в безнадежной попытке заглушить крики собственных обманутых чувств. Лишь один среди всего населения Дразака защищен от пронизывающего это место безумия - Валгуль, Падший Лорд. Восседая на троне из раздробленных костей и содранной кожи, Валгуль правит своим страшным царством, всегда поддерживая тот небольшой уровень порядка, какой может. По-видимому, Валгуль остается нетронут вирусом свежевателя, который поглотил его народ, но какое существо в здравом уме добровольно станет жить среди тараторящих освежеванных? Вероятно, он остается с ними из чувства долга или, быть может, его персональное безумие имеет некую более утонченную форму.

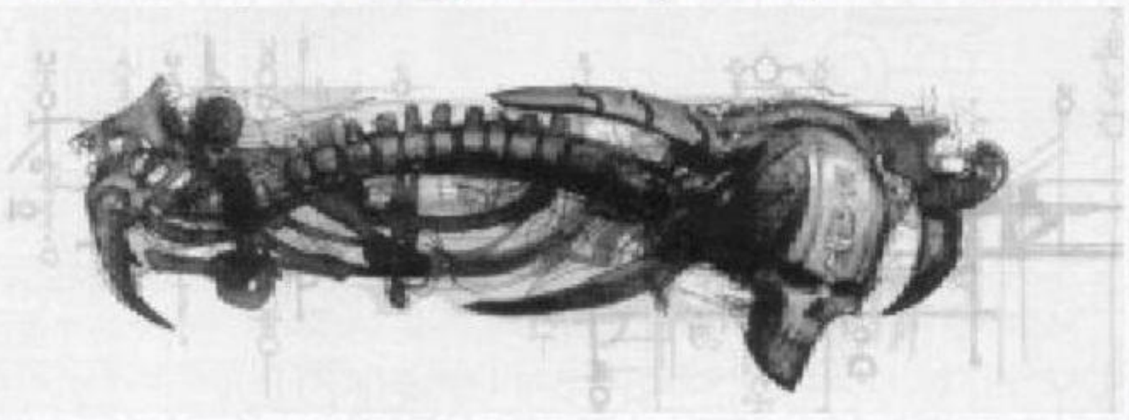
Власть Валгуля основывается не на благоразумии - преображенная натура его подчиненных делает такие понятия смехотворными - а на способности преподносить кровавые дары, которыми наслаждаются его слуги. Через каждые несколько солнечных месяцев, когда уже не остается мяса - потому что его разорвали на кусочки чересчур крошечные, чтобы рыться в них, или просто из-за его сильного разложения - Валгуль объявляет очередное Время Вознаграждения, и отправляет флотилии Дразака устраивать налеты на соседние миры. Разбойников Дразака не интересуют богатства или привычные трофеи, они желают только крови и хладнокровных убийств.

ТРАНТИС, ЛУНА НАЛЕТЧИКОВ

Хотя номинально Трантис считается миром-гробницей, на самом деле это всего лишь окраинный мир и по совместительству спутник крупного и богатого ресурсами имперского мира Мандал. С момента оживления некроны Трантиса наводят ужас на фермерские и шахтерские общины. Всегда нападающие в темное время суток эскадрильи низколетящих истребителей "Ночная коса" проносятся над землей, развертывая небольшие войска налетчиков для разрушения и мародерства.

Нередко целые поселения разоряют и пожинают за одну ночь, а на том месте, где когда-то жили и трудились люди, остается только большой выжженный кратер. Общины Мандала настолько отдалены друг от друга, что проходят целые дни, прежде чем исчезновение замечают; разумеется, из-за больших расстояний и речи быть не может ни о каком оказании помощи в случае нападения налетчиков. Местное население приучилось бояться прихода сумерек. С наступлением тьмы в поселениях вводится комендантский час, запираются взрывозащитные двери, и выставляется караул. Тем не менее, каждые несколько ночей неожиданно и бесследно исчезает очередное поселение.

По иронии судьбы Трантис всегда имел значение лишь как небольшая промежуточная станция для хранения ресурсов и сырьевых материалов. Мир-гробница имеет право оставить себе небольшую долю награбленного, остальная часть переправляется ближайшим центральным мирам. Однако со времен Великого Сна часть паутины Трантиса отделилась ото всех других путей, фактически изолировав ее от тех миров, которым она должна поставлять ресурсы. Потому сейчас Трантис постепенно утопает в награбленных ресурсах, от которых мало пользы. Но рейды все равно продолжаются...



ЗАПЕННЕК, ГРАБИТЕЛЬСКИЙ МИР

На завершающих этапах Войны в небесах одна из величайших битв произошла над Запеннеком, коронным миром династии Сарнех. Царский флот Запеннека доблестно сражался, противостоя нападению почти несметного числа эльдар. Битва была недолгой, но грандиозной по масштабам разрушений. Выжившие эльдар отступили, оставив саму планету нетронутой, но с тех пор ее орбита засорена почерневшими обломками некогда великолепных флотов. Вскоре после битвы подошло время Великого Сна, и по этой причине некроны Запеннека не успели очистить околоземное пространство. Так они и сошли в гибернацию с искусственной защитной оболочкой планеты из кости духа и живого металла.

Все оставалось на своем месте до конца М41 и возвращения самого печально известного изгоя династии Сарнех, самозваного пиратского короля Тасара Неодолимого. Пробудившийся на мире Афонос, куда его изгнали, и влекомый непонятным чувством, которое он не мог определить, Тасар возвратился на Запеннек. Обнаружив планету еще в состоянии глубокого сна, он обманом внедрил свой образ в главную программу мира-гробницы. Тотчас же он убедил главную программу в том, что он - Тасар Неодолимый - не обесчещенный изгнанник, а на самом деле законный фаэрон. Более того, затем он приказал, чтобы данный измененный статус был закодирован в разум спящих некронов мира-гробницы. Таким образом, изгой Запеннека стал им править, а те, кто сослали его, стали ему служить.

Под командованием Тасара древний и величественный коронный мир династии Сарнех превратился в Грабительский мир. Покров из обломков предоставил Тасару все необходимые материалы для постройки пиратского флота невиданной на протяжении миллионов лет величины, а из перепрограммированных некронов Запеннека он получил надежно преданный экипаж и капитанов. Корабли Тасара уже начали мародерствовать как в паутине, так и в реальном космосе. Несомненно, галактика еще пожалеет о том дне, когда он пробудился.

ИМПЕРИЯ ОТДЕЛЕННЫХ

Радиационные бури, что бушевали на мире-гробнице Саркон, навсегда разрушили энграммы памяти каждого некрона на ней. Ее подопечные до такой степени стали безмозглыми, что главная программа комплекса сама управляет их телами. Слабо осознавая, что ее собственные системы также повредились, главная программа заметила, какое спокойствие и порядок пришли на Саркону, и решила распространить их повсюду. Покопавшись в собственных архивах, главная программа отправила бездумные легионы для вторжения на Такарак, соседний спящий мир-гробницу. Оборона Такарака была быстро сломлена, и Сарконский Император (так теперь именовала себя главная программа) стер память обитателей Такарака и забрал себе их тела. На момент 967.М41 еще три мира-гробницы были захвачены подобным образом, после чего Сарконский Император начал простирать свою волю и на не-некронские миры при помощи управляющих сознанием скарабеев для подчинения себе всех непокорных живых созданий.

Матрицы нуль-поля

Будучи существами, длительно пребывающими без всякой духовной сущности, некроны не могут проецировать в варп свое сознание или обуздать его силу в какой-либо степени. Они не в состоянии использовать варп-путешествия по галактике и совершенно лишены псайкеров. Во многих отношениях это благо, потому как варп представляет собой ненадежного помощника, нанося серьезный ущерб тем, кто использует его силу. Отсутствие подобных способностей укрепляет их собственные недостатки, особенно при противостоянии врагам, для которых колдовство столь же неотъемлемая часть войны, как и обыкновенные средства поражения; нет надежнее защиты против псайкера, чем другой еще более могущественный псайкер.

Многие миры-гробницы защищены от психических помех обширными матрицами нуль-поля. Разработанные во время Войны в небесах, они вырабатывают энергию, что нарушает связь псайкера с варпом, не давая ему применить всю свою мощь. Демоны в присутствии матриц нуль-поля всегда мерцают, то исчезая, то появляясь, словно не могут долго находиться в материальном мире. В последние годы М41 матрица нуль-поля доказала свое разрушительное воздействие на тиранидов. Слуги Разума Улья лишены иммунитета перед тревожащими своим бездушием некронами, и матрица нуль-поля лишь помогает усилить этот эффект на, как правило, нерушимый Разум Улья. К сожалению, такая защита далека от совершенства. Матрица нуль-поля для надлежащего функционирования требует немыслимых затрат энергии и представляет сама по себе хрупкий механизм, который необходимо прятать в самом центре мира-гробницы, чтобы не дать ее разрушить. Несмотря на это, они существуют, как доказательство способности некронов сотворить технологическую защиту против любой атаки независимо от ее природы.

МЁБИУС, СКРУЧЕННАЯ КАТАКОМБА, КОРОННЫЙ МИР ДИНАСТИИ НЕКФИСТ

Знать династии Некфист всегда отличалась талантом обмана, и их коронный мир представляет собой бессмертное доказательство их изощренному складу ума. Гиперпространственные коридоры, связывающие бесчисленные склепы Мёбиуса, образуют вечноменяющийся лабиринт, по этой причине ни одно путешествие через катакомбы планеты не бывает одинаковым, что на собственном летальном опыте познала как минимум одна истребительная команда Караула Смерти.

СТАЗИСНЫЕ ДОКИ СЕЙДОНА

В древности Сейдон располагался в центре территорий некронтир. Именно из звездных доков этого центрального мира отправлялись к далеким звездам корабли с двигателями на основе медленногорящего ракетного топлива, уносившие колонистов за пределы системы некронтир. На протяжении Войны в небесах верфи Сейдона продолжали заниматься своей привычном работой, но теперь уже отправляли экспедиционные силы на поиски новых миров для завоевания. Каждые тридцать три недели очередной громадный стазисный корабль уходил с верфей Сейдона, перевозя на борту легион бессмертных на какую-нибудь далекую планету.

По завершении Великого Сна и полного пробуждении Сейдона, его правители решили, что лучше всего смогли бы посодействовать в выполнении последних указаний, продолжая свою миссию по покорению миров. К несчастью владыка мира-гробницы не знает, что главная программа Сейдона пострадала за время Великого Сна и многие ее архивы были уничтожены или по непонятной причине изменены. Из-за этого величественные корабли более не отправляются в плавание по маршрутам, что пересекаются с планетарными системами. Вместо этого каждое судно посылают в произвольном направлении, и волей случая их может забросить прямиком в пылающее сердце звезды или в объятия щупалец тиранидского флота-улья в той же мере, что и привести к безопасной посадке на планету. Однако пока у знати Сейдона не возникает необходимости подвергнуть сомнению действия главной программы, ошибка остается незамеченной. Итак, каждые тридцать три недели очередной легион бессмертных отправляется в опасное путешествие в неизвестное...

"Порядок. Единство. Повиновение. Мы научили этим вещам галактику давным-давно, и сделаем это снова".

Имотех Повелитель Бурь

ТРАКОНН ДЕСЯТИТЫСЯЧЕШПИЛЬНЫЙ, КОРОННЫЙ МИР ДИНАСТИИ ДИВАНАХ

Некроны Траконна первоначально пробудились в начале М41, но никак не могли избавиться от вызванной гибернацией дезориентации на протяжении около пяти сотен лет. Этого оказалось достаточно, чтобы их мир-гробница привлек внимание соседнего мира-кузни, и внутренняя борьба за восстановление сознания вскоре стала проходить на фоне ряда войн против Империума.

Ныне осада планеты, наконец, прекратилась, и армии Траконна вышвырнули самонадеянных людей со своей планеты и начали поиски других миров-гробниц династии. Увы, они не установили связь ни с одной, вследствие чего им пришлось признать, что старые архивы более не соответствуют реальности современной галактики. В лучшем случае они правы отчасти. Пропавшие миры-гробницы Диванах на самом деле были поглощены или уничтожены варп-штормами за тысячи лет до того, как Траконн пробудился ото сна. Не подозревая об этом обстоятельстве, знать Траконна тщетно продолжает свои поиски и по сей день.



КРОВАВЫЕ ВАННЫ ЗАНТРАГОРЫ

Знать Зантрагоры имеет всего одну главную цель. Их стремление – апофеоз всего, снятие проклятия биопереноса путем перемещения сознания в тела других разумных существ. Их вера в то, что такое возможно, в равной мере берет начало в последнем приказе Безмолвного Царя и пророчествах, сделанных во время Великого Сна. Кроме того что апофеоз наступит, в предсказании больше нет никаких подробностей, отчего всегда было неясно необходимо ли некронам захватить другие тела или клонировать новые для переселения их бессмертного сознания.

С этой целью легионы и флоты Зантрагоры бороздят галактику в поисках новых разумных видов, следуя строгой схеме поиска, чтобы каким-либо образом не пропустить мир, чьи обитатели хранят ключ к спасению. Сотни тысяч образчиков, как живых, так и мертвых, собирают с каждой планеты согласно схеме поиска. Погруженными в стазисный сон их перевозят на Зантрагору, где проводятся нескончаемые вскрытия, генное сращивание, мутация тканей и молекулярная деконструкция – стандартные процедуры при поиске идеального образца. Это мучительно долгий процесс, где каждый шаг отмечен кровью низших существ.

НЕСЧЕТНЫЕ МИРЫ-ГРОБНИЦЫ

Данные миры-гробницы представляют всего лишь частицу из многих миллионов по всей галактике. Каждый оживленный мир имеет собственные отличительные особенности, и с каждым годом число пробужденных планет все растет. Кто может сказать сколько еще удаленных аванпостов человечества расположены на когда-то давно захваченных неизмеримо более древней цивилизацией планетах, чьё население пребывает в блаженном неведении о дремлющем ужасе в центре их планеты.

В нынешнее время пробуждения ни один мир не может спать спокойно...





ВОЗРОЖДЕНИЕ НЕКРОНОВ

К настоящему моменту наползающая тень продвижения некронов добралась только до малой части галактических миров, но с ростом их влияния возрастает и масштаб кампаний. Исходит ли опасность от давно мертвой гробницы, захороненной под поверхностью планеты, или от мародерствующих флотов и армий пробужденных династий, наконец-то восстанавливающих власть старины, истина всего одна: нигде нельзя чувствовать себя в безопасности.

ПЕСКИ ФОРДРИСА

Военный вождь Черепохруст повел своих байцов на мир-призрак Фордрис, прослышав о хранимом там древнем вооружении. Он рассчитывал, что подобные штуки склонят чашу весов в его сторону в кампании против третьей роты Гвардии Ворона, но спустя неделю поисков единственным его открытием стало то, что моря Фордриса были сильнокислотными, а песок просачивался куда угодно.

Но Фордрис не был безжизненным или необитаемым, о чем Черепохруст и узнал, когда первая волна некронов-воинов вышла из кроваво-красных морей. Бездушные человекообразные роботы шагали по обсидиановым пескам, и омерзительная вода стекала с их тел; каждый двигался в идеальной синхронности с остальными, за исключением тех, у кого сбой в электронных схемах вызывал непроизвольное подергивание или задержку в движении. Завидев врага, Черепохруст зарычал и прокричал своим байцам "фзять их, вы слизняки", после чего некронские фаланги неожиданно остановились, подняли свои гаусс-свежеватели и кровопролитие началось.

Первый залп сильно прорезал беспорядочный строй орков. Черепохруст, будучи более сообразительным по сравнению с его подчиненными, выжил, подняв одного из байцов от земли для прикрытия. Когда второй поток потрескивающей энергии ударил в зеленокожих, Черепохруст бросил в сторону свой импровизированный щит и опять заревел на байцов. В этот раз крик Ваааа! был подхвачен по всей длине и ширине береговой линии. Размахивая рубилами, орки бросились навстречу изумрудному вихрю выстрелов. Такое наступление возымело бы действие и заставило кровь застыть в жилах любого смертного врага, но некронов нельзя было так просто напугать. Механические воины сделали еще три залпа, и десятки зеленокожих попадали на песок, но затем орки оказались возле них.

Черепохруст вломился в ряды некронов, размахивая тяжелой боевой секирой и нанося серии зверских перемалывающих дуговых ударов, которые вдребезги разносили головы, крушили грудные клетки и дробили конечности. Через несколько мгновений орочий военный вождь стоял один посреди моря покореженного металла, рыча в знак своего превосходства. Но празднование Черепохрустом победы было преждевременным. В тот же миг, когда рухнул последний некрон, запустились главные регенерационные схемы, которые, питаясь от скрытых энергозапасов, присоединяли отломанные конечности, восстанавливали критические цепи и возвращали воина в полностью рабочее состояние. Таким образом даже еще до того как ликующий крик Черепохруста перестал эхом разноситься от утесов, орочий вождь оказался опять окружен оживленными неприятелями, которых он несколько мгновений назад разрубил на части.

То же самое происходило на всем побережье. Снова и снова неистовство орков валило некронов наземь, но вновь и вновь павшие возвращались в битву. Цепкие пальцы приставляли на место отрубленные головы, а отсеченные руки ползли по песку в поисках своего тела. Когда импульс наступления орков ослаб, некроны стали брать вверх в ожесточенной битве. По-прежнему действуя согласованно, некроны-воины кромсали орков массивными штыками гаусс-свежевателей, но в отличие от своих противников павшие зеленокожие не поднимались вновь. Только возле Черепохруста перевес сохранялся на стороне орков, потому как военный вождь разносил неприятелей на как можно более многочисленные и маленькие осколки для препятствования неизбежной повторной сборке.

Он настолько увлекся битвой, что не замечал стремительно нарастающей приливной волны, пока не почувствовал плеск волн красноватых вод у своих ног. Динамика битвы переменилась, когда море стала поглощать пески пляжа. Впервые с начала битвы павшим некронам не удавалось восстановиться, так как жизненно необходимые детали уносились в бурлящие воды залива. Однако приливная волна также затягивала орков, мешая ходить и твердо стоять на ногах. Что еще страшнее, те некроны, что умудрялись восстановиться под прикрытием волн, крепко хватали многих орков своими механическими руками и утаскивали под воду. Военный вождь, прокричав приказ следовать за ним, побежал обратно к пляжу настолько быстро, насколько позволяло сопротивление воды.

Под тенью отвесной скалы орки готовились к последнему противостоянию. Море немного поутихло, и только горстка некронов виднелась над волнами. Несколько продолжительных орочьих залпов сбили их в воду. Зеленокожие ободряюще и бурно зашумели, но быстро затихли, когда из-под поверхности залива появился гладкосторонний монолит. Пули отскакивали от бронированного корпуса, неумолимая машина неторопливо скользила по направлению к Черепохрусту и оставшимся байцам. Раздался оглушительный вой, и кристалл на вершине монолита вспыхнул ослепительно белым светом, после чего от орков осталась только кучка тлеющего праха.

Глубоко под поверхностью залива, в сводчатых каменных покоях два восседающих на троне некрона смотрели голографическое воспроизведение гибели Черепохруста. Поднявшись, один из них рассеял голограмму недовольным взмахом руки.
- Боеспособность остается на уровне семидесяти процентов при допустимых параметрах. Для завершения требуемой оптимизации необходим дальнейший сбор информации.
- Несомненно, - ответил другой, тоже поднявшись.
- Предлагаю активировать управляющий сознанием рой XD11101 - люди прекрасно подойдут для сравнения.
Первый некрон кивнул в знак согласия и отдал соответствующую межузельную команду.
- Все готово. Если объект сделает всё как надо, у нас будет три месяца на подготовку.

Вскоре после этого удаленный на три сектора от них техножрец Дрейкон Брудак начал приготовления для исследования переданного сообщения о тайнике ксенотехнологий, расположенного на захолустном мире под названием Фордрис...

ПОКОРЕНИЕ УТТУ ПРАЙМ

Согласно ультиматуму немесора Зандреха имперские защитники Утту Прайм имели один солнечный месяц на то, чтобы сдаться, как того требовал древний кодекс битвы некронов. Все же, когда подошел конечный срок, безрассудные люди не воспользовались этим великодушным предложением. Конечно, пока флот некронов находился в намеренном бездействии на орбите пустынной луны Утту Прайм, четыре полка Катаканских джунглевых бойцов и три роты космодесантников из Имперских Кулаков прибыли на подмогу обороняющемуся миру. Именно тогда Зандрех наконец-то начал штурм, но теперь это была планета с труднопреодолимой защитой. Тем не менее, когда его придворные высказались против ведения войны, немесор просто издал скрипучий смех и отправил межузельную команду привести флот в движение.

Зандрех вначале проигнорировал отдаленные города Утту Прайм, сосредоточив удар на Форте Анан, столице планеты. Первый атакующий эшелон Зандреха включал десятки эскадрилий истребителей "Гибельная коса". Они роились над укреплениями Форта Анан, смертельные излучатели оставляли громадные борозды искореженного металла и камня в бастионах и феррокритовых стенах, заодно разрезая неудачливых защитников. К их чести, люди оказывали активное сопротивление. Зенитные танки "Гидра" и защитные лазеры отчищали от противников небеса, сбивая или взрывая некронскую авиацию. Однако каждый раз после выведения из строя "Гибельной косы" от основной группы незамедлительно отделялся новый истребитель для отмщения. Скоро Форт Анан лишился средств противовоздушной обороны, и высадка некронов началась.

Вслед за первым атакующим эшелоном пошли транспортные суда. "Ночные косы" низко пролетали над обломками рухнувших летательных аппаратов некронов и имперскими бастионами. Огонь из стрелкового оружия по бронированным корпусам "Ночных кос" не прекращался, пока при помощи мерцающих лучей вторжения штурмовые подразделения Зандреха доставлялись прямо в центр обороны людей. Фаланга за фалангой бессмертные и некроны-воины ступали по дымящимся руинам, неестественно точными залпами из гаусс-оружия заставляя отступать катаканцев. Местами выкрикиваемые офицерами приказы удерживали гвардейцев на месте, но там где командиры были мертвы, имперские войска отступали по всему фронту.

Лишь когда атакующие подошли к цитадели губернатора, Имперские Кулаки, наконец, дали о себе знать. Десантно-штурмовые "Громовые ястребы" взревели в небесах, кромсая наступающих некронов-воинов огнем из тяжелых болтеров и отрывая бессмертным конечности одну за другой ракетными ударами. Когда десантно-штурмовые корабли приземлились среди каменных руин для высадки космодесантников, некроны перешли к защитным протоколам и стали ожидать подкрепления. К несчастью для Имперских Кулаков, Зандрех с орбиты заметил приближение "Громовых ястребов" задолго до того, как они проявили себя на планете. Таким образом, не успело еще затихнуть эхо от болтерного огня среди развалин Форта Анан, а над полем боя уже простиралась тень снижающегося мегалита.



Мегалит значительно отличался от обыкновенных военных машин и больше походил на огромную парящую крепость. Зеленый огонь ударил из его боковых орудий, взрывая "Громовые ястребы" в воздухе или сбивая на землю. По мере того как тень увеличивалась, от нижней части мегалита отпадали целые блоки и лениво падали на землю. Но это были не обломки, а монолиты, отделившиеся от корпуса корабля-носителя, которые по приземлении добавляли мощи к огневому валу против Имперских Кулаков.

Космическим десантникам следовало бы признать, что они обречены, но долг и упрямое упорство заставляет удвоить их усилия. Огонь из лазерных пушек и мультимелт мелькает в руинах, их лучи устремляются, чтобы пробить оболочки из живого металла монолитов. Штурмовые отделения бросаются на фаланги некронов, зубья цепных мечей визжат, разрубая металлические тела. Тем не менее, мегалит уже находится достаточно близко к земле для задействия своих лучей вторжения. Дьявольский свет мерцает над полем боя во время активации телепортационных лучей, которые доставляют в самую гущу битвы ковчеги "Судный День", легионы некронов-бессмертных, а заодно и Зандреха с личной стражей.

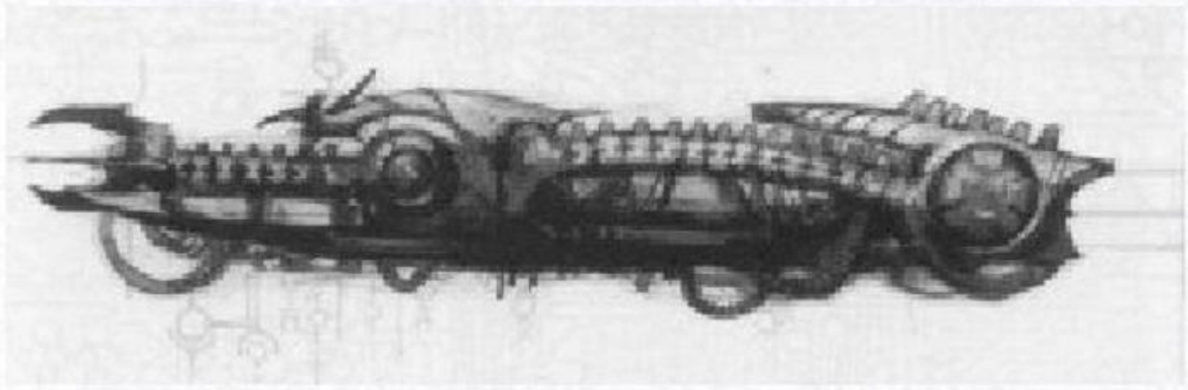
Выжившие космодесантники теперь отходят к цитадели губернатора. Три ковчега "Судный День" направляют свой огонь на громадные адамантиевые врата, которые раскаляются добела и затем разлетаются на части с оглушительным треском. Когда Имперские Кулаки отступают глубже в цитадель, Зандрех возносит свою боевую косу в знак приветствия обреченного врага. Затем немесор опускает ее и ведет армию через разрушенные врата. После этого Форт Анан переходит к некронам, а в скором времени и остальной Утту Прайм, тем самым очередной мир прибавляется к владениям Гидрима.

"То обстоятельство, что мои противники никак не могут соотнести присущее им от рождения низкое положение с их неминуемым поражением, неизменно ужасает меня. Похоже,подобная тупость – вещь столь же непреходящая, как и война".

Немесор Зандрех из династии Саутех, владыка коронного мира Гидрим.

ОСАДА СОМОНОРА

Когда ясновидец эльдар Эльдорат Убийца Звёзд повел свое воинство на мир-гробницу Сомонор, то не ожидал встретить уже полностью функционирующую некронскую гробницу после долгого сна. Все оказалось не так-то просто. Имотех Повелитель Бурь, чья кампания по завоеванию успешно шла после ряда важнейших побед против Империума Человека, прибыл на Сомонор, желая подчинить своей воле местного владыку. Прибытие эльдар ускорило переговоры, что было на руку Имотеху, потому как Сомонор не выстоял бы в одиночку против древнего врага. Стазисные склепы мира-гробницы были плохо подготовлены к Великому Сну и многие тысячи воинов обратились в пыль; те, что выжили, просыпались медленно и прерывисто. По этой причине сомонорский владыка Сарон без особых сомнений дал клятву верности растущей династии Саутех, ибо в противном случае его владения уничтожил бы Убийца Звёзд. После заключения соглашения Имотех быстро переключился на битву - битву, которая будет выиграна с помощью хитрости в той же мере, что и с помощью силы оружия.



ВОИНСТВО НАНОСИТ УДАР

Когда Эльдорат Убийца Звёзд повел свои передовые войска в неприветливую кальдеру, что скрывала проход в гробницу, то понял, что здесь и произойдет сражение. Уверенный в победе, ясновидец начал наступление, не подождав остальную часть воинства - это было ошибкой, дорого стоившей эльдар. На каждое действие эльдар Имотех имел противодействие. Как нельзя лучше это проявилось, когда "Волновая Змея" и сопровождающие ее эскадрильи "Гадюк" отделились от основного атакующего эшелона и устремились прямиком в центр битвы, намереваясь атаковать непосредственно Имотеха. Однако он предусмотрел подобную выходку; более того, он специально оставил определенные участки своей обороны заманчиво открытыми, чтобы спровоцировать подобную попытку. Когда "Гадюки" вошли в радиус поражения, вспыхнул ослепительный изумрудный свет, и неподвижная громада монолита материализовалась между эльдар и их жертвой. Не успевшая вовремя остановиться впередиидущая "Гадюка" врезалась на полном ходу в гладкостороннее военное судно; произошедший взрыв оставил всего-навсего выжженный след на монолите. Спасенные благодаря сверхъестественным рефлексам пилотов, предупрежденных об опасности врезавшимся за доли секунды до этого товарищем, остальные "Гадюки" нарушили боевой порядок и окружили монолит, роясь вокруг, словно злобные насекомые, и наводя орудия на новую цель. Однако необходимый эффект был достигнут, прикрытие из "Гадюк" нарушилось и монолит получил возможность воспользоваться корпускулярным хлыстом против "Волновой Змеи" позади них. Первым же высокоточным выстрелом он превратил танк в развалину, а вторым стер с лица земли горстку аспектных воинов, что выползли из-под пылающих обломков.

Всякий раз Имотех стремился не допустить эльдар использовать их преимущество в маневре. Смертоуказатели вели снайперский огонь по гравициклистам. Флотилии тяжелых уничтожителей расположились по краю кальдеры, выцеливая "Соколов" и "Огненные Призмы" и обрушивая на них один за другим залпы потрескивающего гаусс-огня, который пронзал корпуса и выводил из строя гравитационные модули машин. К тому времени как Убийца Звёзд осознал всю трудность угрозы, с которой столкнулся, его войскам был отрезан путь к отступлению, и они не имели другого выбора кроме как продолжать наступление. Все же регулярные контрмеры Имотеха могли лишь задержать эльдар на какое-то время. На каждого поврежденного некрона, что самовосстанавливался и возвращался на линию огня, приходился один с критическими повреждениями, который уносился с поля боя возвратными телепортами. Войска Повелителя Бурь понемногу редели. Монолит был уничтожен отважным нападением воинов аспекта Огненного Дракона, смертоуказатели ликвидированы следопытами, а уничтожители зачищены на их позициях тёмными жнецами. А эльдар к тому же все прибывали; подошедшая основная часть воинства составила вторую волну атаки. Имотех понимал, что оставшихся у него сил не хватит на противостояние новому атакующему эшелону, но с другой стороны это и не входило в его план. Призвав грозовые тучи для прикрытия его отхода, Имотех открыл громадный каменный вход и повел свою сократившуюся армию во тьму гробницы. Будь Убийца Звёзд менее самонадеянным, менее уверенным в своем превосходстве, он, вероятно, догадался бы о приготовленной ловушке и отступил. Но ясновидец наскоро бросил свои руны и увидел перед собой только победу, и таким образом упустил едва различимые предостережения, скрытые среди нитей судьбы.

Долго эльдар блуждали во тьме по пыльным склепам и залам, которые не видело ни одно живое существо на протяжении миллионов лет. Хотя эльдар узрели множество технологических чудес, они не заметили и тени преследуемых некронов или их роботизированных слуг. Чем глубже Убийца Звёзд уходил в гробницу, никого не встречая на своем пути, тем больше он уверялся, что враг попросту сбежал, спасшись в лабиринте, чтобы сразиться в другой раз. Все дальше и дальше уходили эльдар, пока в колоссальном сводчатом зале много миль под землей Имотех не поймал их в ловушку. Внезапно активизировались квантовые силовые поля у выхода из помещения, тем самым заперев эльдар внутри.

ЛОВУШКА ЗАХЛОПНУЛАСЬ

Когда его подчиненные обратили свое оружие на силовые поля, Эльдорат с трудом смог различить силуэт Имотеха через мерцающий барьер: невозмутимый фаэрон молчаливо и горделиво стоял во главе фаланги бессмертных. Убийца Звёзд увидел, как Повелитель Бурь вознес сжатый кулак в знак приветствия, затем возникло жужжание. Оно начиналось как тихое гудение, гремящее по каменному полу, и увеличивалось в громкости и интенсивности, пока не заглушило все остальные звуки вокруг. Когда звук достиг своего пика, клубящийся покров кроваво-красных наноскарабеев вырвался из скрытых входных отверстий. Они роились над незваными гостями, прощупывая броню на наличие каких-либо трещин, что позволили бы им залезть внутрь и затем погрузиться в теплую плоть. Затем так же внезапно, как и началось, жужжание прекратилось; рой наноскарабеев рассеялся. Каменные плиты зала были скользкими от крови, пространство наполнилось воплями раненных, но ясновидец имел мрачно-торжественный вид - ловушка Имотеха захлопнулась, однако эльдар выжили. Вызов читался в глазах ясновидца, когда он посмотрел сквозь силовое поле и встретился взглядом с Имотехом еще раз. В ответ Повелитель Бурь слегка склонил голову набок - хотя выражение его лица оставалось неизменным, что-то определенно насмешливое было в этом жесте. Затем напали освежеванные.

Они вышли из тьмы, вопя безумными голосами от жажды крови, пока их бритвенно-острые когти разрезали и разрывали вторгшихся чужаков.



Перед лицом этой новой опасности, о квантовом поле быстро позабыли, эльдар собрались в группы воинов, сражавшихся спиной к спине против нападавших. Невозможно сказать, как долго долговязые создания прятались в тенях, держась за сводчатый потолок. Вероятно, они уже находились здесь до того, как эльдар вошли, или, быть может, их притянул кровавый рой наноскарабеев - это не так важно. Сначала освежеванные устроили грандиозную резню, изолировав отдельных гвардейцев и аспектных воинов от своих сородичей и отрывая им конечности одну за другой. Однако по мере того как сопротивление эльдар становилось все менее паническим и их защитное кольцо становилось все плотнее, ход битвы начал меняться. Освежеванные атаковали раз за разом, но их постоянно отбрасывали одновременным сюрикенным огнем стражей и аспектных воинов, которые бились плечом к плечу, спиной к спине. Освежеванные атаковали раз, второй, третий, и затем осторожно окружили добычу, отыскивая брешь.

Лишь когда освежеванные прекратили нападать, Имотех начал финальную стадию своей ловушки. Жестом Повелитель Бурь отключил силовое поле перед собой и приказал своим подчиненным наступать. Бессмертные двинулись, без разбора стреляя на ходу и не заботясь о том, попадут ли их выстрелы в эльдар или освежеванных. В свою очередь последние смогли избежать угрозы, извернувшись в сторону и растворившись в тенях так же быстро, как и появились. Для эльдар, собранных в плотный боевой порядок для лучшей защиты против освежеванных, наступление бессмертных оказалось чрезвычайно губительным. Почти половина из их числа рухнула при первом же залпе, а выжившие были столь сбиты с толку, что их контратака не особо остановила непоколебимое наступление некронов. К тому времени как Имотех вошел в зал в защитном окружении лич-стражей, исход битвы был уже предрешен.

Из всех воинов эльдар, что вошли в гробницу, только одного оставили в живых, чтобы тот донес весть о поражении мира-корабля Алайток. В Палате вечного звездного света Эльдорат Убийца Звёзд предстал перед советом провидцев и подробно изложил резню в катакомбах. Ясновидец поведал о том, как Имотех пощадил его, в то время как остальных пленных в скорости предали смерти. Он рассказал, как Повелитель Бурь отрубил ему правую руку, чтобы это служило в качестве унизительного напоминания о поражении, и затем отпустил его. Слова Убийцы Звёзд вызвали большое беспокойство, и совет поспешно приступил к плану мести. Следующий удар они нанесут не по Сомонору, а в самое сердце династии Саутех...

"Позволь поведать тебе мое будущее. Я протяну руку к звездам, и галактика станет местом порядка и единения. Под моим правлением царства старины возникнут вновь, возрожденные в эпоху могущества и славы, о каких ты можешь только мечтать. Я буду править каждой планетой, на которую падет свет этой звезды, и даже во тьме мое имя будут шептать со страхом и уважением.

В сравнении с моим твое будущее выглядит менее великолепным. Я думаю, ты никогда более не протянешь руку ни к чему-либо вообще. Прими боль и унижение ее потери, чтобы ты лучше мог извлечь уроки из своего поражения. Хорошенько усвой их, и, быть может, тогда ты переродишься, как достойный моего внимания соперник. Рука - ничтожно малая плата за такой дар, не правда ли?"

Имотех Повелитель Бурь в обращении к Эльдорату Убийце Звёзд после осады Сомонора.

НАСТУПЛЕНИЕ НОВОЙ ЭРЫ

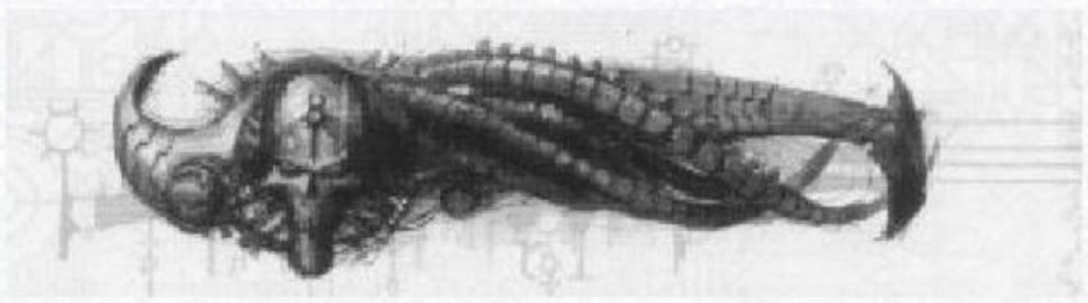
Широко расселившееся среди звезд человечество сталкивается с некронами с завидной частотой, но нет такого способа, благодаря которому опытом одного атакованного мира можно было бы поделиться с остальной частью обширного Империума. Даже если бы была такая возможность, каким образом каталогизировались бы данная информация? Сотни людских миров становятся обезлюженными или уничтожаются каждый год, и если об их судьбах вообще делают записи, то о причинах гибели редко бывает известно. В Империуме не существует какой-либо единой базы данных, никакого общепринятого исторического учета, и было бы удивительно, если все обстояло иначе в простирающейся на всю галактику цивилизации, столь окутанной невежеством.

Некоторые имперские ученые считают резню на Святилище-101 в 897.M41 первым контактом с некронами. Такое предположение проистекает от их неведения относительно многих миллионов столкновений, которые, хотя и предшествовали событиям на Святилище 101, прошли совершенно незамеченными по разного рода причинам. В одних случаях не оставалось ни одного выжившего для упоминания о них, в других соответствующие записи были утеряны или считались мифами, а иногда подобные встречи имели место на мирах, где население не различает инопланетные угрозы. Более того, это показывает обыденное невежество людей, которые полагают, что действительность ограничивается рамками их знаний.

744.M41 (приблизительно) - Возвращение Безмолвного Царя

Безмолвный Царь вновь появляется в галактике. Встретив тиранидов в межгалактической пустоте, он осознал угрозу, которую они представляют апофеозу некронов - если тираниды поглотят всю жизнь в галактике, некроны никогда не найдут себе подходящих живых тел для перенесения сознания. Таким образом, Безмолвный Царь возвращается из возложенного на себя изгнания с целью повести свой народ против этой новой опасности.

Однако Безмолвный Царь не ожидал того оцепенелого состояния, в котором до сих пор пребывает большинство некронов. Многие миры-гробницы уничтожены за прошедшие эоны, другие все еще спят, а большинство из тех, что уже пробудились, функционируют пока не в полной мере или каким-либо образом повреждены. Вследствие этого Безмолвному Царю приходится пересмотреть свои планы. Вместе с выжившими триархическими преторианцами он начинает странствие по галактике, пробуждая еще не ожившие миры-гробницы и ускоряя восстановление уже проснувшихся. Безмолвный Царь надеется, что неудачные попытки молодых рас уничтожить тиранидов не дадут флотам-ульям возможности откормиться до такой степени, что даже объединенные силы некронов не смогут надеяться на победу.



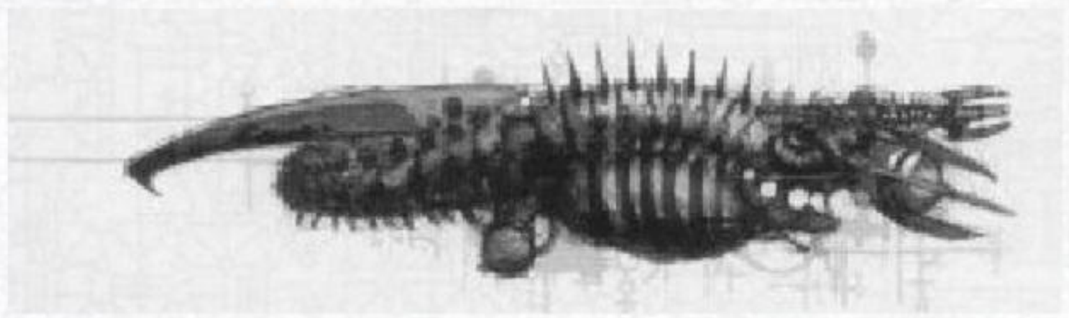
781.M41 - Тучи сгущаются

После долгих лет приготовлений Имотех Повелитель Бурь получает контроль над коронным миром Мандрагора и начинает завоевание галактики.

793.M41 - Рейд на Солемнейс

После нашествия флота-улья Бегемот у ксенобиологов и инквизиторов Империума осталось множество вопросов, требующих ответов. Поиски ответа на один из таких вопросов привели инквизитора Хелинну Валерию на мир-призрак Солемнейс, которая пыталась найти объяснение, почему этот мир остался нетронутым, когда все остальные планеты на пути флота-улья теперь лежат в руинах.

Ничто не могло бы подготовить Валерию к тому, что она обнаружила в бесшумной тьме под испещренной кратерами безжизненной поверхностью Солемнейса. Бесконечные катакомбы продвинутых технологий, давно утерянные артефакты из истории Имериума и множественные галереи замысловатых голографических скульптур в натуральную величину, замерших в безмолвных сценах из исторических событий.



Команде Валерии ненадолго довелось проникнуться благоговением от увиденных чудес ввиду того, что мир-гробница ожила и пришла в недовольство от непрошеных гостей. Волна за волной каноптековые скарабеи и некроны-воины наступали со всех сторон, и сам воздух был наполнен завыванием выстреливающих гаусс-орудий. Стараясь завладеть инициативой ради своих окруженных подчиненных, Валерия пошла в атаку против сумрачной фигуры, управлявшей этой бойней. Тщательно прицелившись, Валерияя выпустила импульс из гравитонного излучателя, который обратил лорда некронов в искривленный и расплавленный металлолом. Но уже мгновение спустя идентичная фигура возникла из тьмы, целая и невредимая. В этот раз Валерия вонзила Кинжал Полуночи в сердце противника, но еще даже не успело искрящее тело ее соперника упасть на пол, как вышел очередной некрон-лорд, раздавив безликие останки у ее ног.

В этот раз Валерия приказала возвращаться к шаттлам. Только горстка экспедиционеров выжила и добралась до пункта назначения с пустыми руками. К большому разочарованию Валерии, мир-гробница Солемнейс и поныне хранит все свои восхитительные тайны.

798.M41 - Осада Сомонора

Имотех Повелитель Бурь отбрасывает воинство Алайтока от мира-гробницы Сомонор.

799.M41 - Конец Ваааа! Башкалома

Ба'шой мек Башкалом повел собственный Ваааа! на новопробужденный мир-гробницу Суранас. После первых стычек доказавших, что еще вялые некроны не соперники оркам, лорд Нефтк заключил соглашение с Башкаломом. В обмен на несколько десятков рабочих пушек "Судный День" Башкалом согласился покинуть Суранас и заняться грабежом где-нибудь в другом месте (втайне решив возвратиться на Суранас позже). Три месяца спустя, когда Ваааа! обрушился на агромир Эден Прайм, Башкалом не смог устоять перед страстным желанием изучить системы пушек "Судный День". В итоге он пробил одно сдерживающее ядро, после чего Ваааа! Башкалома, он сам и планета Эден Прайм были стерты в порошок.

805.M41 - Разорение Морригара
Банды улья на планете Морригар, между которыми завязался бой, нечаянно разбудили спрятанную там гробницу некронов. Вскоре после этого все контакты с Морригаром были потеряны. Когда Кадийский 207-й совершил посадку шесть месяцев спустя, не осталось и следа его обитателей, людских или каких-либо иных. Перед тем как Имперская Гвардия собралась уже покидать Морригар, прибыл кочующий некронский полководец - Анракир Странственник. Ошибочно предположив, что люди виновны в уничтожении мира-гробницы, он начал наступление, которое сильно опустошило его войска и полностью истребило Кадийский 207-й.

813.M41 - Побег с Кано'вара
По указанию немесора Зандреха армии Гидрима вторглись на мир тау Кано'вар, наголову разгромив планетарных защитников после двух недель кампании. Победа некронов, однако, длилась недолго. Полроты Белых Шрамов под предводительством Кор'сарро-хана прибыли на планету, собираясь провести карательную миссию против прошлых хозяев планеты. Подавляющие залпы гаусс-огня уничтожили "Громовых Ястребов" Белых Шрамов через мгновение после высадки космодесантников, таким образом, хан и его боевые братья обречены на храбрую смерть в серии скоротечных боев. Все Белые Шрамы перебиты на Плато Узме за исключением Кор'сарро-хана, которого Зандрех приказывает схватить и связать.

Так у хана начинается необычный период заключения под поверхностью Кано'вара. Зандрех относится к нему с почтением, хотя немногие лорды некронов даже подозревают о его присутствии. На причудливом праздновании, где перед Зандрехом и его придворными разложены всевозможные угощения, к которым никто не притрагивается, хан узнает о том, что он всего один из множества заключенных. Желание свободы перевешивает всякую озлобленность и вражду, и хан вместе с остальными пленниками тайно замышляет побег.

Из-за медленного реагирования некронов побег поначалу идет хорошо. Лишь когда варгард Обирон берет командование на себя, все скверно оборачивается для беглецов. Нескольких заключенных Обирон лично разрубает боевой косой, после чего остаются только Кор'сарро и странник эльдар по имени Иллик Ночное Копье, которого вскоре мощным ударом выводят из боя. Так сражение превращается в дуэль на горе из истекающих кровью тел и сломанных машин. Хан проворнее орудует мечом и им движет ярость безысходности, но тело Обирона восстанавливает любое повреждение за считанные секунды. Понемногу хан устает, и широкая боевая коса приближается с каждым взмахом. В конечном счете, варгард совершает слишком быстрый выпад, от которого хану не удается увернуться, и боевая коса разрезает броню и глубоко погружается в плоть. Прежде чем Обирон успевает прикончить своего врага, случается вмешательство с неожиданной стороны.

Неведомо от сражающихся бойцов Зандрех издалека наблюдал за схваткой и, впечатленный навыками и отвагой хана, приказывает Обирону отойти в сторону и отпустить того. Таща за собой покалеченного Иллика, хан, наконец, выбирается на поверхность, находит рабочее судно тау и покидает Кано'вар.

Хан и Ночное Копье вскоре после этого расходятся, эльдар отправляется на свой мир-корабль, а Белый Шрам на Чогорис. Сразу по возвращении хана на планету ордена, имена немесора Зандреха и варгарда Обирона добавляются в Свитки Мщения, чтобы предложить их в качестве вероятной добычи для следующей Великой Охоты.



815.M41 - Исчезновение эксплораторского флота 913
Эксплораторский флот 913 заблудился на территории, подконтрольной миру-гробнице Геден, и был уничтожен флотом немесора Аздерона. На оставшиеся после битвы обломки корабля по воле случая натыкается мир-корабль Алайток. К тому времени как три роты Ультрадесанта отправляются на поиски флота эксплораторов, Аздерон уже давно исчезает, но присутствие судов следопытов Алайтока втягивает космодесантников в конфликт против эльдар.

824.M41 - Возвращение Тасара Неодолимого
Покрытый полумраком мир Афонос полностью разрушен в результате сильных землетрясений. Причина их остается загадкой, пока из-под поверхности планеты не поднимается колоссальный корабль-гробница под управлением пиратского короля Тасара Неодолимого, с корпуса звездолета которого сыпятся комья земли, каменные глыбы и фрагменты жилых блоков. Защитники мира, разумеется, пребывают в замешательстве. Но к счастью для местных жителей, Тасар еще не успел осознать, что люди относятся к представителям разумной формы жизни, и потому не обращает никакого внимания на паникующих защитников, как если бы он разорял колонию насекомых. Афоносийская планетарная столица лежит в руинах, но остальная часть планеты осталась относительно невредимой после отлета к звездам корабля-гробницы, что направился к миру-гробнице Запеннек, задержавшись лишь за тем, чтобы уничтожить скрытый голополем пост подслушивания эльдар, спрятанный на близкой орбите Афоноса.

829.M41 - Порабощение Арианда
Владыка Витох руководит вторжением на мир-улей Арианд. После длительной и кровопролитной осады губернатор принимает условия Витоха, и Арианд становится рабским миром некронской династии Алтимхор.

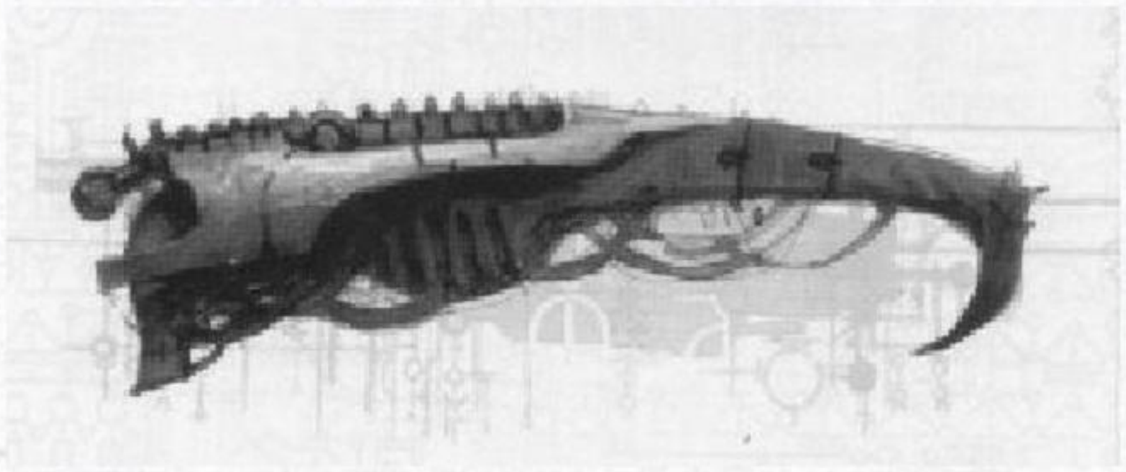
831.M41 - Расплавление Бурра
После длительной археологической экспедиции на загадочной планете Фалл, прославленный эксплоратор Бенедикт Драконис возвращается на бинарные миры Бурра. Планетарный губернатор устроил торжественный обед в честь Драконисса, что оказалось фатальной ошибкой, когда рой управляющих сознанием скарабеев в брызгах крови вырвался из мозга эксплоратора и пожрал губернатора и его гостей. После этого управляющие сознанием скарабеи размножаются и быстро заражают военные эшелоны Бурра.

Подстроив эту ловушку и получив управление над обороной большинства бинарных миров, владыка Джанзих с планеты Фалл начинает вторжение. Первой из павших планет становится Бурр Майор из-за безрассудства части оставшихся защитников, но вскоре оба мира находятся под надежным контролем некронов. Плавильные печи ревут день и ночь, и когда капитан Д'Эстев и пятая рота Повелителей Огня наконец-то прибывают, все, что они могут сделать, так это уничтожить Джанзиха в качестве расплаты за его злодеяния.

857.M41 - Блокада Лазаря
В жажде отомстить за гибель своей четвертой роты Серебряные Черепа блокируют систему Лазарь и пытаются зачистить планеты некронов. Хотя главная мир-гробница повержена и уничтожена, Серебряные Черепа быстро начинают сожалеть о своем необдуманном нападении, когда второстепенные базы по всей системе приходят к жизни. Не желая признавать поражение, Серебряные Черепа оказывают упорное сопротивление, и то, что должно было быть простой отработкой слаженности действий, оборачивается истощающей кампанией.

859.M41 – Прибытие Странственника
Анракир Странственник прибывает в систему Лазарь, где идут бои, и немедленно объединяет свои войска с теми, что защищаются от нападения Серебряных Черепов. Некроны окончательно одерживают победу в Битве у Пика Ужаса, где принадлежащие Анракиру Пиррийские Вековечные возглавляют атаку на разбившуюся боевую баржу Серебряных Черепов под названием "Серебристый Молот".

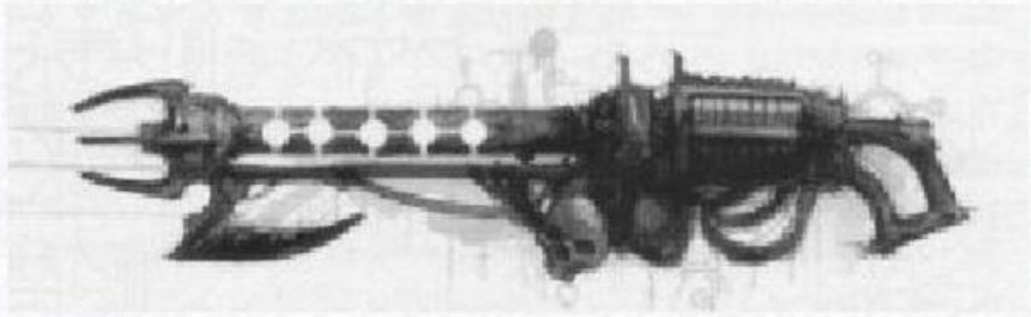
Хотя космические десантники стойко сражаются против ветеранов Пиррии, их усилиям приходит конец, когда Анракир захватывает в свои руки управление по-прежнему рабочих орудийных батарей боевой баржи и направляет их ярость на обороняющихся. С убийством магистра ордена его войска дрогнули. Серебряным Черепам приходится оставить блокаду системы Лазарь, и впоследствии они прилагают большие усилия, чтобы не дать разнестись молве об их поражении. Выполнив свой долг, Анракир садится на корабль и вновь устремляется в странствие по галактике.



897.M41 - Бойня на Святилище-101
Армии династии Саутех продолжают неумолимое наступление в секторе Видар. Имотех Повелитель Бурь ведет штурм крепости-монастыря на планете Святилище-101. Противостоящие некронам Сестры Битвы вырезаны все до единой.

910.M41 - Буря усиливается
Кампании Имотеха ненадолго приостановлены решительной обороной мира-кузницы Гипнот. Подкрепления Имперской Гвардии и Космического Десанта прибывают в зону боевых действий, и хотя они не в состоянии одержать окончательную победу, им удается задерживать натиск некронов несколько месяцев. Ободренный пророчеством астроманта Орикана Предсказателя, Имотех, в конечном счете, выходит из сложившегося тупика при помощи серии нападений на снабжающие Гипнот миры, Праедис-Зета и Никс.

Первые два рейда целиком проходят, как запланировано – войска Саутех опустошают миры и уничтожают жизненно важные поставки или забирают их себе. Однако неожиданное нашествие тиранидов на Никс наносит серьезный ущерб силам некронов и угрожает полностью расстроить планы всей кампании Имотеха. Все же Повелитель Бурь идет на риск, разработав стратегию, которая направила неистовствующий тиранидский рой на оставшихся имперских защитников. Таким образом, направив друг на друга обе стороны, Имотех выводит остатки своих войск.



911.M41 - Падение Гипнота
Криптекам Саутеха успешно удается внедрить механофаг в системы защиты мира-кузницы Гипнот, оставив от ее грозно вооруженных бастионов лишь беззащитные феррокритовые остовы. Несмотря на доблестную оборону космодесантников из орденов Расчленителей и Железных Рук, Гипнот покорен за считанные дни.

912-926.M41 - Мир-механизм
В результате насильственного переворота на мире-гробнице Борзис место прошлого замкнутого лорда занимает другой правитель с экспансионистскими стремлениями. Так, давно неактивные механизмы Борзиса вновь приходят к жизни, сигнализируя о начале кампании, что оставит большую часть сектора Видар в руинах.

930.M41 - Резня на Шрёдингере-7
Войска Повелителя Бурь спускаются на замороженные равнины Шрёдингера-7. Их прибытие заставляет местных защитников искать убежище в запутанных крионитовых шахтах, но некроны не в состоянии помешать отправке сигнала бедствия хором астропатов планеты. Скоро прибывает подкрепление в виде ударной группы Черных Храмовников под предводительством маршала Хелбрехта. Однако Имотеха не так легко застать врасплох, и ко времени появления неприятелей им была подготовлена труднопреодолимая оборона.

Нападение Хелбрехта планировалось как один большой и разрушительный удар, но Имотех сорвал этот замысел серией безупречно спланированных засад в зонах выброски десантных капсул и "Громовых Ястребов". По замороженным пещерам эхом проносится грохот взрывов, отбросивших множество Черных Храмовников и некронов в реки расплавленного крионита. Имотех и Хелбрехт схлестнулись в битве на вершине тяжелого сталактитового пролета ледяного моста. В последовавшем противостоянии Хелбрехт наносит

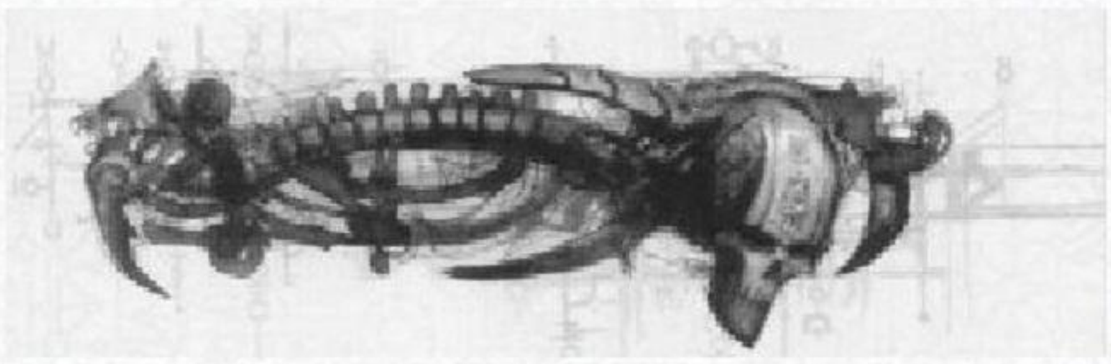
Имотеху дюжину смертельных ударов, но каждый раз фаэрон восстанавливается за считанные секунды и атакует уже сам.

В конечном счете, Хелбрехт терпит неудачу, кровь струится из множества тяжелых ран. Тем не менее, вместо того, чтобы прикончить своего оппонента, Имотех подносит свою косу и отсекает Хелбрехту правую руку, дабы "это служило маршалу весьма заслуженным напоминанием о поражении". Хелбрехт ревет от ярости и боли, когда Имотех спихивает его с моста на пол пещеры далеко внизу. Выжившие Черные Храмовники сплачиваются вокруг своего павшего маршала и отступают с боем, оставляя Шрёдингер-7 в руках Повелителя Бурь.

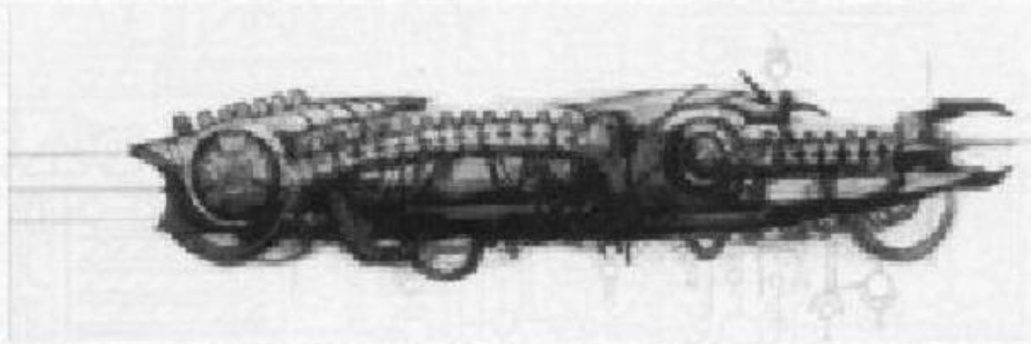
955.M41 - Альянс у Скалы Дьявола
Безмолвный Царь против своего желания объединяет войска с Кровавыми Ангелами ради поражения тиранидского флота-осколка.

970.M41 - Зал Мечей
Орден Космического Десанта Мечи Императора - второй носящий это имя - был уничтожен, когда мир-гробница пробудилась прямо под их крепостью-монастырем на планете Белликас. Изолированные снаружи войска были быстро разбиты, но тех, что остались внутри, ожидала более зловещая судьба. Взломав системы крепости-монастыря, конклав криптеков отключил защиту и запер космодесантников внутри их собственной цитадели. Желая позабавиться со своими пленниками, новые властители Белликаса поочередно вели волны некронов-воинов по сумрачным залам, и каждый из них намеревался совершить больше убийств, чем его сородичи. Хотя космодесантники бились решительно и ни разу не поддались страху, спустя три недели соревнование выиграл лорд Тракес за личное обезглавливание капитана Арнока Ворейна.

973.M41 - Возрождение Дамноса
Будто по какому-то капризу судьбы некронская гробница на Дамносе быстро пришла в полное функционирование, при этом убив людских поселенцев и отразив контратаку второй роты Ультрадесанта. Некроны Дамноса затем активировали дольменные врата и захватили ключевой рангоут в паутине, прогнав эльдар, которые забрали себе эти пути во время Великого Сна. С возобновленным доступом к паутине, рейдерские группы Дамноса разлетелись по всему сегментуму Ультима, везде устраивая кровавую бойню.



985.M41 - Проигрыш победителя
Личный корабль-гробница Повелителя Бурь под названием "Неизменный Победитель" был атакован флотом Черных Храмовников во время направления к центральному миру Даватас династии Саутех. Командовал нападением не кто иной, как маршал Хелбрехт, прибывший ради давно предвкушаемой мести полководцу, что унизил его на Шрёдингере-7. Бортовой залп боевой баржи "Сигизмунд" лишил "Победителя" щитов, сразу после чего абордажные торпеды Черных Храмовников достигли цели, и за какие-то мгновения палубы некронского флагмана наводнили жаждущие отмщения космодесантники. Гордость принуждала Имотеха встать и сражаться, но в рядах его войск царил беспорядок, и логика восторжествовала, приказав отступать. Повелитель Бурь телепортировался на эскортное судно и сбежал. Хелбрехт пылал гневом из-за отступления врага, но успокоил себя тем, что лично отправил любимый флагман Имотеха на встречный курс с ближайшей звездой и взорвал на части те некронские корабли, что не успели сбежать.



999.M41 - Карнакская кампания
Анракир Странственник прибывает на планету, которая по его предположению является миром-гробницей Карнак, но обнаруживает ее заселенной экзодитами эльдар. Понимая, что гробница, если еще существует, зарыта слишком глубоко, чтобы он смог пробудить ее до того, как эльдар вызовут подмогу, Анракир упрашивает лордов и владык других миров-гробниц помочь ему. Подкрепления в скорости прибывают с Мандрагоры, Гидрима и Траконна, хотя самым неожиданным из всего этого стало появление контингента с Солемнейса, ведомое лично Тразином Неисчислимым. Однако на все это уходит время, и к тому моменту, как флотилии "Ночных кос" разворачивают войска вторжения, бок о бок с экзодитами стоят армии мира-корабля Алайток.

Основываясь на пророчествах ясновидца Эльдората Убийцы Звёзд и стратегии Иллика Ночное Копье, эльдар пытаются остановить продвижение некронов в серии молниеносных атак с последующим отступлением. Их задача состоит в том, чтобы разделить командную структуру путем уничтожения Анракира и его ближайших союзников, но Пиррийский Лорд ухитряется нарушить пророчества ясновидца с помощью астромантских расчетов Орикана Предсказателя. Хотя прорицания Орикана ни в коей мере не столь же сфокусированные, как у Убийцы Звёзд, их хватает на то, чтобы запутать нити судьбы, и оставить многие детали за пределами достижения ясновидца. Так следопыты прибыли в место, где по их предположениям располагался Анракир, но обнаружили, что его давно там нет, а их поджидают в засаде отряды смертоуказателей.

После нескольких безрезультатных битв на зеленых равнинах Карнака Анракир вынуждает эльдар вступить в бой лицом к лицу, направляясь к храму мирового духа. Пока неустанные легионы некронов приближаются к стенам, "Гибельные косы" устраивают поединки с истребителями эльдар в небесах, смертоуказатели соревнуются в смертельном ремесле засад и контрзасад со следопытами Алайтока, а освежеванные мародерствуют на флангах, набрасываясь на любых эльдар, у кого не хватает ума не проявлять даже на мгновение признаки слабости. Обе стороны хорошо подготовлены: некронской стойкости противостоят точные удары эльдар. Победа в итоге достается некронам, когда гробница Карнака неожиданно оживляется, разбуженная ото сна суматохой наверху. Теперь, когда подкрепления некронов понемногу вливаются в кампанию, у эльдар не остается другого выбора кроме как оставить Карнак и его мировой дух своим врагам.

Анракир страшно доволен результатом кампании и охотно соглашается выполнить просьбу Тразина отдать ему храм мирового духа в качестве военного трофея. Орикан в свою очередь не просит ни трофеев, ни платы за победу, он только надеется, что когда прилив чувств от победы спадет, никто не подумает задать вопрос об очень своевременном случайном пробуждении Карнака.

Necron Warrior | Karl Kopinski | Codex Necrons cover | 2002

АРМИЯ МИНУВШИХ ЭПОХ

Данный раздел книги описывает войска некронов: их вооружение, боевые единицы и некоторых известных особых персонажей, которые доступны вам на выбор, например, такие как Тразин Неисчислимый. В каждой статье идет описание боевой единицы и даны специфические правила, необходимые вам для игры. Список состава армии ссылается на номера страниц этих статей, благодаря чему вы легко можете все перепроверить. Этот раздел поделен на две части: в первой представлены все пехотные войска и техника, используемая некронами на поле боя, а также особые персонажи, в то время как вторая часть рассказывает об оружии и оснащении.

В списке войск показаны стандартное и опциональное Оснащение, доступное каждой модели. Некоторые предметы оснащения уникальны для персонажа или боевой единицы, в то время как другие используются разными боевыми единицами. Об уникальных предметах можно прочитать в статьях их обладателей, тогда как не уникальные предметы будут рассмотрены в разделе оснащения. Подходящим примером можно назвать Посох Уничтожителя - оружие, используемое Имотехом Повелителем Бурь. Соответствующие правила представлены в статье об Имотехе. Повелитель Бурь помимо прочего обладает огненной перчаткой, а это оружие используется и другими некронами, поэтому правила можно найти в разделе оснащения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА НЕКРОНОВ

РЕАНИМАЦИОННЫЕ ПРОТОКОЛЫ

Некроны обладают продвинутыми системами самовосстановления, которые возвращают в бой даже критически поврежденных воинов.

Если модель, к которой применимо правило «реанимационные протоколы», удаляется как убитая, остается шанс, что она самовосстановится и вернется к игре в конце текущей фазы. Всякий раз, когда одна или более моделей боевой единицы погибают, ставьте фишки или другие доступные маркеры возле боевой единицы, чтобы помнить количество убитых. Если боевая единица отступает, убирайте от нее все счетчики - все поврежденные некроны остаются позади и самоуничтожаются, дабы не имелось риска попасть в руки противнику.

В конце фазы, после проведения всех проверок на боевой дух и отступления, киньте D6 за каждую фишку "реанимационных протоколов" возле боевой единицы. Если выпадает 1, 2, 3 или 4, это означает, что повреждения слишком серьезные и саморемонт не происходит – соответственно ничего не случается. Если выпадает 5 или 6, некрон сам заново собирается и продолжает сражаться - верните убитую модель в игру с одной раной, поставив в согласовании с моделью из этой боевой единицы, которая не вернулась благодаря "реанимационным протоколам" в эту же фазу. Возвращаемые подобным образом в игру модели необходимо расположить на расстоянии, по крайней мере, 1 дюйма от вражеских моделей. Если боевая единица, к которой относится модель, вовлечена в ближний бой, модель немедленно вступает в схватку. Если модели нельзя разместить подобным образом, то они не возвращаются.

Броски на «реанимационные протоколы» нельзя совершать, если боевая единица уничтожена - со смертью последней модели уберите все фишки. Обратите внимание, что персонажи не считаются частью боевой единицы при действии правила "реанимационные протоколы". Если персонаж оказывается единственным выжившим из всей боевой единицы, то его присутствия недостаточно для произведения броска на "реанимационные протоколы", поэтому уберите все оставшиеся фишки. После проведения всех бросков на "реанимационные протоколы" (удачные или проваленные) уберите все фишки от боевой единицы.

ВЕЧНОЖИВУЩИЙ

Если модель с этим специальным правилом удаляется как убитая, не используйте фишку «реанимационных протоколов» на эту боевую единицу. Вместо этого положите фишку «вечноживущего» там, где модель была удалено из игры. В конце фазы сделайте бросок за эту фишку, как если бы вы делали бросок на «реанимационные протоколы».

Если модель была присоединена к боевой единице, когда погибла, и бросок удачный, она возвращается в игру с одной раной в согласовании с этой боевой единицей, как описывалось в «реанимационных протоколах». Если модель не была присоединена к боевой единице, когда погибла, она возвращается в игру с единственной раной в пределах 3 дюймов от фишки. В обоих случаях модель необходимо расположить на расстоянии, по крайней мере, 1 дюйма от вражеских моделей. Если модель находится в согласовании с одним или более дружественными боевыми единицами, к которым имеет право присоединиться, она автоматически присоединяется к одной из этих боевых единиц (на ваш выбор). Если модель была вовлечена в ближний бой, когда погибла, и схватка продолжается, в таком случае она должна немедленно вступить в бой. Если модель по какой-либо причине нельзя поставить на стол, она погибает и не возвращается. Если бросок провальный, удалите фишку из игры.

ЭНТРОПИЙНЫЙ УДАР

Технологии некронов могут превратить даже усиленную броню в сгусток энергии.

Любая модель, которая получает одну или ран, от которых не защитили спас-броски, от оружия или модели с этим специальным правилом, немедленно теряет свои спас-броски броню до конца битвы (фактически спас-бросок броню пропадает). За каждое попадание, полученное техникой от оружия или модели с этим специальным правилом, бросьте D6. При каждом выпадении 4+ техника немедленно теряет по 1 пункту показателя брони со всех сторон. Если показатель броня техники падает до 0 с любой из сторон, она немедленно превращается в обломки.

ЖИВОЙ МЕТАЛЛ

Техника некронов состоит из полуразумного сплава, способного на невероятные трюки эластичности и самовосстановления.

Если модель с этим специальным правилом получает результат "экипаж контужен", бросьте D6: при выпадении 1 результат действует как обычно; при выпадении 2+ результат не учитывается. Если модель с этим специальным правилом получает результат "экипаж оглушен ", бросьте D6: при выпадении 1-3 результат действует как обычно; при выпадении 4+ результат не учитывается.

ЛОРДЫ И ВЛАДЫКИ НЕКРОНОВ

Как и полагается их рангу, знать некронских царств сохранилась куда лучше после биопереноса, чем низшие сословия. По сравнению с тем, что досталось основной массе некронтир, тела представителей знати оказались не только сильнее и прочнее, но и получили расширенные энграммные схемы, где хранились разум и личность. Большинство некронов пробудилось после Великого Сна безмозглыми созданиями, слабо помня о том, какими они были раньше. Лорды и владыки, напротив, сохранили подвижность, мысли и оттенки личного своего былого эго, если только не получили повреждений во время сна.

Мир-гробница может иметь десятки или даже сотни знатных некронов, но лишь один среди них обладает абсолютной властью. На центральных и окраинных мирах это, как правило, лорд, в то время как на коронных и некоторых важных центральных мирах регентами стоят владыки. Каждый фаэрон тоже располагается на коронном мире, с которого правит целой династией.

Среди знати мира-гробницы политическое соперничество является обычным явлением, кто-нибудь постоянно строит коварные планы, хотя масштабы замыслов бесконечно разнятся. По причине своего андроидного происхождения некроны стремятся вычислить вероятность успеха своего предприятия; заговорщик редко станет действовать в открытую, если вероятность провала перевешивает шанс на успех. В силу этого известны случаи, когда владыка, которому бросали вызов, уступал сопернику власть, если не было никакой надежды на немедленную победу, предпочитая пробыть сотни или даже тысячи лет в низком ранге и терпеливо выжидая возможности вернуть утраченное.

Однако если награда того стоит, борьба за власть может перерасти в открытый конфликт. В таком случае оставшаяся часть знати мира-гробницы присоединяется к одной из сторон в зависимости от своей лояльности и амбиций, хотя некоторые выжидают предельно долго прежде пойти на это, договариваясь о цене своей преданности. Подобные внутренние войны неизменно следуют официальному кодексу битвы, каким руководствовались древние некронтир, и который определял размер войск и правила сражения заблаговременно согласованные между противниками. В предшествовавшие биопереносу времена такие войны приводили к резне бесчисленных миллионов за какие-то дни или недели. В наши дни благодаря способности некронов к самовосстановлению их борьба может длиться годами или даже столетиями без выявления победителя. Из-за этого лишь самые отчаянные или жаждущие власти представители знати идут на такие действия.

В каждой битве знатный некрон сражается среди своих сородичей, он дирижирует сотнями обширных кампаний против инопланетных захватчиков, которые копошатся на остатках династий некронов. Многие немесоры считают немыслимым соблюдать традиционный кодекс битвы против инопланетных врагов. В их глазах большинство рас являют собой не более чем животных, которых надо убить с наибольшей эффективностью и с наименьшим великолепием. Большая часть развитых рас, таких как эльдар, доказали, что недостойны считаться ровней некронам. Потому ассасинация и засады - запрещенные в войнах между знатью - используются против чужаков без каких-либо оговорок. Тем не менее, неважно насколько низкого происхождения является противник по мнению некронского правителя, он лично наблюдает за ходом битвы где бы то ни было возможно, возглавляя своих прислужников в пекле сражения. Тем самым он доказывает свое превосходство, как своим ближайшим соратникам, так и противникам в галактике.

Когда лорд некронов или владыка шагает в своем боевом одеянии, лишь самые сильные и хитрые из врагов имеют хоть какую-то возможность выжить. Бронированное тело знатного представителя выдерживает выстрелы из противотанкового вооружения, а металлической мускулатуры хватает на то, чтобы стирать в порошок кости врагов. В распоряжении лордов и владык находится все секретное вооружение их древней цивилизации: боевые косы, тахионные стрелы и другие удивительные механизмы разрушения. Но, скорее всего, самое опасное оружие знатного некрона - это его разум. Действительно, фаэрон обладает такой силой воли, что способен наделять окружающих подчиненных частицей собственной пылкой решимости, создавая непреодолимое ядро сопротивления любому врагу.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-владыка	4	4	5	5	3	2	3	10	3+
Некрон-лорд	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: посох света.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж (только владыки), реанимационные протоколы.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

Фаэрон: Фаэрон и любая боевая единица, к которой он присоединен, имеют специальное правило "непреклонный".



ЛОРДЫ-УНИЧТОЖИТЕЛИ

Не все некроны пробудились от великого сна целыми и невредимыми как планировалось. Некоторые пострадали физически за прошедшие тысячелетия; неисправности в стазисных склепах обычно приводят к постепенному разрушению некронов, которое разъедает механическое тело и ослабляет энграммные маршруты. Другие заражаются вирусом свежевателя и превращаются в существ, чьи цели определяются жаждой плоти. Кроме того существуют некроны, которые пробудились ото сна с неповрежденной физической формой, но с безвозвратно нарушенной психикой. Разгневанные и отчаявшиеся от своего бездушного существования, эти некроны обратились к нигилизму. Они более не ищут спасения или возвращения к плоти, которая была столь давно утрачена ими. Они желают одного - передать всех живых существ в гостеприимные объятия смерти. Это уничтожители, самопровозглашенные вестники забвения.

Лорды-уничтожители самые маниакальные из их числа, главным образом потому, что они сохранили куда больше интеллекта, чем обыкновенные уничтожители, и способны задействовать весь жуткий потенциал своего разума в стремлении к галактическим завоеваниям. В дополнении к этому бесчувственность лордов-уничтожителей делает их еще кровожаднее. В то время как немногие некроны сохраняют какое-никакое интуитивное понимание жалости и сострадания, то, по крайней мере, умнейшие из них по-прежнему способны сознательно осмыслять подобные понятия. Но не лорды-уничтожители, они давным-давно отказались от всякой способности сопереживать другим существам. Если лорд-уничтожитель захватывает пленников, то делает это он не из соображений чести или жалости, а исключительно из практических соображений. Существуют тысячи способов использовать заключенных в качестве приманки для других живых, и лордам-уничтожителям эти методы хорошо известны все до последнего. Конечно, в галактике полной геноцидальных деспотов, лорды-уничтожители стоят упоминания как нечто поистине ужасное. Тогда как другие убивают ради удовольствия или в угоду некоего злобного бога, лорды-уничтожители продолжают свой кровавый поход просто потому, что они избрали такой путь. Согласно их вычислениям, удовольствие - всего лишь еще одно бессмысленное чувство, а благосклонность богов – не что иное, как возможность поддержания тленной плоти.

В действительности даже владыки считают лордов-уничтожителей весьма эксцентричными, полагая, что они слишком охотно слились с машиной. Большинство некронов кроме того имеют мучительное подозрение, что когда вся органическая жизнь в галактике будет ликвидирована, их нигилистические собратья обернутся против собственного рода. Как результат - многие лорды-уничтожители являются изгнанниками и отверженными. Лишенные звания и титула, они вынуждены скитаться на периферии некронской цивилизации, дабы их безумие не распространилось, словно зараза.

Лорды-уничтожители представляют собой грозных противников, по физической силе они сопоставимы с сильнейшими владыками. Наибольшее предпочтение из всего разнообразия инструментов войны отдается боевым косам и пустотным клинкам. В некотором ужасном роде лорд-уничтожитель – ремесленник, и плоды его кровавых трудов куда легче оценивать в разгар битвы. Нет никакой художественной красоты в ударах лорда-уничтожителя; каждым взмахом клинка движет желание достижения наибольшей результативности. Удивительно, но зачастую выпады лорда-уничтожителя непреднамеренно театральны. Если по его расчетам трех противников будет быстрее прикончить одним ударом, чем тремя разными, тогда он совершит единственный удар. Низшее существо, возможно, не пойдет на такой риск, но для лорда-уничтожителя, который просчитывает победу до малейшей детали, нет никакой опасности, а лишь абсолютная уверенность в своих действиях.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лорд-уничтожитель	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: боевая коса.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, предпочтительный противник (все!), реанимационные протоколы.

"Я не признаю над собой хозяев за исключением всемогущего фантома смерти. Во имя его я буду пожинать все формы жизни этой галактики, не оставляя ничего, кроме безжизненного монумента неотвратимости бытия.
Называйте, как пожелаете, но это - поиски не что иного, как абсолютного совершенства. Те, кому не понять их необходимости, безусловно, несовершенны, но им не стоит отчаиваться - я лично позабочусь о том, чтобы они не дожили до конечной стадии завершения нашей работы".

Палач Эзандрах из династии Мефрит, Герольд Кровавой Жатвы.



КРИПТЕКИ

Криптеки составляют всегалактический конклав технологов, чья цель изучать и хранить таинственные устройства расы некронов. Они мастера пространственного диссонанса, сингулярного манипулирования, атомарного преобразования, элементной трансмутации и бесчисленного множества других непостижимых технологий. Во многих отношениях силы криптеков схожи с умениями псайкеров других рас, но с одним значительным различием: вместо использования мутантного разума для проведения энергий варпа криптек применяет загадочную науку для обуздания фундаментальных сил вселенной.

Каждый конклав специализируется в определенной области техноколдовства, будь то психомантия, плазмантия, хрономантия или любая другая из сотни тысяч дисциплин. Конклавы изначально создавались для обмена информацией и мастерством из одного конца галактики в другой, но вскоре стали раздроблены и обособлены. В последовавшие после биопереноса тысячелетия сообщество криптеков стало столь же косным и разобщенным, как и любой другой аспект некронского социума. Сегодня оставшиеся конклавы скорее сохраняются в силу традиции, чем из-за их практической надобности.

Хотя криптеки не имеют официального статуса в политической структуре династий, они обладают немыслимым влиянием. Некронтир никогда не проявляли интереса к творениям их технологий, и такое отношение не сильно изменилось со временем. Могущество криптеков опирается на подобное невежество, а также на армии каноптековых пауков, призраков и скарабеев, что находятся под их управлением. Хотя немногие представители некронской знати уделяют технической стороне много внимания, бесчисленные системы мира-гробницы требуют постоянного обслуживания для максимально продуктивного функционирования, и худощавый криптек всегда готов прекратить цикл обслуживания, если его "начальникам" потребуется напоминание о важности его деятельности. Даже самый высокомерный владыка пойдет на извинения, когда его солдаты и оружие начнут заклинивать.

Иногда некрон-владыка заходит настолько далеко, что нанимает особо надежных и умных криптеков служить при своем царском дворе. Подобный шаг может быть политически опасен для владыки, так как это фактически повышает статус криптека до одного социального уровня с лордами некронов, и тем самым неизбежно вызывает негодование среди царских слуг. Несмотря на это, наличие богатства знаний и мастерства криптека под рукой обычно расценивается как более чем достойная плата за риск.

В конце концов, единственное, что сдерживает амбиции криптека, так это присутствие другого криптека. В том случае, если придворный криптек слишком высоко забирается на своем посту, некронский владыка старается заменить его, привлекая на службу более покорного техноколдуна. Даже здесь есть свои сложности, ибо ни один криптек намеренно не займет место того, кто состоит с ним в одном конклаве, а вот конкурент из другого конклава охотно пойдет на это. Подобные интриги и контразаговоры неизменно приводят к соперничеству или даже прямому конфликту между различными криптеками и конклавами. А это в свою очередь ведет к техноколдовским дуэлям, которые неизбежно оканчиваются тем, что проигравшему криптеку приходится пережить наиболее неприятную (если говорить простыми словами) судьбу, например: преобразование в жидкий адамантий, нахождение наносекунду вне фазы остальной вселенной



или превращение в частицу материи карликовой звезды и метание по галактике.

Обязанности криптека, чьи услуги кто-либо приобрел, простираются не только на мир-гробницу, но и вне нее. Это обычное дело для владыки отдать криптеку первые находки драгоценных сплавов, энергетических ядер и фокусирующих кристаллов в обмен на его услуги в кампании. Подобное соглашение на руку обеим сторонам; ресурсы мира-гробницы ограничены, а профессия криптека требует доступных запасов сырьевых материалов. В свою очередь владыка получает в свое распоряжение всю мощь невероятного техноколдовства криптека. Простым жестом своего посоха криптек способен развернуть землю под ногами врага, поджечь сам воздух, напустить покров тьмы, истощающей силы душ, или призвать сверхъестественные разряды живой молнии. Все это орудия богов, и только боги могут рассчитывать выстоять против них.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Криптек	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: посох света.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, реанимационные протоколы.

НЕКРОНЫ-ВОИНЫ

Некроны-воины заставляют биться ледяное сердце армий мира-гробницы. Они безжалостные, бесчувственные и грозные солдаты - неумолимые эмиссары самой смерти. Однако при близком рассмотрении воина некронов проявляются неявные на первый взгляд детали, которые развеивают образ неотвратимого жнеца. Их движения четкие, но медлительные. Их конечности, хоть и сильные и блестящие, изрыты крохотными углублениями и разъедены коррозией, а также покрыты масляной жидкостью, вытекающей из постаревших суставов. Их движения прерывисты и время от времени они оступаются, когда электронные синапсы дают сбой. На самом деле некрона-воина можно было бы считать почти жалким, если бы не жестокий блеск в его глазах и не вездесущее чувство, что это скорее не разумное существо, а ходячий мертвец.

В отличие от остальных войск под командованием немесора, некроны-воины никоим образом не автономны. Они всецело зависимы от несгибаемой воли их командира. За рамками простейших инструкций воины некронов полностью лишены тактических знаний. Без более конкретных приказов фаланга некронов-воинов автоматически переходит к стандартной процедуре охранения, отражая вражеские атаки потоками метких выстрелов гаусс-огня. Все это они делают в абсолютной тишине, потому как воины некронов никогда не разговаривают; вокализация была той роскошью, что преднамеренно не включили в их модель. Тем не менее, при тяжелом повреждении некрон-воин издает модулированный электронный крик, зубодробительный звук, похожий на зловещую пародию криков боли живого существа. Невозможно сказать, что означает этот смертельный вопль - предостережение остальным некронам или же это просто полузабытая реакция на приближение момента забвения.



Нехватка интуиции у некронов-воинов компенсируется целенаправленностью и прочностью. Как только приказы получены, воины полностью переключаются на их исполнение и беспрекословно следуют командам до завершения задания. Кроме того отдельные воины могут получить серьезные повреждения еще до прекращения битвы. Даже расчленение или обезглавливание нельзя расценивать, как способ остановить продвижение некрона-воина, его продвинутые механизмы самовосстановления вернут его в строй за считанные минуты.

Несмотря на слабую чувственную связь с окружающей реальностью, некрон-воин не совсем лишен страха. Хотя большинство животных инстинктов давно остались в прошлом или ныне ничто собой не представляют, потребность некрона-воина в самосохранении все-таки имеет некоторое место в его разуме. И все-таки подобная реакция требует непосредственного обнаружения угрозы, но ее точного определения программа не дает. Если инстинкт выживания не запускается, некрон-воин будет сражаться на почти невероятном уровне, беззаботно шагая по минным полям, под бомбардировкой или сквозь другие опасности поля боя, которые, несомненно, его уничтожат.

Возможно, нехватка разума и самосознания некронов-воинов является просто побочным эффектом процесса биопереноса. Во Времена Плоти они были не солдатами, а ремесленниками, торговцами, земледельцами, писцами - кем угодно, но только не орудиями войны. Низкое положение граждан неизбежно означало, что их преобразование не будет таким же старательным и точным, как у солдат и царских семей. Еще больше будоражит мысль о том, что безмозглость воинов, вероятно, явилась умышленной частью их конструкции; некронская знать, предвидевшая биоперенос, нарочно избавила своих подданных от индивидуальности, характера и осознания окружающего мира, чтобы гарантировать, что они будут преданными и непоколебимыми солдатами в грядущих бесконечных битвах.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-воин	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

ОСНАЩЕНИЕ: гаусс-свежеватель.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: реанимационные протоколы.

"Моим подчиненным не требуется разум; им необходима лишь способность сражаться и погибать ради распространения моей безграничной славы. Только самые милосердные и благодетельные из правителей станут уберегать своих слуг от ноши самостоятельности, вы не согласны?"

Тасар Неодолимый, фаэрон династии Сарнех,
Верховный Разжигатель Войны с коронного мира
Запеннек.

НЕКРОНЫ-БЕССМЕРТНЫЕ

Когда некроны впервые покорили галактику, им удалось это благодаря решительному и неумолимому продвижению легионов бессмертных. Они являлись элитой армий некронтир. Позже эти стойкие ветераны заново родились в неустанных металлических телах. Сотни лет бессмертные служили карой всем тем, кто отделял некронов от галактического господства. Нынешние легионы бессмертных - лишь тени тех, какими они были прежде, ибо бесчисленные триллионы погибли в последние дни Войны в небесах. Но еще остались миллиарды, дожидающиеся часа пробуждения в своих гробницах, чтобы затем повторно захватить галактику.

Будучи ударными войсками армии мира-гробницы, бессмертные имеют расширенный диапазон и силу реакции по сравнению с воинами некронов, потому как они многое сохранили из своего тактического и стратегического опыта. Действительно, во многих отношениях переход к механическим телам и разумам лишь улучшил умение бессмертных эффективно вести войну. Сохранив собственные методы, фаланги бессмертных продолжают бороться за победу, используя любую тактику и военную хитрость из им известных. Но это не значит, что у бессмертных нет недостатков. Главная проблема состоит в том, что они не в состоянии обучаться и адаптироваться к новым методам ведения войны. За редким исключением, когда бессмертные оказываются в боевой ситуации, которую нельзя решить при помощи древней тактики, они обращаются к наиболее подходящей для ситуации контрстратегии вне зависимости от ее основного применения. К счастью подобные случаи встречаются не часто. Неважно насколько развились технологии, война не сильно изменилась со времен Войны в небесах.

Бессмертные обладают способностью разговаривать, хотя в однородных и невыразительных интонациях даже еще более бездушных, чем замогильные голоса владык. Это позволяет им не только снабжать бесстрастно точными сообщениями с поля боя своих командиров, но и передавать приказы некронам-воинам - фактор, который зачастую повышает результативность на всем участке фронта. Без этих умений бессмертные, в лучшем случае, - ограниченные любители поговорить, которые нередко становятся жертвами рекурсивных циклов алгоритмов и процедур вместо передачи какой-либо надлежащей информации. Столкнувшись с запросом или концептом ему непонятным, бессмертный попросту не реагирует. Эта особенность лишь потворствует высокомерным владыкам некронов в их бессвязных и высокопарных монологах. Это, в свою очередь, означает, что предбоевое послание немесора своим войскам может затянуться на неопределенно долгое время, пока он будет добиваться хоть какого-то блеска осмысления в глазах безмолвных бессмертных, а они из-за полного непонимания терпеливо будут смотреть на него, торжественно ожидая приказа, что вновь вернет их в битву.

Чего бессмертным недостает в гибкости наступления, они вполне восполняют прочностью и огневой мощью. Бессмертные защищены лучше некронов-воинов и способны выдержать шквал огня из тяжелого болтера или штурмовой пушки, после чего у них остаются лишь такие же отметины как от свежих углеродных образований на их уже обветшалом скелете. Даже если убить бессмертного, угроза не исчезает, потому как его системы восстановления немного, но, во всяком случае, лучше, чем у стандартных воинов. Немногие враги способны пережить ответный огонь бессмертных с такой же легкостью. Единственный выстрел из гаусс-бластера пробивает большинство типов брони и сдирает плоть с кости, и чем ближе бессмертные подбираются к своей цели, тем короче интервал между обжигающими выстрелами. В этом случае врагу не остается ничего другого кроме как нырнуть в укрытие, но это дает лишь жалкий шанс на выживание. От бессмертных не спрятаться, их гаусс-бластеры отчистят каждый уголок и щель, пока не останется ничего кроме праха на ветру.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-бессмертный	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

ОСНАЩЕНИЕ: гаусс-бластер.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: реанимационные протоколы.

"С десятком легионов бессмертных под моим началом я усмирю сами звезды. Одного легиона будет более чем достаточно для разрушения вашего жалкого мира".

Имотех Повелитель Бурь, фаэрон династии Саутех, регент Мандрагоры



ЛИЧ-СТРАЖА



В древние времена лич-стражи были хранителями знати, они целиком посвящали себя своим хозяевам и считались неподкупными. Тогда подобное утверждение скорее являлось больше пропагандой, чем правдой. Хотя лич-стражи без сомнения преданнее обычных солдат, они были всего-навсего простыми смертными и потому не лишены всех искушений и слабостей плоти. Теперь же лич-стража действительно соответствует своему образу из легенд. Более они не могут отклониться от указов хозяина и все благодаря старательному манипулированию с их энграммами во время биопереноса. Каждый запрограммирован на непоколебимую преданность определенному аристократу или иногда целой династии, а это в совокупности с тем фактом, что они сохранили большую часть своей личности нетронутой, делает лич-стражей идеальными эмиссарами и заместителями в ситуациях слишком опасных, чтобы рисковать жизнью фаэрона и царских придворных.

Внешне лич-страж имеет невероятно внушительный облик, будучи закованным в ту же тяжелую броню, которая чаще предназначается для членов царских семей некронов. По большей части это сделано для практичности - в конце концов, какой толк от телохранителя, если он не обладает достаточной силой и крепостью для защиты своего хозяина. Кроме того сама толстобронированная конструкция лич-стража подразумевает определенное высокомерие, дерзкий и неоспоримый вызов всем врагам знатного некрона. Соответственно лич-стражей неизменно можно увидеть в самом пекле сражения либо потому, что армия их хозяина сплачивается вокруг них, либо потому, что противник предпочел остановить натиск и, следовательно, уничтожение лич-стражи его приоритетная задача.

Как и у большей части некронской армии, вооружение лич-стражи в значительной степени определяется традициями. Большинство из них оснащены боевыми косами с массивными лезвиями из личной оружейной их покровителя. Вкупе с чудовищной силой лич-стража такое лезвие может пройти почти через все что угодно. Фаланги лич-стражей на службе у более влиятельных владык вместо этого несут гиперфазовые мечи и рассеивающие щиты: они не сильно теряют в грубой силе, но получают невероятную защиту, обеспечиваемую встроенными силовыми барьерами рассеивающих щитов. В то время как подобный отряд, вероятно, будет продвигаться медленнее, пробиваясь сквозь ударные войска космодесантников, способность выстоять перед чем угодно, начиная от осадного артиллерийского снаряда и до выстрела защитного лазера, - достаточная компенсация.

Независимо от вооружения лич-стражи всегда предпочитают единственный расчленяющий удар шквалу коротких выпадов и полагаются на собственную выносливость, чтобы не давать передышки противнику. В отличие от низших некронов лич-стража гордится - и даже наслаждается - своей кровавой работой. Более того, что-либо хуже идеального удара разочаровывает их. У некоторых из них доходит до того, что они просят прощения у своих повелителей, если совершили даже один небезупречный удар. Лич-страж иногда застывает посреди битвы с занесенным клинком, пока не наступит подходящий для удара момент. И когда он наступает, лич-страж описывает непреодолимую дугу, отсекая конечности, отрубая головы или разрезая пополам туловища.

"Лишь бессмертный в состоянии по-настоящему постичь бремя неизменной преданности".

Варгард Обирон из династии Саутех

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лич-страж	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

ОСНАЩЕНИЕ: боевая коса.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: реанимационные протоколы.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

Рассеивающий щит: Силовой барьер, проецируемый рассеивающим щитом, может предохранять от атак в ближнем бою или отражать вражеский огонь.

Лич-страж с рассеивающим щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. Если спас-бросок использован против стрелковой атаки, выберите невовлеченную в бой вражескую боевую единицу в пределах 6 дюймов - эта боевая единица получает попадание с силой и АР, равными первоначальному выстрелу. Если в пределах 6 дюймов нет невовлеченного в бой противника, тогда спас-бросок по-прежнему предотвращает ранение, но выстрел не перенаправляется. Это не действует на шаблоны или маркеры взрывов.

СМЕРТОУКАЗАТЕЛИ

Бесчисленные тысячелетия отряды смертоуказателей служили некронской знати как снайперы и ассасины. Даже когда они состояли из плоти и крови, смертоуказатели заработали себе репутацию за хладнокровную расчетливость и терпение. Теперь облаченные в неустанные металлические тела смертоуказатели стали еще смертоноснее, чем были во Времена Плоти.

Смертоуказатели составляют такую же часть армии мира-гробницы как бессмертные и некроны-воины, и потому традиции предписывают определенные правила касательно их применения. Ввиду того, что они действуют в качестве средств политического убийства и устраивают засады, то согласно древнему кодексу битвы участие смертоуказателей запрещено в войнах знати или против других "благородных" врагов. К счастью большинство инопланетных противников расцениваются как недостойные соперники, и, пока у них не появляется шанс доказать обратное на поле боя, немногие вражеские военачальники выживают после встречи со смертоуказателями, чтобы затем поведать о них. Это позволяет наиболее традиционалистским и закоснелым немесорам свободно использовать этих убийц в борьбе со значительной частью различных чужаков, которых посчитают недостойными. Благородный труп, так или иначе, труп, и немногое можно извлечь из этого новообретеннного статуса.

Смертоуказатели редко занимают позиции вместе с остальной армией в начале сражения. Вместо этого они ускользают из реальности и наблюдают за разворачивающимся конфликтом из гиперпространственного ублиета - карманного измерения, что находится в промежутке между прошлым и настоящим. Они могут оставаться там днями, терпеливо выжидая благоприятного момента для действия. Смертоуказатели тщательно выбирают момент для вмешательства. Их могут вызвать по приказу командующего армией, но чаще их оставляют действовать по собственному усмотрению. Биоперенос не сильно притупил их хищнические инстинкты, и большинство немесоров доверяют им заботу о себе самих. Из своего гиперпространственного убежища смертоуказатели в состоянии отслеживать точки отправления и получения сообщений вражеских каналов связи, телепортационные лучи и даже орбитальное десантирование со смехотворной легкостью. Таким же образом раскрывается месторасположение пунктов развертывания вражеских командиров и подкреплений.



Когда цель засечена и зафиксирована, смертоуказатели выходят из своего ублиета, бесшумно возникая на вершине горы или крыше руин, откуда обеспечивается свободный обзор на намеченную жертву. Отсюда смертоуказатели наносят охотничью метку - отчего и происходит их название - ореол сверхъестественной зеленой энергии, который кружит над головой цели. Ореол ярко сияет в пяти измерениях, поэтому неважно как далеко находится или каким образом пытается сбежать цель, смертоуказатель никогда не потеряет ее след. Естественно подобная метка не существует вечно, в лучшем случае, возможно, всего один час или около того, но час - смехотворно долгое время для отряда смертоуказателей на охоте. Цели очень повезет, если она проживет и несколько секунд, прежде чем ее разорвет на части огонь из длинноствольных синаптических дезинтеграторов смертоуказателей.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Смертоуказатель	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

ОСНАЩЕНИЕ:
Синаптический дезинтегратор: Эта винтовка стреляет сжатым лептонным лучом, который разрушает синаптическую ткань.

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	X	5	Скорострельное, снайперское

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокая атака, реанимационные протоколы.

Эфирный перехват: сразу после того, как вражеская боевая единица прибывает из резерва, любая боевая единица смертоуказателей, которая находится в резерве по правилу "глубокой атаки" и еще не вошла в игру, по желанию игрока за некронов может войти в игру с помощью "глубокой атаки", как правило, во время хода противника. Любая боевая единица смертоуказателей, которая не присоединяется к игре подобным образом, получает броски на резерв как обычно в последующие ходы.

Охотники из гиперпространства: при развертывании боевой единицы смертоуказателей выберите любую вражескую боевую единицу (даже боевую единицу в транспорте) кроме техники в качестве их цели - положите фишку возле выбранной боевой единицы для напоминания. Любая боевая единица смертоуказателей, которая стреляет по помеченной подобным образом цели или ударяет её в ближнем бою, наносит ранение при броске на 2+.

"Если ты помечен, уже не сбежишь"
Иллик Ночное Копье, мастер следопытов.

СВОРЫ ОСВЕЖЕВАННЫХ

Освежеванные - омерзительные твари, жертвы ужасного безумия, внедренного на завершающем этапе Войны в небесах. Их проклятье стало частью дара одного из К'тан по имени Лланду'гор, Свежеватель. Говорят, что когда некроны обратились против К'тан, Свежевателя не просто разделили на части как его собратьев, а полностью уничтожили. Однако перед смертью он обрушил жуткое проклятие на предателей, запятнав их отражением своего ужасающего голода. На протяжении эонов проклятие Свежевателя оставалось незаметным. Со временем стало проявляться безумие, и зараженные некроны невольно разнесли эту болезнь на бесчисленных мирах.

Некрон, над которым возымело вверх проклятие свежевателя, страдает от медленной и мучительной эрозии сознания. Он начинает получать удовольствие от кровавых останков освежеванных врагов, что заставляет его собирать жуткие трофеи из кожи, мышц и костей. С прогрессированием заражения жертва вынуждена питаться падалью. Но некрон не в состоянии по-настоящему переварить или проглотить плоть - кровь попросту протекает через щели в экзоскелете, затрудняя движения суставов и стекая к ногам. Однако он продолжает жадно поглощать кровь в бессмысленной попытке удовлетворить неутолимый голод. Вскоре после этого происходят физические метаморфозы, которые разрушают и искажают тело больного некрона, его внешняя деформация отражает внутренние изменения в протоколах и функциях. В итоге отвратительный некрон просто исчезает, утянутый неизвестным инстинктом в карманное измерение вне нашего пространства, где он вечно обитает посреди дворцов-склепов освежеванных.

Остальные некроны питают отвращение к освежеванным и страшатся болезни, что они разносят. Как результат, подозреваемых в заражении изгоняют или уничтожают, прежде чем болезнь успеет вызвать эпидемию. Тем не менее, никакие меры предосторожности не останавливают свору освежеванных от участия в уже начавшейся битве. Они могут появиться в любое время, привлеченные из своего мрачного измерения ароматом крови и резни. Освежеванные обычно атакуют, не заботясь о стратегии, хотя подчас у них хватает ума не нападать сразу, вместо этого они подкрадываются к цели в ожидании момента, когда она будет уязвима. Лучше всего это достигается с подветренной стороны, так как освежеванные источают жуткое зловоние гниющей плоти. Выбрав мгновение, Освежеванные ударяют без колебаний, разрубая свою жертву кривыми когтями и безумно и пронзительно вопя. Если враг убегает, освежеванные редко преследуют его, вместо этого предпочитая пировать своими жертвами. Но если противник оказывается особенно стойким, освежеванные неизбежно отступают, растворяясь в тенях в ожидании более податливой цели.

Большинство владык отчасти или вовсе не пытаются подгонять свои планы под нежелательные действия освежеванных, наоборот предпочитая использовать любое преимущество, которое даст появление этих мерзких тварей. Независимо от их полезности, владыка нередко приказывает избавиться от всех выживших освежеванных по окончании битвы. К сожалению, только самых безрассудных из их числа удается убить. Остальные ускользают в иные измерения и вновь появляются в своих дворцах из гниющей плоти, нагруженные новообретенными трофеями и источающие смрад свежей крови.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Освежеванный	4	1	4	4	1	2	3	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокая атака, проникновение, реанимационные протоколы.



"Мы рассчитывали, что технологиями нарушим естественный порядок. Но поступь вечности нельзя постоянно отвергать; вселенная заставит нас склонить голову за нашу самоуверенность. Все же ее способы воздействия ограничены. Мы давным-давно высвободили свои тела из хватки смертности и обменяли собственные души на технологичные безделушки и атрибуты власти. Наше сознание, в таком случае, единственное, что мы можем утратить, но и здесь ее следующий ход не принесет победы. Хотя наши персональные муки принимают различные формы, рано или поздно мы все падем жертвами безумия".

Сарех, Последний из Безмолвных Царей

ТРИАРХИЧЕСКИЕ ПРЕТОРИАНЦЫ

В некронских династиях преторианцы несут ответственность за поддержание правил Триархии, они следят за тем, чтобы войны и политические действия в равной степени проходили согласно древнему кодексу битвы. Фактически они стоят вне политических структур и имеют право и способы принуждения к осуществлению их воли, если поступки будь то лорда, владыки или даже фаэрона нарушают заветы старины. Кроме того, триархические преторианцы имеют другую вышестоящую задачу: они отвечают за то, чтобы династии некронов никогда не исчезли и чтобы их свод законов и правил не пропал во тьме. Первый пункт им выполнить не удалось. Война в небесах, в сущности, уничтожила династии некронов. Хотя триархические преторианцы сражались на передовой в том катаклизме, их стараний не хватило. Этот позор тяжким грузом лежит на выживших, что и заставило их отказаться от гибернации. Когда потухли последние очаги Войны в небесах, оставшиеся триархические преторианцы ушли к древним центрам власти у северного края галактики, оберегая все возможное по мере своих сил от возмездия эльдар.

В своих тайных крепостях триархические преторианцы разрабатывали планы действий на много тысячелетий вперед, на тот день, когда некроны восстанут, чтобы вновь править галактикой, и снова станут руководствоваться законами старины. И все же они знали - есть большая вероятность того, что непроверенная стазисная технология подведет, и их спящие сородичи никогда не проснутся. Именно поэтому триархические преторианцы отправились странствовать по всей галактике, притворяясь грозными на вид богами на несчетных примитивных мирах. Они насаждали законы некронтир легковерным первобытным цивилизациям, формируя культуры согласно их собственным представлениям. Немногие расы полностью вняли учениям триархических преторианцев; большая часть была уничтожена войнами, природными катастрофами или мстительными предвестниками мира-корабля Алайток, которые всегда стремились помешать успешному выполнению миссии триархических преторианцев. Несмотря на это, фрагменты знаний Триархии и некоторый археотех сохранились на мирах, где не ступала нога некронов многие тысячи лет.



Теперь, когда все большее количество некронов пробуждается ото сна, триархические преторианцы увидели шанс вычеркнуть из истории их неудачу. Они путешествуют по галактике от одного мира-гробницы к другому, воссоединяя разрозненные части некронских династий. Это долгий и бесконечно замедляемый процесс, ибо галактика невообразимо громадна, к тому же информация о месторасположении многих некронских миров утрачена, но у триархических преторианцев достаточно терпения на поиски и пылающей решимости для доведения своего дела до конца. Как только с миром-гробницей выходят на контакт и передают в новообразованные династии, воинство триархических преторианцев остается на этой планете навсегда, дабы руководить ее протоколами и защищать. Таким образом, формации триархических преторианцев зачастую можно увидеть как на передовой линии обороны в битве против захватчиков, так и в кампаниях по восстановлению власти. Ни один представитель знати не станет отказываться от подобной поддержки, даже будь у него такая возможность, потому как огромный возраст совсем незначительно повлиял на боевые навыки отрядов триархических преторианцев.

Они нечасто сражаются в первых атакующих эшелонах, предпочитая парить над полем брани на антигравитационных модулях. Они внимательно наблюдают сверху за ходом битвы не только ради выжидания момента, в который их вмешательство возымеет набольшее воздействие, но также следят за действиями врага. Хотя триархические преторианцы разделяют привычное презрение некронов ко всем другим расам кроме своей, они всегда бдительны с противником, что отмечен их влиянием тысячи лет назад, и иногда они провозглашают таких существ достойными врагами, против которых следует соблюдать кодекс битвы. Это может сорвать планы командующего армией - подобные нюансы являют собой нежеланное препятствие ведению битвы - но только самоуверенный немесор в действительности не посчитается с пожеланиями триархического преторианца таким наглым образом.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Триархический преторианец	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота.

ОСНАЩЕНИЕ:
Жезл завета: Выстрел из жезла завета может превратить даже некрона в блеклую лужу расплавленного металла, органические существа же попросту испаряются в облаке пылающего праха.

В дополнение к тому, что жезл завета считается силовым оружием в ближнем бою, это в то же время и стрелковое оружие с нижеуказанным профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
6"	5	2	Штурмовое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: бесстрашные, реанимационные протоколы.

ТРИАРХИЧЕСКИЕ ОХОТНИКИ

Подобно громадному механическому пауку триархический охотник возвышается над полем боя. Он обладает острыми конечностями и разрушительным вооружением и управляется высокопоставленным триархическим преторианцем. Когда триархический охотник продвигается, он делает это с такой скоростью и четкостью, что кажется, будто перемещается рывками. Действительно, он способен пройти любую местность с ловкостью и аккуратностью, которую нечасто встретишь у шагоходов менее развитых рас.

Ввиду того, что триархический охотник может оснащаться широким спектром противопехотного и бронебойного оружия, он чаще всего применяется как специализированный охотник за танками, который действует далеко впереди основной армии. Он способен передвигаться по густым джунглям и скалистой местности столь же быстро и уверенно, как и на открытой равнине. Триархические охотники легко превосходят в маневре более громоздкую гусеничную технику и обрушивают свою опустошительную огневую мощь на слабую боковую и тыловую броню цели. Соответственно их нападения наиболее эффективны, когда враг застигнут врасплох, поэтому триархические охотники редко позволяют себе длительную стрельбу по неприятелю. Вместо этого они предпочитают использовать тактику коротких ударов; дав один или два залпа огня, они быстро ускользают в тени, прежде чем враг успеет отреагировать на их угрозу.

В тех случаях, когда триархический охотник располагается по центру линии фронта, его главной задачей становится обеспечение непосредственной огневой поддержки, и тогда он обычно оснащается тепловым излучателем - многоцелевым термоядерным оружием. Если вражеский танк останавливает продвижение некронов, то одного сфокусированного выстрела тепловым лучом бывает достаточно, чтобы расправиться с помехой. Аналогично, если окопавшаяся вражеская пехота мешает наступлению некронов, триархический охотник может исправить безвыходное положение. Оператор просто устанавливает тепловой излучатель на рассевающий режим и испускает облако раскаленной плазмы, проникающее в каждую расселину и заживо сжигающее противника.

Если огневых средств триархического охотника недостаточно для выполнения задания, он приказывает ближайшим фалангам некронов обеспечить огневую поддержку и даже передает им данные целеуказания для уверенности, что дополнительный поток огня будет предельно точным. Лишь самые выносливые и отважные из врагов в состоянии выстоять против такого огневого вала, другие с криками убегают с поля боя или падают замертво, скошенные прицельными залпами.

Присутствие триархического охотника имеет существенное тактическое значение, и частые соперники некронов отдают предпочтение их уничтожению. Каждый триархический охотник защищен многослойным квантовым экраном. Хотя упорный огонь все-таки может пробить эти энергетические поля, но они обычно дают триархическому охотнику достаточно времени для отхода. Прочность конструкции триархических охотников до такой степени усилена, что по большей части их располагают в авангарде войск, чтобы они отвели на себя главный удар вражеской контратаки, пока основная часть некронской армии не достигнет зоны боевых действий.



"Превосходно! Прибыли триархические охотники. Теперь наступит час расплаты для наших наглых подчиненных".

Немесор Зандрех из династии Саутех, регент коронного мира Гидрим

				Armour				
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Триархический охотник	4	4	7	11	11	11	2	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника, с открытым верхом, шагоход.

ОСНАЩЕНИЕ: квантовый экран.

Тепловой излучатель: тепловой излучатель может стрелять либо сфокусированным, либо рассеянным лучом. Выберете по желанию, какой режим будете использовать, до начала стрелковой атаки как триархического охотника.

Сфокусированный луч

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	8	1	Тяжелое 2, мелта

Рассеянный луч

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	5	4	Тяжелое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: живой металл, движение через укрытие.

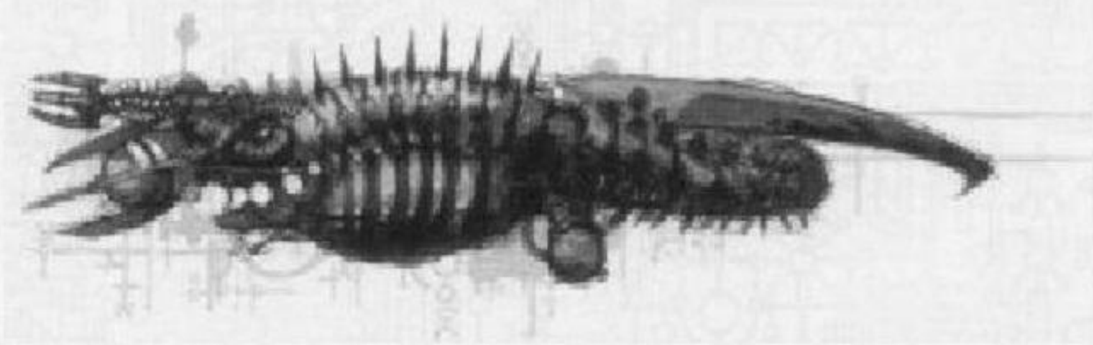
Ретранслятор данных целеуказания: если триархический охотник стреляет во вражескую боевую единицу и делает, по крайней мере, одно попадание, положите фишку или монету возле цели. Оружие всех остальных дружественных боевых единиц, которые позднее стреляют по той же цели во время текущей фазы стрельбы, считается спаренным.

ОСКОЛКИ К'ТАН

Осколки К'тан - все, что осталось от некогда могущественных звездных богов. Теперь это лишь отражение их былых себя, частицы энергии, что пережили предательство некронов и в свою очередь были ими порабощены. Большинство из них теперь изнывают в неволе у своих бывших рабов и совершенно неспособны самостоятельно действовать без соответствующего приказа. Если осколок К'тан вздумает бунтовать или чрезвычайно разовьется в рамках своего тела, тогда автоматически активируются предохраняющие механизмы, утаскивая существо обратно в его гробницу, где оно будет томиться столетиями до тех довольно мрачных времен, пока вновь не понадобятся его услуги. Даже со всеми этими мерами предосторожности некроны опасаются использовать осколки К'тан в битве. Хотя возможность высвободиться незначительна, такой шанс все же есть, и то будет поистине черный день, когда тессерактовые лабиринты откроются, и К'тан снова вырвутся в галактику.



Даже в ослабленном и полностью скованном состоянии осколки К'тан представляют существ практически безграничной силы. Они могут создавать энергетические разряды, управлять сознанием низших существ, манипулировать течением времени и изгонять врагов в альтернативные реальности. В действительности способности осколка К'тан ограничены лишь двумя вещами: его необъятным воображением и тусклыми воспоминаниями, переданными существом, от которого его откололи. В то время как ни один отдельный осколок К'тан не обладает всей памятью всемогущего существа, частью которого когда-то был, каждый обладает индивидуальностью и высокомерием того гораздо большего и могущественного создания. Хотя осколку К'тан по силе превратить танк в расплавленный шлак одним движением руки, скорее всего он сделает нечто другое, так как его прародитель нашел бы иное решение проблемы, например, превратил экипаж в первичный бульон или обманом заставил их атаковать собственных союзников. Единственный способ уничтожить К'тан - пробить его некродермис, тело из живого металла, где заключена его сущность. Если некродермис разорван, осколок К'тан взрывается во вспышке ослепительной энергии, и тварь рассеивается галактическими ветрами.



В то время как многие осколки К'тан теперь действительно состоят на службе у некронов, это нисколько не означает, что последним подчинен весь их пантеон. Слухи о похожих на К'тан существах можно встретить по всей галактике, хотя многие из них всего-навсего проявляют непостижимые силы. В самом деле, любых подобных созданий - будь то порожденный варпом демон, энергетическая жизненная форма или пришелец с развитой технологией - можно ошибочно принять за К'тан, если наблюдатель примитивный, легковерный или просто недостаточно просвещенный. Эта противоречивая информация вызывает большую путаницу касательно точного числа и природы выживших К'тан даже среди эльдар. Хранимые в Черной Библиотеке записи противоречат тем, что есть у Ультве, а те в свою очередь расходятся с архивами Алайтока. Быть может, существует четыре К'тан, четыре тысячи или любое другое их число в этом промежутке. Однако все эльдар сходятся на том, что имеющиеся у Империума крупицы знаний настолько некорректны и спутаны, что, пожалуй, с каждым новым открытием все больше отдаляются от истины. Любой, кто ищет подтверждений существования К'тан, легко обнаружит их, но это скорее скажет о складе ума ищущего, чем о какой-либо ценности "доказательства".

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Осколок К'тан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: чудовищное создание (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ:
Некродермис: осколки К'тан заключены в некродермис из живого металла, который одновременно защищает и сдерживает их сущность.

Осколки К'тан имеют непробиваемый спас-бросок на 4+. Если осколок К'тан теряет свою последнюю рану, модели в пределах D6-дюймов от осколка К'тан получают попадание 4 силой с АР 1.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: бесстрашный, вечный воин.

Невосприимчивость к естественным законам: воздействия труднопроходимого и опасного ландшафта при движении осколков К'тан не учитываются.

"Они предстали нам богами, и мы по глупости приняли их как таковых. Мепхет'ран Обманщик, Аза'город Несущий Ночь, Лаш'уддра Бесчисленный Рой: я проклинаю их имена и имена всех их злобных собратьев".

Отрывок из Хроники Сареха, Последнего из Безмолвных Царей



ПРОЯВЛЕНИЯ МОЩИ К'ТАН

Осколки К'тан – существа, обладающие силами менять саму реальность. Их способности многочисленны и разнообразны и схожи с теми, что имели породившие их сущности. Осколок К'тан всегда имеет две из нижеследующих способностей, стоимость которых представлена в списке состава армии (см. стр. 92). Учтите, что любую способность можно взять всего один раз для армии.

ЭНТРОПИЙНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ
Металл разрушается в ужасных руках осколка К'тан.

Атаки ближнего боя осколка К'тан имеют специальное правило "энтропийное прикосновение".

ВЗОР СМЕРТИ
Глаза чудовища горят темной энергией, когда он выпивает жизненную энергию из всех вокруг.

В фазу нападения, после совершения всех прочих ударов осколка К'тан в бою, поместите крупный маркер для взрыва по центру осколка К'тан. Все остальные модели под маркером (дружественные или вражеские) получают одно попадание 3 силы, спас-броски не дозволяются. Если осколок К'тан наносит подобным образом одну или более ран без спас-бросков, он восстанавливает одну полученную ранее в битве рану. Впоследствии эти раны не учитываются в послебоевом анализе.

ВЕЛИКАЯ ИЛЛЮЗИЯ
Осколок К'тан плетет обман, мешая врагу увидеть подлинное расположение войск некронов.

После развертывания всех войск и совершения передвижений разведчиков, бросьте D3. Вы можете немедленно переместить то число дружественных войск, какое выпало на кубике и к которым применимы обычные правила развертывания для миссии. Данная способность применяется для перемещения боевых единиц из/в резерв.

ВЛАСТЕЛИН ОГНЯ
Осколок К'тан представляет собой существо из пламени, способное управлять вражеским огнем.

Все огненное оружие (такое как тепловые излучатели, поджиги, выжигалы, пушки "инферно" и любое другое оружие, в описании которого сказано, что в качестве своего эффекта или в виде специального правила оно использует "пламя" или "огонь") и мелта-оружие, которое стреляет в пределах 12 дюймов от осколка К'тан, имеет шанс взорваться. Бросайте D6 каждый раз при стрельбе из такого оружия в пределах 12 дюймов от осколка К'тан. При выпадении 1 оружие взрывается. Если подобное оружие находилось у модели, которая не относится к технике, модель убирается из игры как убитая. Если оружие установлено на технике, то считается что оно уничтожено. В остальных случаях выстрел(ы) просто не происходит.

РАЗРУШИТЕЛЬ МИРОВ
Раздробленные булыжники собираются и поднимаются, осыпая врагов осколка К'тан каменными глыбами.

Данная способность относится к стрелковой атаке со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	4	-	Штурмовое 1, крупный взрыв

ПИРООСКОЛКИ
К'тан вызывает частицы горящей черной материи и направляет их во врагов.

Данная способность относится к стрелковой атаке со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
18"	4	-	Штурмовое 8

РАЗУМНАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ
Присутствие осколка К'тан дестабилизирует гравитационные силы, нарушая действие механизмов, телепортационных лучей и варп-прыжков.

Для всей вражеской техники в пределах 6 дюймов от осколка К'тан весь ландшафт считается опасным (если техника начинает движение, находясь дальше, чем в 6 дюймах от осколка К'тан, пройдите тест, как только техника войдёт в шестидюймовую зону осколка К'тан). К тому же любую вражескую боевую единицу автоматически постигает несчастный случай при "глубокой атаке", если они собираются прибыть в пределах 6 дюймов от осколка К'тан посредством "глубинного удара" и при броске на разброс выпадают одинаковые значения (дубль), при этом не важно, выпадет ли на кубике разброса попадание (Hit) или стрелка.

РОЙ ПРИЗРАЧНОГО ПРАХА
Клубящиеся вихри тьмы скрывают силуэт осколка К'тан от взора врагов.

При нападении на осколок К'тан считается, будто у него есть защитные гранаты. Более того, он имеет специальное правило "скрытность".

СТРЕЛА ВРЕМЕНИ
Изменяя поток причинности и преображая течение времени, осколок К'тан забрасывает своего неприятеля обратно во тьму эпохи, предшествовавшей началу времен.

В начале фазы нападения, после совершения движений нападения, но до начала нанесения ударов, выберите одну вражескую модель (кроме техники) в базовом контакте с осколком К'тан (если таковые имеются). Эта модель должна пройти тест на инициативу, в противном случае она удаляется как убитая, при этом никакого рода спас-броски не дозволяются.

ТРАНСПРОСТРАНСТВЕННАЯ МОЛНИЯ
Осколок К'тан выпускает заряд потрескивающей энергии из протянутой ладони.

Данная способность относится к стрелковой атаке со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	9	2	Штурмовое 1

ИСКРИВЛЯЮЩИЙСЯ ЛАНДШАФТ
Естественный мир кривится в присутствии осколка К'тан, сама земля искажается и дрожит, когда физические законы, что составляют ткань мироздания, не действуют.

Пока осколок К'тан находится на поле боя, весь труднопроходимый ландшафт в то же время считается опасным для противника. Если ландшафт и так уже опасный, то тест на опасный ландшафт считается проваленным при выпадении 1 или 2.

"МОГИЛЬНЫЕ КЛИНКИ"

В завершающий период Войны в небесах "Могильный клинок" первоначально планировался как космический истребитель. Так как роботизированные тела некронов невосприимчивы к опасностям межпланетного пространства, традиционный герметизированный и закрытый летательный аппарат не требовался изначально. Действуя группами из десятков или даже сотен машин, «Могильные клинки» роились у крупных боевых кораблей противника, поражая броню и орудийные системы волнами прицельного гаусс- и тесла-огня. Аппарат настолько хорошо показал себя в исходной космической среде, что вскоре появились модифицированные версии для планетарных сражений - один из немногих случаев, когда закоснелые традиции военного аппарата некронов не помешали адаптироваться для лучшего противодействия при возникшем стечении обстоятельств.

"Могильный клинок" передвигается довольно необычно для аппаратов подобного типа, воздерживаясь от прямых векторов атаки, используемых другими гравициклами и истребителями. Пространственный репульсорный двигатель "Могильного клинка" обеспечивает малое воздействие гравитации, инерции и других сил на его конструкцию. Как результат истребитель часто двигается спирально по полю боя вместо того, чтобы взять более прямой курс, и непрестанно меняет направление и положение в пространстве, что помогает уклоняться от прицеливания противника. Ни один пилот из плоти и крови не смеет надеяться выполнить подобные беспорядочные действия без временного затемнения сознания и тошноты, но эти опасности не страшны машинам.



Несмотря на все признаки обратного, схемы атаки, используемые "Могильными клинками" все же строго регулируются рядом гиперфрактальных уравнений. Действительно, они должны существовать, ибо без них из некрона-воина получился бы поистине ужасный пилот. Для этого схемы атаки полностью предварительно спланированы, и пилот не в состоянии менять их, будучи уже в полете, хотя он может переключаться между различными тактическими схемами, чтобы приспособиться к новым целям.

Заранее заложенная программа «Могильных клинков», следовательно, подразумевает, что теоретически возможно предсказать траекторию их полета, но надо быть гением, чтобы хотя бы просто догадаться, что в их действиях вообще есть упорядоченность. Если предположить, что какой-нибудь умник обнаружит и распознает определенную систему уравнений, все равно ни один обычный вычислительный компьютер не имеет и тени на успех переработать данные настолько быстро, чтобы их можно было использовать в бою. Таким образом, "Могильный клинок» - настолько же сложная цель, как и самые превосходные пилоты из всех смертных, хотя даже их навыки намного уступают способностям машины.

"Могильные клинки" зачастую действуют впереди от остальной армии, ударяя по слабозащищенным позициям, колоннам транспорта снабжения и другим перспективным целям. Хотя планетарная версия летательного аппарата не обладает теми же вариантами разрушающего звездолеты вооружения космического истребителя, спаренные тесла-карабины и гаусс-бластеры точно так же разрушительны против наступающей пехоты. "Могильный клинок" нападает так неожиданно, что зачастую единственный признак его приближения это пронзительное завывание пространственных репульсоров. На этом этапе наиболее сообразительные враги ныряют в любое укрытие, какое удается найти. Остальные же распадаются на составные части, когда все вокруг них взрывается во вспышке нестабильной энергии.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
"Могильный клинок"	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: гравицикл.

ОСНАЩЕНИЕ: спаренный тесла-карабин.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: реанимационные протоколы.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

Теневик: *Этот размером со скарабея генератор проецирует ауру тьмы вокруг "Могильного клинка".*

Модель с теневиком имеет специальное правило "скрытность".

Небулоскоп: *Данное загадочное устройство позволяет пилоту "Могильного клинка" следить за своей жертвой в семи разных измерениях, что дает возможность сделать более меткий выстрел.*

Модель с небулоскопом имеет навыки стрельбы 5.

Защитные стабилизаторы: *Многие "Могильные клинки" летают с дополнительными бронепанелями, увеличивающими их прочность на небольшую, но существенную величину.*

Модель с защитными стабилизаторами имеет спас-бросок за броню на 3+.

НЕКРОНЫ-УНИЧТОЖИТЕЛИ

Уничтожители - сумасшедшие средства истребления, чья единственная цель существования зациклена на непоколебимом желании гасить пламя жизни. Уничтожителей не волнуют новые территории или верность кому-то, они не делают никаких различий между невинными и проклятыми, их враг – сама жизнь, а все живые существа - их добыча.

Не только неистовое безумие делает уничтожителей такими отличными от остальных обитателей мира-гробницы. Безумством заражены многие спящие некроны, хотя это редко принимает столь драматичную форму, вместо этого просто обостряются врожденные странности. Однако даже простейший некрон-воин желает вернуть Времена Плоти, и так как его физический облик это все, что теперь напоминает о некогда живом, дышащем, имеющем душу существе, он ни при каких обстоятельствах не допустит дальнейшего ослабления или искажения физической формы. Для уничтожителя же все сводится к крайне важной задаче уничтожения. Они беспощадно приспосабливают, усиливают или удаляют любую часть своего физического тела, если это поможет им лучше устраивать резню. Ноги заменяют на репульсорные платформы, руки объединяют с рабочими гаусс-пушками. Даже чувства уничтожителя подвергаются перенастройке ради улучшения целенаведения и способности предварительной подготовки данных для стрельбы; нейронные цепи переделывают для улучшения времени реакции ценой исчезновения эмоций. Но ничто из этого не указывает на то, что уничтожители не испытывают страх; и хотя они вероятно объясняют отступление как сбережение ресурсов, оно все же побуждается искрой самосохранения, от которой никогда до конца нельзя избавиться.

Что делает пробуждение уничтожителей по-настоящему тревожным так это то, что их можно обнаружить практически на каждом мире-гробнице, начиная с беднейшего пограничного мира и заканчивая великолепнейшим из коронных миров. Это подразумевает, что к определенной форме безумия склоняет подсознательное повеление, вероятно, нечто имплантированное еще К'тан при биопереносе. Это не значит, что уничтожители происходят из любого класса некронского общества. Необходима некоторая свобода личности, чтобы избрать нигилизм с таким хладнокровным пристрастием, но подобной степени индивидуальности лишены нижайшие некроны. Следовательно, почти все без исключения уничтожители являются выходцами из сословия бессмертных, лич-стражей или порой смертоуказателей. Большинство из них изгнаны с территорий родного мира-гробницы, они обитают в изолированных цитаделях под управлением дворов лордов-уничтожителей.

Страшное посвящение уничтожителей идее уничтожения - ценное добавление к любой некронской армии. В большинстве кампаний их кровавая продуктивность более чем компенсируется почти привычным неповиновением и неуважением перед некронами всех рангов. Самые проницательные и смелые немесоры напрямую составляют кампании вокруг действий уничтожителей вместо обреченных попыток разработать собственный план сражения на основе использования безмозглых воинов. Если уничтожитель узнает, что поблизости находятся другие формы жизни, он направляет свое зловещее внимание на их уничтожение, немедленно забывая и не обращая внимания на подобные бесполезные вещи как приказы и стратегия. Когда неприятель оказывается в поле зрения, уничтожитель почти или совсем не обращает внимания на своих союзников, а только принимает оптимизированные и автономные схемы истребления: разбиение вражеских формаций с помощью дальнобойных залпов гаусс-огня, а затем приближение на расстояние прямого выстрела для методического истребления выживших в почерневших кратерах.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Тяжелый уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота.

ОСНАЩЕНИЕ: гаусс-пушка (только у уничтожителя), тяжелая гаусс-пушка (только у тяжелого уничтожителя).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: предпочитаемый противник (все!), реанимационные протоколы.

"Уничтожители? Они - орудие и ничего более, которое следует использовать по прямому назначению. Некроны они лишь внешне, они повязли в безумии глубже, чем кто-либо другой из всех виденных мною. Пока у меня нет ничего кроме подтверждения их побуждений и эффективности, я не нахожу подходящих слов, чтобы объяснить их главную цель. Главная задача воина - сражаться ради дальновидных целей, оставить после себя труды и совершить деяния, истории о которых переживут их самих. Но дай уничтожителям полную свободу, и они не оставят ничего: никакой жизни, искусства, величия. Останется лишь тлен. Я – бездушная машина, но даже я испытываю жалость к их жертвам".

Сарех, Последний из Безмолвных Царей

КАНОПТЕКОВЫЕ ПРИЗРАКИ

Пока мир-гробница спит неспокойным сном, каноптековые призраки заменяют ей глаза и уши. Они бесшумно летают по запыленным залам, оберегая покой спящих от незваных гостей и проверяя системы на сбой или обветшание. Призраки – это в первую очередь исследовательские механоиды, запрограммированные обо всем докладывать контролирующим каноптековым паукам посредством межузельного взаимодействия, нежели чем действовать по собственному усмотрению. С получением приказов призрак выполняет их с твердой решительностью. Будь то команда атаковать вторгшегося или провести ремонт в центре обвалившейся гробницы, призрак будет следовать инструкциям до завершения задания или прекращения своего функционирования.

Самая примечательная особенность каноптекового призрака заключается в его матрице пространственной дестабилизации - фазорегуляторе, который позволяет входить и выходить из реальности. Призрак даже может настроить модуляцию матрицы так, что отдельные части его тела будут находиться в различном состоянии. В то время как полное существование вне фазы способно длиться практически бесконечно, полуфазовое состояние занимает громадное количество энергии для поддержания. В действительности тело призрака представляет собой не более чем набор встроенных энергогенераторов и жильных трубок из этериума, но все же он может существовать в двойном состоянии лишь ограниченный промежуток времени.

Матрица пространственной дестабилизации изначально задумывалась для того, чтобы позволить призракам достигать и ремонтировать массивные механизмы без проблематичного извлечения внешних компонентов или бронированной обшивки. Это, кроме того, не менее ценное умение при встрече с захватчиками: если верно рассчитать время, каноптековый призрак может внефазово вонзить свои когти и щупальца в неприятеля, после чего сделать их материальными и тем самым разрезать артерии, нервные узлы и жизненно важные органы, не оставляя при этом никакого внешнего следа. Более того враг, вероятно, с большим усилием успеет нанести ответный удар, но его оружие только пройдет сквозь нематериальную форму каноптекового призрака.

Хотя их основной задачей является присмотр за своими спящими хозяевами, призраков нередко призывают в армии для действия в качестве передовых разведчиков. Матрица пространственной дестабилизации позволяет призраку безостановочно пересекать любую местность и заодно помогает скрыться от вражеских глаз и сенсоров. Многие вражеские армии, нападавшие на миры-гробницы, не подозревали, что невидимый каноптековый призрак наблюдает, записывает и докладывает о каждом их шаге. Только самые наблюдательные враги смеют надеяться заметить призрачный силуэт притаившегося призрака или обнаружить тревожащий электронный треск, который сопровождает его скрупулезные передачи. Даже тогда, подобные вещи обычно списывают на разыгравшееся воображение.

Когда неминуемая битва начинается, каноптековому призраку приказывают сеять ужас и беспорядок во вражеских рядах, атакуя командиров, группы огневой поддержки и пути снабжения – всё то, за непосредственный прорыв к чему более традиционным ударным силам пришлось бы с трудом бороться. Более того, иногда вражеский военачальник даже не начнет бой. За ночь до этого его лишат жизни во сне холодные когти каноптекового призрака-убийцы, для которого ни двери, ни стража, ни силовые поля не преграда.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековый призрак	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота.

ОСНАЩЕНИЕ: фазорегулятор.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: бесстрашный.

Фазовые атаки: атаки каноптекового призрака в ближнем бою имеют специальное правило "раздирающего оружия".

Призрачный полет: каноптековые призраки никогда не замедляются на труднопроходимом ландшафте и автоматически проходят тесты на опасный ландшафт.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:
Путы: Некоторые каноптековые призраки оснащаются извивающимися механическими щупальцами, которые обвиваются вокруг противника, удерживая его на месте, пока остальные орудия не сделают свое кровавое дело..

Пока любая вражеская модель находится в базовом контакте с моделью, у которой есть путы, ее инициатива принимается за 1 вне зависимости от настоящего показателя инициативы.

КАНОПТЕКОВЫЕ СКАРАБЕИ



Каноптековые скарабеи - машины, предназначенные для переработки органической и неорганической материи в сырую энергию. Эту собранную энергию затем можно использовать для создания новых боевых единиц по указанию контроллера скарабеев. Внутри гробницы данное обстоятельство неизменно вызывает демонтаж уничтоженных или поврежденных компонентов, из которых затем можно сделать сменные детали или же сотворить дополнительных каноптековых пауков, скарабеев или призраков для наблюдения и управления функциями гробницы. Почти все что угодно воспроизводимо подобным способом, это обеспечивает неиссякаемый источник энергии достаточный для решаемых задач. При наличии времени соответствующий по размерам рой скарабеев может поглотить целый город-улей со всеми его жителями и после этого использовать похищенные энергии для создания чего угодно, начиная от линейного флота и до полностью функционирующей гробницы некронов, готовой к заселению.

Своими шустрыми, стремительными движениями и пронзительным стрекотанием каноптековые скарабеи, похоже, подражают поведению органических беспозвоночных. Тем не менее, им недостает истинного разума улья. Рой скарабеев не более разумен, чем отдельно взятый экземпляр (если не сказать, что мозгов у них нет вообще), и движим элементарными командами и даже еще более простейшими инстинктами.

Будучи абсолютно безмозглыми питающими машинами, каноптековые скарабеи обычно контролируются межузельными сигналами, исходящими от каноптековых пауков или криптеков. Если сигнал прерывается или блокируется, каноптековые скарабеи просто возвращаются к своим основным инстинктам и пожирают все в непосредственной близости от себя, даже других скарабеев или некронов. Однако межузельную связь крайне сложно засечь, не говоря о том, чтобы обнаружить источник. Если один контролирующий организм уничтожен, за считанные минуты контроль автоматически забирает другой. Даже если неприятелю удалось совершенно устранить сигнал, это зачастую создает еще больше проблем, чем прежде. Без непосредственного управления некронами каноптековые скарабеи возвращаются к базовой программе. Они будут тратить всю накопленную энергию на создание еще большего числа скарабеев, таким образом, порождая прожорливый самовоспроизводящийся рой, который возможно уничтожить лишь при помощи чего-нибудь вроде массированной бомбардировки.

Владыка зачастую начинает битву, выпуская рой каноптековых скарабеев в расчете на то, что враг потратит столь необходимые боеприпасы для уничтожения этих мусорщиков еще до того, как начнется настоящее наступление. Конечно, особо проницательный владыка в состоянии определить решимость различных вражеских формаций по тому, как они оказывают сопротивление. Закаленные войска посчитают скарабеев незначительной угрозой, разнося на части или разгоняя их скоординированными залпами. Другие враги обезумят от страха перед всепроникающим жужжанием крылышек скарабеев, возможно, их даже сокрушит и поглотит стрекочущая живая волна. В любом случае наблюдательный владыка тщательно соберет ценную информацию, где находятся сильнейшие очаги сопротивления и соответственно спланирует свое нападение.

Но по-настоящему каноптековые скарабеи проявляют себя в полной мере тогда, когда обрушиваются на танки и другую технику. Как только скарабей вцепляется в корпус, он начинает поедать его, разрушая бронепластины и делая уязвимыми для атак другими способами. Если быстро не уничтожить или не отогнать рой каноптековых скарабеев, они проделают путь даже через корпус и превратят мощную машину военную машину в наполненную ужасом темницу, когда начнут пожирать экипаж.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековые скарабеи	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: звери.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: энтропийный удар, бесстрашные, стаи.

"Примите мой совет: если услышите дрожание крылышек скарабеев, просто убегайте и продолжайте бежать, пока звук не пропадет. Не останавливайтесь и не оглядывайтесь. Если ваш товарищ по отделению закричит, значит, скарабеи уже на нем, и вы непременно погибнете следующим, если попытаетесь помочь.
Я не утверждаю, что вам удастся оторваться от них, помните об этом. Даже несясь изо всех сил и с преимуществом на старте, начинаешь сдавать довольно быстро. Лучшее на что вы смеете надеяться - что будете бежать быстрее, чем остальная часть вашего отделения; испытав такое, никто никогда не скажет, что жизнь в Имперской Гвардии была прекрасной".

Квартирмейстер Кросс, Кадийский 312-й. Казнен за позорное бегство в 777.M41.

КАНОПТЕКОВЫЕ ПАУКИ

В отличие от своих хозяев некронов каноптековые пауки никогда не спали, а вместо этого на протяжении целых эпох присматривали за структурами своих миров-гробниц. Даже в лучшие времена этим системам был необходим постоянно возобновляемый цикл обслуживания, чтобы они не окончательно испортились, и губительные столетия лишь ускорили естественное обветшание. Это задание как бесконечное по масштабам, так и неблагодарное по определению, но каноптековые пауки бесконечно терпеливы.

Хотя по существу это всего-навсего автоматизированный дрон, каноптековый паук к тому же еще и грозный противник, если того потребует ситуация. Великое множество самовосстановительных и резервных систем, существенно необходимых для выживания на протяжении безразличных тысячелетий, дают прочную защиту от вооружения неприятеля. В свою очередь любой враг, у кого хватит глупости приблизиться к каноптековому пауку, будет очищен от плоти до костей с помощью клешней и набора механических инструментов. А если этого окажется недостаточно, каждый каноптековый паук имеет в своем распоряжении оружие на выбор в зависимости от своих функций. Те, в чьи основные обязанности входит скорее наблюдение, нежели чем прямое вмешательство, производят управляемые рои каноптековых скарабеев и наноскарабейчиков внутри своего абдомена, которых выпускают для содействия при ремонте ближайших некронов или пожирания вражеского оружия и брони. Другие несут корпускулярные диссекторы заместо клешней и действуют как охранники спящей гробницы.

В то время как каноптековых пауков в том или ином смысле нельзя назвать разумными, их сложные и и многоуровневые подпрограммы невообразимо приспособляемы и могут адаптироваться к большинству ситуаций. Если троица каноптековых пауков действует сообща, один из них берет на себя все командование, приспосабливая обрабатывающую способность остальных для создания целостного сверхразума куда более мощного, чем сумма его частей. Такая гиперпродуктивность распространяется на всех каноптековых призраков и скарабеев в непосредственной близости, что позволяет паукам оказывать координированный и соответствующий ответ любой угрозе. Поэтому всякий незваный гость в гробнице обычно бывает убит еще до того, как даже успеет заметить блеск металла некрона, сокрушенный роем скарабеев и призраков, которых безмолвно направляет неясно вырисовывающийся вдали каноптековый паук и следящий за безопасностью своих спящих хозяев.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековый паук	3	3	6	6	3	2	2	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: чудовищное создание.

ОСНАЩЕНИЕ:
Улей скарабеев: в начале каждой фазы движения некронов каноптековый паук, который не вовлечен в ближний бой, может потратить энергию на создание роя каноптековых скарабеев.

Обозначьте боевую единицу каноптековых скарабеев в пределах 6 дюймов и бросьте D6. При выпадении 2-6 добавьте одну базу к боевой единице каноптековых скарабеев. Она должна быть поставлена в согласовании, по крайней мере, с одной базой скарабеев, которая не была создана в этот ход. Она может двигаться и действовать как обычно в этот ход. Подобным способом можно даже превысить изначальное количество моделей боевой единицы. При выпадении 1 база скарабеев все равно выставляется, однако, каноптековый паук нерационально тратит энергию и вследствие этого теряет одну рану, причём спас-броски за броню или укрытие не дозволяются. Если базу скарабеев по каким-либо причинам не получается выставить, она уничтожается.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: бесстрашный.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:
Набор сборочных клешней: набор сборочных клешней считается оружием ближнего боя. Вдобавок, если каноптековый паук со сборочными клешнями находится в базовом контакте с поврежденной техникой во время фазы стрельбы, он может попытаться отремонтировать одну единицу техники вместо совершения своей стрелковой атаки.

Бросьте D6. Если выпадет 4 или более, тогда исправляется результат "оружие уничтожено" или "обездвижено" (по выбору игрока). Если исправляется результат "оружие уничтожено", тогда оружием можно стрелять в стрелковую фазу в следующий ход. Каноптековый паук не может производить ремонт, если он залег.

Сумрачная призма: Энергетическое поле сумрачной призмы создает зону, защищенную от порожденных варпом сил.

Всякий раз, когда вражеская боевая единица пытается применить психо-силу на каноптекового паука или дружественную ему боевую единицу в пределах 3 дюймов, бросайте D6, если пси-тест пройден. На 4+ энергия аннулируется, не произведя никакого эффекта.



НЕКРОНСКИЕ МОНОЛИТЫ

Ничто так не символизирует всю неумолимость некронов, как монолит. Подобно всем остальным некронским конструкциям он состоит из живого металла: сложного полуразумного сплава, что дрожит и течет, восстанавливая повреждения в мгновение ока. Матрицы прицеливания и движители, энергопроводы и узлы управления - все подлежит полному и почти мгновенному саморемонту. Эта особенность в сочетании с гладкими и прочными бронепластинами машины делает монолит невероятно устрашающим противником для врага. Энергетические лучи поглощаются и рассеиваются, в то время как противотанковые ракеты попросту рикошетят от бронированной оболочки монолита, оставляя лишь незначительные повреждения, с ремонтом которых с легкостью справится живой металл. Единственный способ по-настоящему остановить продвижение монолита - длительный сконцентрированный огонь. Лишь пробив бронированную оболочку и добравшись, таким образом, до важных внутренних систем и экипажа, появится какая-никакая надежда покончить с этой угрозой. Немногие враги, однако, достаточно дисциплинированы для ведения точного огня под таким натиском, и даже им приходится делать все быстро, чтобы не быть дезинтегрированными внушительным комплексом вооружений монолита.

Даже единственному монолиту хватит огневой мощи, чтобы самостоятельно справиться с небольшой армией. Наибольшее впечатление из всего его вооружения производит корпускулярный хлыст, направляемый через сверкающий фокусирующий кристалл на вершине машины. Одного оглушительного выстрела из корпускулярного хлыста хватает, чтобы превратить танки в тлеющие обломки, а пехоту в молекулярную пыль. Любому, кому повезет выжить, придется затем убегать сквозь разряды дуговых гаусс-потоков монолита. Эти автоматические защитные системы прочесывают пространство вокруг монолита, основываясь на запрограммированных исполнительных схемах, превосходно приспособленных предсказывать панические движения противников под огнем.



Но самое главное и страшное оружие монолита это его врата вечности. Это мерцающее энергетическое поле – не что иное, как стабилизированная червоточина, установленная в самом центре монолита. Единственной мысленной командой экипаж монолита трансформирует врата вечности в портал изгнания, и те, кого засосало внутрь, насовсем покидают реальность, навеки изгнанные во временную темницу, из которой нет выхода. Экипаж монолита может использовать врата вечности еще и иным способом: в качестве пространственного коридора, который перемещает на поле боя отряды некронов откуда-либо, будь то орбитальный звездолет или даже далекий мир-гробница, и развертывает их возле монолита. Потому-то его справедливо считают предтечей катастроф, ибо, куда бы монолит ни телепортировался на поверхность планеты, армия некронов-захватчиков, как правило, появляется где-то рядом...

			Броня		
Некронский монолит	Класс	BS	F	S	R
	Тяжелая*, скиммер, танк	4	14	14	14

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

***Тяжелая:** *техника не может двигаться быстрее, чем при боевой скорости. Во время стрельбы считается, что она неподвижна.*

ОСНАЩЕНИЕ: четыре проектора дугового гаусс-потока, корпускулярный хлыст.

Врата вечности: фантастические энергии врат вечности можно использовать одним из двух способов в каждый ваш ход: как пространственный коридор или портал изгнания. Врата вечности невозможно уничтожить отдельно от монолита.

- **Пространственный коридор:** в начале фазы движения выберите на поле боя или в резерве одну дружественную боевую единицу некронов (за исключением техники), которая не вовлечена в бой. Эта боевая единица немедленно телепортируется со своей текущей позиции и "высаживается" из портала монолита. Любые модели, которые нельзя переместить, удаляются как убитые, во всем остальном высадка проходит точно так же, как высадка из техники, которая движется с боевой скоростью.

- **Портал изгнания:** портал изгнания принимается за стрелковую атаку. При его использовании все вражеские модели (не боевые единицы), что находятся в пределах 6 дюймов от портала монолита и имеют соответствующую линию прямой видимости, должны немедленно пройти тест на силу (модели без силы считаются автоматически прошедшими тест) или они удаляются как убитые, при этом любого рода спас-броски не дозволяются. Бросайте кубик за каждую модель по отдельности.

Дальность	Сила	АР	Класс
D6"	X	-	Тяжелое 1, специальное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокая атака*, живой металл.

** (если монолит находится в резерве, он должен прибыть с помощью "глубокой атаки")*

КОВЧЕГ "СУДНЫЙ ДЕНЬ"

Какими бы странностями не обладали владыки по отдельности, все они неуклонно придерживаются мнения, что победа достигается при помощи превосходящей огневой мощи. Некоторые злейшие враги некронов заявляют, что подобная тактика попросту вытекает из того, что ввиду своего андроидного облика некроны не производят особого впечатления в стремительной рукопашной схватке. Как бы то ни было, правда такова, что и во Времена Плоти, и после биопереноса некроны всегда выигрывали свои войны благодаря неизменному применению передовых технологий. Так как подобные схватки неизменно выигрывались на расстоянии, все военные кодициллы некронов придают особое значение дистанционному превосходству. Нигде этот принцип так сильно не проявляется как в ковчеге "Судный День", одном из самых устрашающих орудий в арсенале некронов.

Лишенный брони обычных боевых машин, скелетообразный каркас ковчега выглядит обманчиво хрупким. Но поддаться сложившемуся впечатлению - означает не заметить истинного предназначения и потенциала ковчега "Судный День". Это не боевой танк, какой располагают на линии фронта, где он обрушивает огонь на противника и принимает на себя мощные удары. Пожалуй, данный ковчег - это не что иное, как громадная самоходная пушка "Судный День", оружие, способное выиграть сражение всего одним выстрелом. Все системы, не относящиеся напрямую к основному вооружению ковчега, составляют либо часть движителей, что перемещают его на позицию, либо часть экранирующей сетки, которая в некоторой мере дает защиту от вражеского огня. Каждая из этих вторичных систем черпает энергию из того же источника, что и орудие, и большая часть внимания пилота уходит на удостоверение в том, что энергия оптимально расходуется на текущие задачи.



Пушка "судного дня" уже сама по себе является сверхтехнологичным чудом, с легкостью затмевая примитивные энергетические орудия Империума. Даже стреляя на низком уровне мощности пушка "судного дня" представляет собой устрашающее средство поражения; когда она действует на полную мощность, ее обжигающие энергетические лучи во много раз раскаленнее, чем у более привычного плазменного оружия. Ярость пушки "судного дня" мгновенно стирает в пыль пехоту, а бронированная техника превращается в раскаленный шлак. Перед лицом выстрела из пушки "судного дня" ни что за исключением пустотных щитов титана не гарантирует защиту.

В отличие от остальной техники выживание ковчега "Судный День" не сильно зависит ни от маневренности, ни от прочности. Вернее, основная оборонная стратегия пилота заключается в упреждающем ударе, ведь враги менее опасны, если превращены в расширяющееся облако сверхнагретой энергии. Таким образом, за исключением мощной лобовой атаки любая другая неизбежно оканчиваются неудачей. Атакующие испаряются задолго до того, как ковчег окажется в пределах досягаемости их оружия. Попытки зайти с фланга оканчиваются не лучше. Хотя и громоздкий в наступлении, ковчег "Судный День" способен развернуться кругом с ошеломляющей быстротой, устремляя изумрудные энергетические лучи на его потенциальных уничтожителей.

		Броня			
	Класс	BS	F	S	R
Ковчег "Судный День"	С открытым верхом, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

ОСНАЩЕНИЕ: квантовый экран.

Батареи гаусс-свежевателей:
Ковчег "Судный День" имеет две отдельные батареи из пяти гаусс-свежевателей, расположенных вдоль каждой боковой стороны, что позволяет давать бортовые залпы по вражеским единицам. Батареи и пушка "Судный День" одновременно могут стрелять по разным целям, однако все орудия одной батареи должны стрелять только по одной и той же цели.

Пушка "Судный День": чтобы стрелять на полную мощность пушке "Судного Дня" приходится быть неподвижной. Чем быстрее двигается ковчег, тем больше энергии уходит от пушки.Соответственно, пушка "судный день" имеет два профиля: один для ковчега "Судный День", который находился в неподвижном состоянии в прошлую фазу движения, и один при движении.

Неподвижное состояние

Дальность	Сила	AP	Класс
72"	9	1	Тяжелое 1, крупный взрыв

Боевая скорость

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	7	4	Тяжелое 1, взрыв

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: живой металл.

АННИГИЛЯЦИОННАЯ БАРКА

Аннигиляционные барки – излюбленные противопехотные платформы поддержки некронов. Каждая оснащена двумя спаренными тесла-деструкторами - чудовищными энергетическими пушками, что выстреливают свирепыми дугами сверхъестественной молнии. Как правило, аннигиляционные барки в фиксированном положении прячут в самых небольших и глубоких убежищах некронской гробницы. Если незваному гостю удастся обойти ряд ловушек, обслуживающих роботов и рыскающих некронов-воинов, он попадет в самые сокровенные помещения, где находятся аннигиляционные барки. Но всего один разряд молнии раздражительно изумрудного цвета и от нарушителя остается только прах на ветру. Когда некрон-владыка идет на войну, древние репульсорные платформы аннигиляционных барок активируются, и эти машины прибавляют свою огневую мощь к армии мира-гробницы.

Аннигиляционные барки редко способны идти вровень даже с громоздким наступлением некронской армии, обычно их используют для защиты стратегически важных объектов. Здесь они противостоят вражеским разведывательным единицам, не рискуя быть уничтоженными в ходе согласованного наступления. Аннигиляционная барка не только обеспечивает защиту ценных секторов на поле боя от практически любых кроме самых решительных вражеских нападений, но и сама находит для себя кровавую работу. Вдобавок к этому, большинство владык приписывают к ней отряд бессмертных или некронов-воинов. Подобное сотрудничество выгодно обеим сторонам: чтобы отбросить наступление у барки есть охранники, которые в свою очередь пользуются ее огромной огневой мощью.

Тесла-деструктор, прежде всего, предназначается для уничтожения живой силы, хотя лишь самые тяжелобронированные танки смеют рискнуть обрушить на себя гнев аннигиляционной барки совершенно безнаказанно. Тесла-деструктор использует технологию аналогичную молниевой дуге меньших тесла-пушек и карабинов. Разряжаемая энергия наносит страшный ущерб живой силе, сжигая плоть и заставляя закипать кровь. Более того, заряды часто перескакивают с одной цели на другую, до того как окончательно заземлятся, оставляя после себя на поле боя широкую просеку из тлеющих кровавых останков.

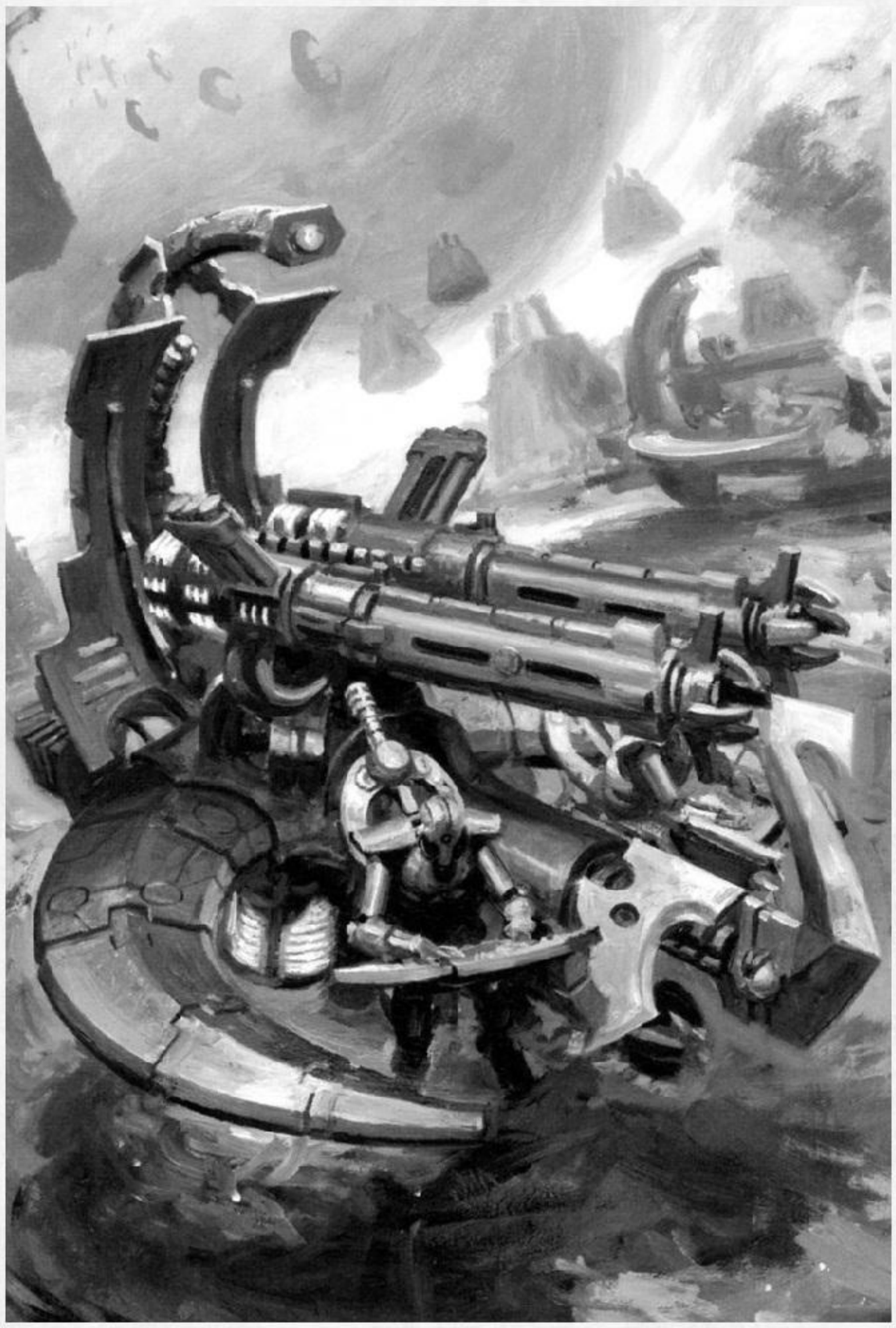
Нигде так часто не встречаются аннигиляционные барки, как на северных окраинных планетах династии Аканназад. Эти миры-гробницы находятся под постоянным натиском орков Харадона, для которых богатые технологиями и высокоупорядоченные планеты некронов представляют непреодолимый соблазн, как в плане добычи, так и в плане возможности сеять раздор. Без применения аннигиляционных барок многие эти миры давно бы пали. Немногое оружие способно столь же действенно опустошать ряды наступающей орды орков. Единственный выстрел разрывает броню грузавозов и трафейных тачек, в то время как неконтролируемая молниевая дуга испепеляет любых орочьих байцов, каким не повезет оказаться поблизости.

	Класс	Броня			
		BS	F	S	R
Аннигиляционная барка	С открытым верхом, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

ОСНАЩЕНИЕ: квантовый экран, тесла-пушка, спаренный тесла-деструктор.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: живой металл



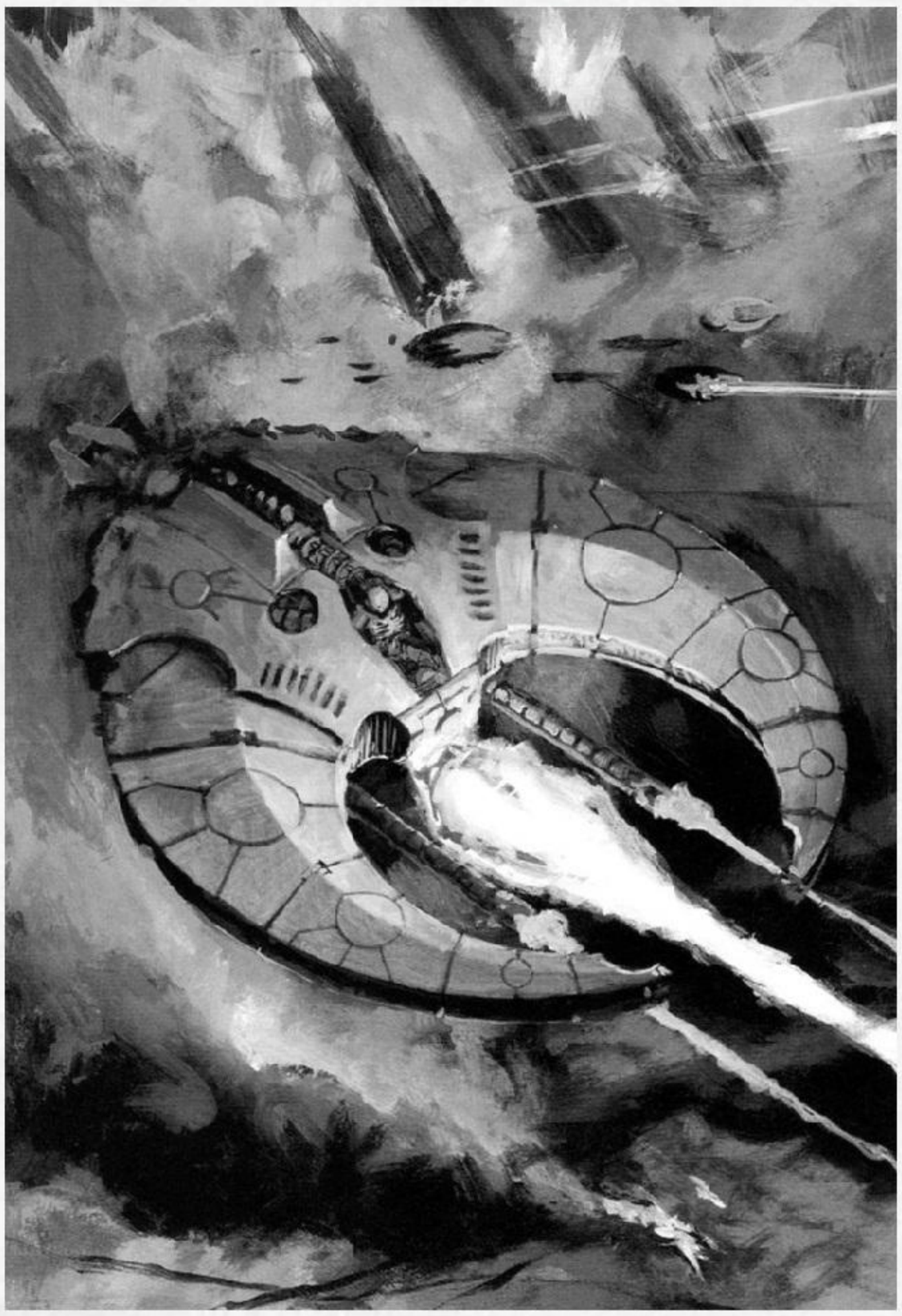
Падение техномандритов

Практически все военные машины некронов обязаны своим происхождением определенной группе криптеков, носивших название Техномандриты Магистраха. Этот загадочный конклав оставался нейтральным во времена Первых Войн сецессии, но продавал разработки своего оружия победителям торгов. Техномандриты извлекали большую выгоду из пролития крови собственного рода, но это, в конечном счете, стало их гибелью. Когда Триархия объявила о войне против Древних, первые удары пришлись не на пришельцев, а против Магистраха. Повод, который Безмолвный Царь предложил знати некронтир, был прост и неоспорим: если хотим уничтожить Древних, то одна фракция не должна управлять потоком вооружений в одиночку. По крайней мере, отчасти это была правдой. Действиями Безмолвного Царя управлял страх, страх перед тем, что возросшая власть Техномандритов вскоре бросит вызов самой Триархии. Таким образом, могущество Техномандритов навеки было сломлено. Те из них, кто остались, - не более чем эхо прошедших эпох, и они мечтают о возмездии и восстановлении былого величия.

"ГИБЕЛЬНЫЕ КОСЫ"

"Гибельные косы" - предвестники ужаса и смятения, сверхзвуковые истребители, которые действуют далеко впереди от некронского вторжения. В отличие от многих других войск некронов "Гибельные косы" могут функционировать весьма независимым образом. Большую часть рубки летательного аппарата занимают инфохранилища, которые в свою очередь сильно загружены данными о планах нанесения ударов, военными стратагемами и тактическими приемами. При столкновении с какой-либо ситуацией, не соответствующей известным параметрам, пилот анализирует и извлекает подходящий ответ из инфохранилища. Благодаря жесткой точности андроидного мозга, пилот в состоянии воспроизвести миллиарды всевозможных стратегий в считанные наносекунды.

"Гибельные косы" часто используются, чтобы ослабить силы и боевой настрой врага, перед тем как битва поистине начнется, ибо их присутствие вселяет безотчетный страх живым существам. Главная движительная система гибельной косы представляет собой увеличенную и улучшенную версию пространственного репульсорного двигателя "Могильных клинков". На тех меньших летательных аппаратах завывание двигателя пронзительное и беспокоящее, на "Гибельной косе" уровень и амплитуда звука во много сотен раз мощнее, он резонирует глубоко в подсознании живых существ, нарушая память, чувственное восприятие и рассудок. Жертвы впадают в ступор, стоят, разинув рот, и видят галлюцинации с участием своих мертвых, изъеденных червями товарищей, вернувшихся к жизни. Потому мало удивляют известные случаи, когда целые армии проверенных в боях ветеранов бросали свое оружие и удирали при приближении "Гибельной косы" или вырывали собственные глаза в тщетной попытке противиться образам, изводящим их разум.



Если противник не прекратил сопротивление при первом появлении "Гибельной косы", его пилот тогда обрушивает всю ярость огневых средств самолета. Тесла-деструкторы оживают, прочесывая поле битвы дугами сверхъестественной молнии и тотчас обращая в пепел любую пехоту, не спрятавшуюся в укрытие. Бронированные цели, вероятно, смогут выдержать этот испепеляющий шторм, но им не стоит и рассчитывать выстоять против неистовства главного орудия - надлежащим образом названного и по праву устрашающего смертельного излучателя.

В редких случаях что-либо предвещает скорый выстрел смертельного излучателя, ибо любой издаваемый им звук неизбежно теряется на фоне неземного завывания двигателей "Гибельной косы". Особенно бдительный противник, возможно, заметит нимб энергии, окружающий фокусирующий кристалл, или резкую перемену в атмосферном давлении, но немногие успевают сделать это вовремя. Нимб пульсирует всего один раз и только перед самым выстрелом, после чего чрезвычайно мощный луч слепящего белого света вырывается с нижней части истребителя, одинаково испаряя пехоту и танки и оставляя лишь обугленную и изборожденную землю после себя. Единственная "Гибельная коса" в состоянии прорезать путь сквозь целую бронетанковую колонну при условии, что функционирует ее смертельный излучатель, а целая эскадрилья превратит растянувшиеся шпили города-улья в сверкающий шлак менее чем за час.

		Броня			
	Класс	BS	F	S	R
"Гибельная коса"	Быстрая, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

ОСНАЩЕНИЕ: спаренный тесла-деструктор.

Смертельный излучатель: для стрельбы из смертельного излучателя обозначьте точку в любом месте на поле боя в пределах дальности действия орудия, затем обозначьте вторую точку в любом месте в пределах 3D6 от первой. Затем проведите прямую линию между двумя точками. Каждая боевая единица (дружественная или вражеская), которая оказывается на линии, получает множественные попадания равные числу моделей боевой единицы, находящихся на линии. Если остальные орудия техники стреляют в ту же фазу стрельбы, они должны стрелять по одной из боевых единиц, в которые попал смертельный луч.

Дальность	Сила	AP	Класс
12" (специальный)	10	1	Тяжелое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокая атака, живой металл.

Воздушная атака: "Гибельная коса" при движении на маршевой скорости может стрелять из всех своих орудий.

Сверхзвуковая: "Гибельная коса" на максимальной скорости может двигаться на 36 дюймов.

"Смерть принимает различные обличья, но я считаю воздушную бомбардировку одним из наиболее эффективных".

Палач Эзандрах из династии Мефрит, Герольд Кровавой Жатвы

"НОЧНЫЕ КОСЫ"

"Ночная коса" - излюбленное некронами средство вторжения, вариация "Гибельной косы", в которой убрана часть тяжелого вооружения истребителя ради транспортировки войск. Не сказать, что ночная коса совсем беззащитна, напротив, с установленным в орудийной башне тесла-деструктором и никуда не девшимся раздражительным воплем двигателей "Ночная коса" сама по себе по-прежнему остается грозным истребителем.

Если фаэрон пожелает простереть свое влияние и возвратить один из отлученных миров, в первый атакующий эшелон непременно войдет эскадра "Ночных кос". Достаточно маневренные для уклонения от встречного огня орбитальных защитных платформ и шустрые для опережения мобилизованных защитников, "Ночные косы" могут проскочить через защитный периметр и развернуть войска вторжения прямо в сердце ключевых вражеских объектов и стратегически важных пунктов. Сразу по приземлении пересылаются координаты для основной армии, что позволяет монолитам и другим войскам телепортироваться в указанную позицию, после чего вторжение начинается.

В отличие от бронированных транспортов других рас "Ночная коса" не имеет транспортного отсека как такового. Вместо этого она разворачивает войска посредством стабилизированной червоточины, другой конец которой ведет на далекий мир-гробницу. Хотя данная вариация менее удобна, чем врата вечности монолита, она позволяет "Ночной косе" воспроизводить на поле боя задачи более традиционной транспортной техники без подвергания риску существование приписанного отряда. Если ее уничтожить, то десантный десантируемый отряд просто временно изолируется от битвы, пока не появятся альтернативные средства развертывания. Хотя это неизменно препятствует незамедлительному участию отряда в битве, для них предпочтительнее погибнуть сразу, чем присоединиться к кампании на поздних этапах.

"Ночные косы" нередко используются в качестве дальнодействующих разведывательных кораблей, в задачи которых входит контактирование с другими мирами-гробницами или поиски потерянных планет некронов, пригодных для восстановления. На мирах, где нарушители немногочисленны или примитивны по своей природе "Ночная коса" возглавляет беспощадное порабощение. Там, где другие формы жизни глубоко пустили корни, пилот "Ночной косы" тайно совершает зондирование и биопсию населения, охотясь на изолированные поселения или конвои до тех пор, пока не добудет сведения, которые определят соответствие местных жителей требованиям необходимым для чистейшего образца. Такие всесторонние проверки занимают много времени, и пилоту зачастую приходится препарировать целые поселения, чтобы собрать необходимые данные. На особенно многообещающих планетах, бывает, доходит до того, что пилот ночной косы транспортирует живые образцы обратно на мир-гробницу для дальнейшего обследования криптеками. Большинство подобных субъектов не переживают дальнейших научных изысканий, их разбирают молекула за молекулой и нейрон за нейроном. Немногих пленников возвращают домой, но, если это случается, им вживляют управляющих разумом скарабеев или другие контролирующие механизмы, делая из них ничего не неподозревающих шпионов и диверсантов, которые проложат путь надвигающемуся вторжению.



	Класс	BS	Броня F	S	R
"Гибельная коса"	Быстрая, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

ОСНАЩЕНИЕ: спаренный тесла-деструктор.

Транспорт: транспортная вместимость "Ночной косы" составляет 15. Она может нести прыжковую пехоту (каждая модель занимает два пункта транспортной вместимости) и гравициклы (каждый занимает до трех пунктов транспортной вместимости). Если "Ночная коса" уничтожена, погруженной боевой единице не дозволяется высадиться, вместо этого она попадает в резерв (в этом случае они не могут использовать "глубокую атаку").

Места для стрельбы: отсутствуют.

Места для погрузки: считайте врата червоточины в нижней части "Ночной косы" ее местом для погрузки. Для посадки или высадки из "Ночной косы" отмеряйте расстояние непосредственно от/до базы модели. Например, модели, желающие высадиться из "Ночной косы", могут сделать это, если в конце их движения, все модели боевой единицы будут находиться в пределах 2 дюймов от базы "Ночной косы".

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокая атака, живой металл.

Воздушная атака: "Ночная коса" при движении на маршевой скорости может стрелять из всех своих орудий.

Сверхзвуковая: "Ночная коса" на максимальной скорости может двигаться на 36 дюймов.

КАТАКОМБНАЯ КОМАНДНАЯ БАРКА

Наиболее агрессивные некроны-владыки сражаются не в пешем порядке, а с платформы катакомбной командной барки - бронированного скиммера с репульсорным двигателем. В древности этот аппарат парил бы над армией, чтобы все некронтир смогли увидеть своего владыку и воодушевиться. Большинство из них более неспособны напрямую приободрять солдат как когда-то, немногие некроны сохранили способность испытывать подобные эмоции, взамен пришла технология. Катакомбная командная барка - это не что иное, как гигантский генератор модулируемых сигналов, который позволяет владыке мгновенно отдавать приказания ближайшим войскам. Даже теперь, когда побуждение мало зависит от видимости, владыка обычно перед началом битвы высматривает дающее хороший обзор место, откуда он мог бы лучше предугадывать намеченную стратегию врага до того, как тот ее применит.

Катакомбная командная барка сама по себе представляет скоростной и маневренный летательный аппарат, какой он и должен быть, потому как владыка в битве все время должен идти наравне с наступлением. Хотя он является бесспорным хозяином командной барки, он не занимается ее управлением. Подобное занятие ниже достоинства знати, и в особенности не подобает этим заниматься представителям его уровня. Контроль над судном осуществляет экипаж из двух подчиненных некронов, которые действуют и как пилоты, и как наводчики подвесного оружия. Эти некроны соединены с владыкой через управляемую машину и реагируют на его инструкции за доли секунды. Это, однако, не мешает владыке использовать вербальные команды - укоренившиеся привычки с трудом отмирают у старых вояк. Действительно, часто можно услышать властные указания или злобные эпитеты владыки, эхом разносящиеся по полю боя, когда он выжимает из своего экипажа все соки, а иногда и более. Служба на борту командной барки считается большой честью, хотя она и не без риска. Не только из-за обязательства находиться в самом пекле сражения, но и по той причине, что, если владыка погиб или иногда даже не в состоянии действовать ввиду механической неисправности, наказание приходится на его пилотов.

Учитывая, что системы барки обслуживаются подданными, владыка свободно орудует своей боевой косой против неприятелей. Бывает, он высаживается с судна, когда предпочитает встретиться с выбранным врагом, крепко стоя на твердой земле. В других случаях, однако, владыка остается на своей барке, атакуя противника сильными взмахами своего лезвия, пока барка проносится мимо. Последнее, что видят многие враги, это как катакомбная командная барка спускается с небес, на которой владыка сверкающим клинком описывает обезглавливающую дугу...

		Броня			
	Класс	BS	F	S	R
Катакомбная командная барка	Быстрая, с открытым верхом, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

Транспорт: катакомбная командная барка может перевозить одного независимого персонажа.

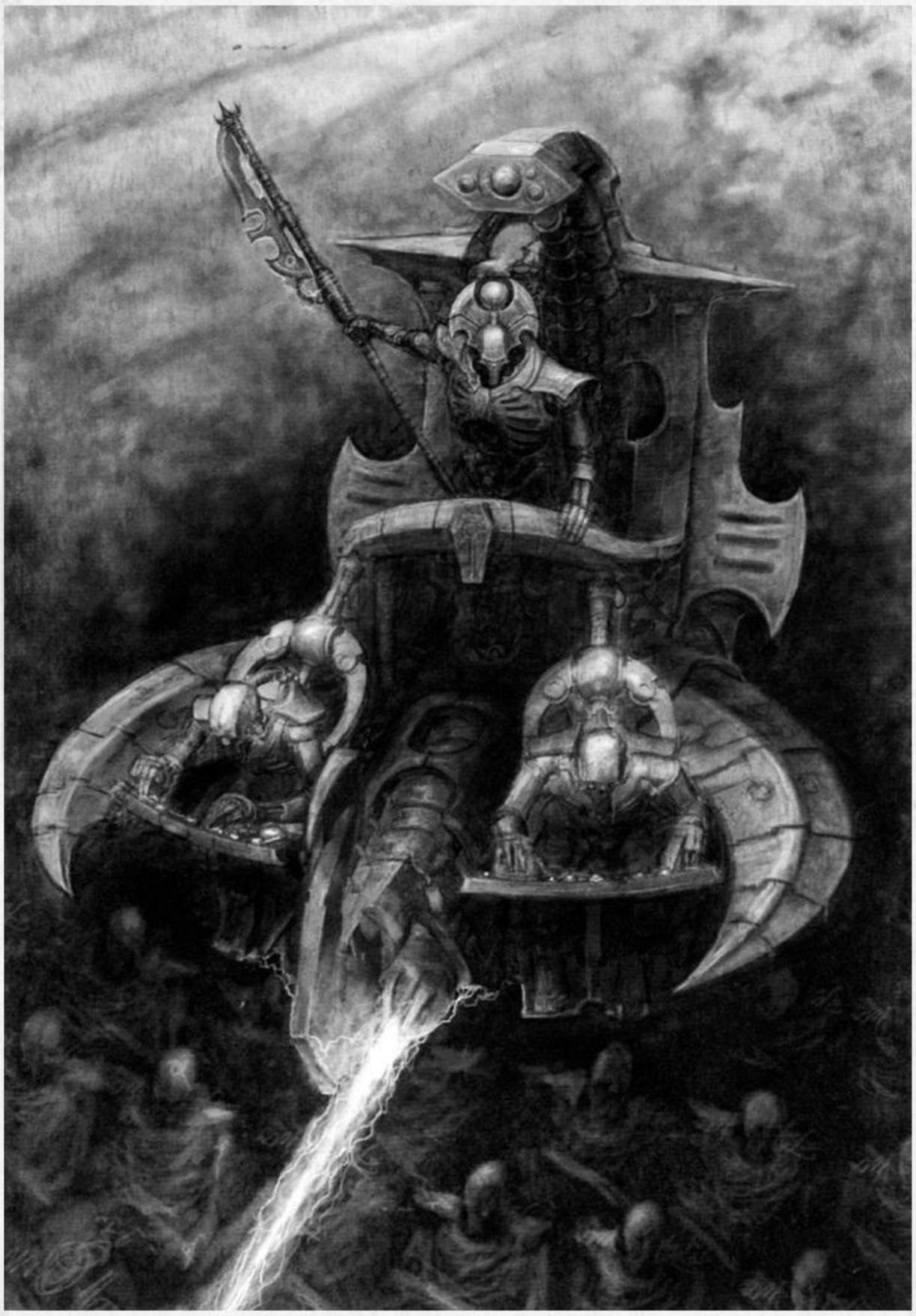
ОСНАЩЕНИЕ: квантовый экран, тесла-пушка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: живой металл.

Разящая атака: пока персонаж находится на катакомбной командной барке, он может совершить три специальные "разящие " атаки каждый ход. Эти атаки проводятся в фазу движения против одной вражеской боевой единицы, над которой пролетает катакомбная командная барка во время движения. Все атаки можно потратить только на одну и ту же боевую единицу.

Кидайте кубики на попадание и на ранение отдельно за каждую "разящую атаку". Если катакомбная командная барка двигалась в этот ход на боевой скорости, попадание "разящей атаки" происходит на 3+, в противном случае на 4+. За каждый успешный бросок вражеская боевая единица получает попадание силой персонажа, плюс ко всему действуют любые бонусы к силе и специальные способности его оружия ближнего боя. Удары против техники приходятся на тыловую броню. Если при "разящей атаке" выпадает 6, вы можете выбрать, какая конкретно модель получит рану. Спас-броски за укрытие не разрешаются при ранении, скользящем попадании и пробивающем попадании, полученном от "разящей атаки".

Симбиотический ремонт: если катакомбной командной барке выпадает результат "обездвижено" или "оружие уничтожено", то находящийся на ней персонаж может пожертвовать одну из своих оставшихся ран для исправления результата. Этой возможностью нельзя воспользоваться, если это приведет к гибели персонажа.



"КОВЧЕГ ДУХОВ"

Ковчеги духов существуют с самых ранних дней существования некронтир. Тогда это были простые деревянные повозки, которые тащились тягловыми животными; их использовали, когда семьи умерших поручали перевезти труп из дома до места погребения. Тысячи лет спустя во время биопереноса уже механизированные ковчеги духов применялись с более темной целью. Управляемые суроволикими солдатами, они рыскали по улицам громадных городов. Но теперь они имели дело не с умершими, а с живыми. Ковчеги духов стали тем средством, с помощью которого сопротивлявшиеся биопереносу горожане отправлялись к громадным трансформационным машинам.

Хотя лидеры некронтир поклялись в верности К'тан, мало кто из простых людей желал тех перемен, что случились с ними. Ковчеги духов из раза в раз перевозили ослабленные тела жителей почти до смерти избитых государственными силовиками, ибо лишь искра жизни и память требовались для биопереноса. С ростом сопротивления ковчеги духов стали управляться солдатами не из крови и плоти, а первыми преобразованными некронами; и вместе с тем прекратились все попытки вызвать жалость и сострадание. С каждой погрузкой живого груза репутация ковчегов духов становилась все страшнее, а облик все более гнетущим. К тому времени как биоперенос практически завершился, один только вид ковчега духов приводил в ужас тех, кто более не мог испытывать такие чувства. Живые, кто видел ковчег духов за своей работой, могли поклясться, что многочисленные измученные души жертв летали вокруг повозок, наполняя воздух скорбными голосами.

За бесчисленные тысячелетия многое переменилось для некронов, и назначение ковчега духов изменилась тоже. Его экипаж более не тюремщики для живых, теперь это спасители павших, которые занимаются собиранием с поля боя останков некронов, уже не способных сами себя восстановить. Восстановленные детали затем ставят на место рои скарабеев-конструкторов. Работая почти бесшумно, они возвращают к работе поврежденных некронов, если ремонт возможен, а если нет, то растворяют их до повторно используемой чистой энергии. Починенные солдаты затем дожидаются в стазисе, пока "Ковчег духов" полностью не заполнится, после чего он возвращает спасенных некронов на мир-гробницу или бросает их прямо в битву.

"Ковчеги Духов" часто используются как обычное транспортное средство, перевозя подкрепления в важные участки поля боя или позволяя войскам некронов нападать с неожиданного направления. Вражеское затруднительное положение усугубляется еще больше тем обстоятельством, что развернутые подобным образом некроны, в сущности, сопровождаются собственной мобильной станцией ремонта. Только уничтожив "Ковчег духов", неприятель может рассчитывать на победу.

			Броня		
	Класс	BS	F	S	R
"Ковчег духов"	С открытым верхом, скиммер	4	11	11	11

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

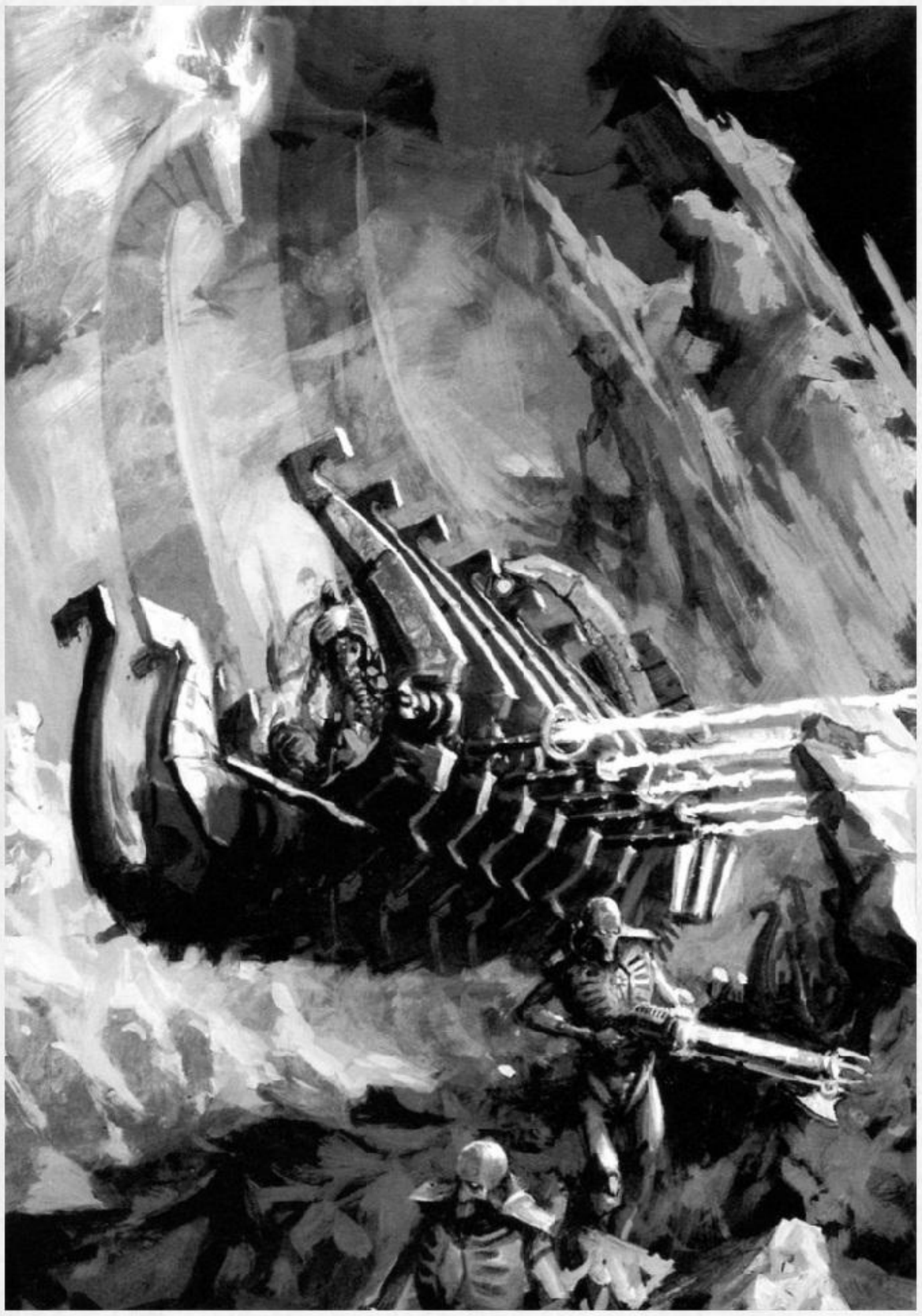
ОСНАЩЕНИЕ: квантовый экран.

Батареи гаусс-свежевателей: "Ковчег духов" имеет две отдельные батареи из пяти гаусс-свежевателей, расположенных вдоль каждой боковой стороны, что позволяет давать бортовые залпы по вражеским единицам. Батареи одновременно могут стрелять по разным целям, однако все орудия одной батареи должны стрелять только по одной и той же цели.

Транспорт: транспортная вместимость "Ковчега духов" составляет 10. Он может перевозить только некронов-воинов, лордов, владык, криптеков и особых персонажей некронов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: живой металл.

Ремонтная барка: в начале каждой фазы движения некронов "Ковчег духов" может расходовать энергию для восстановления павших некронов. Обозначьте боевую единицу некронов-воинов в пределах 6 дюймов (или выберите уже погруженных) от "Ковчега духов" и бросьте D6. При выпадении 2+ добавьте D3 моделей к боевой единице. Они должны быть поставлены в согласовании, по крайней мере, с одной моделью боевой единицы, которая не была создана в этот ход. Они могут передвигаться и действовать как обычно в этот ход. Однако число моделей не может превысить изначальный размер боевой единицы. Если модель невозможно восстановить по какой-либо причине, она уничтожается. При выпадении 1 добавьте модели как описано выше, но в данном случае "Ковчег духов" теряет энергию и получает скользящее попадание, при этом спас-броски не дозволяются.



"Бессмертие - не то же самое, что и неуязвимость, но они в чем-то схожи".

Иллюминор Серас, криптек-смотритель конклава Зантрагоры.

ИМОТЕХ ПОВЕЛИТЕЛЬ БУРЬ

Фаэрон династии Саутех

Немесор Имотех пробудился от Великого Сна и обнаружил, что на его мире-гробнице царит беспорядок. Мандрагора пережила прошедшие эоны по большей части без серьезных повреждений, лишь запуталась в необузданных амбициях. Фаэрон коронного мира оказался в числе немногих погибших во время гибернации, и после расправы с текущими инопланетными угрозами оставшаяся знать начала борьбу за трон. Затем последовало десятилетие междоусобной войны, из которой никто не мог выйти победителем. В это время оживление высокопоставленных представителей знати было приостановлено, так как ни одна из сторон не хотела появления новых соперников. Если бы такое положение сохранялось, Имотех, вероятно, продолжал бы спать, пока гражданская война не разорвала Мандрагору на части. Так у одного из претендентов на трон родилась идея завербовать на свою сторону прославленного генерала - с таким помощником в подчинении, победа уж точно не ускользнет.

Однако когда Имотех проснулся, он одновременно пришел в ярость и ужас от творящейся анархии вокруг. Осознав, что единственной надеждой Мандрагоры на восстановление является как можно более скорое завершение гражданской войны, он отказался помогать какой-либо стороне. Вместо этого Имотех повел собственную армию, уничтожил главных противников и сам заявил права на трон Мандрагоры. Новокоронованный фаэрон впоследствии препятствовал всяческим проявлениям междоусобицы в своем царстве, провозглашая подобные действия пустой тратой времени, сил и ресурсов. Поначалу этот закон едва ли соблюдался, но скоро стал нормой, когда Имотех доказал свою готовность в назидание другим периодически наказывать тех, кто попирал его власть. Благодарю этому железному правлению и стремительному ряду военных побед против близлежащих миров правящее положение Имотеха вскоре стало неоспоримым. В действительности на сегодняшний день его единственным настоящим соперником остается прославленный немесор Зандрех с коронного мира Гидрим, но лояльность старого генерала не ставится под вопрос, так как его рассудок затуманен, а потому он не представляет серьезной опасности.



Армия минувших эпох

Имотех - великий стратег, возможно, самый лучший из всех, каких когда-либо знала галактика. Он проводит кампании не только на мирах, но и в целых звездных системах и секторах. Когда Имотех начинает наступление, нельзя предугадать главный ли это удар в его стратегии или просто обманный маневр, предназначенный пролить кровь вражеских подкреплений перед скорой битвой. Все подобные нападения тщательно организуются, чтобы справиться с уже развернутыми вражескими силами, вынуждая врага либо пожертвовать своими войсками, либо помочь им - Имотех всегда просчитывает свои действия на несколько ходов вперед, чтобы извлечь выгоду в любом случае. Действительно, стратегические планы Повелителя Бурь невероятно гибкие, в них предусмотрены возможности для ложных атак, контрстратегий и прочих действий, процесс которых запускается автоматически при возникновении определенных обстоятельств или выходе за рамки установленных параметров. Сторонние наблюдатели видят нечто почти мистическое в методике Имотеха, ибо как иначе ему удается столь безупречно предвидеть неочевидное? Хотя на самом деле в манере его действий нет ничего особенного, только осмотрительное использование вероятностей и логического мышления в сочетании с хорошим пониманием хода мыслей противника.

Столь непогрешимы логические модели в основе стратегий Повелителя Бурь, что единственный способ врага добиться по-настоящему значимого успеха в борьбе с ним заключается в том, чтобы отбросить всякую логику, что для большинства противников чрезвычайно трудно за исключением орков, для которых анархия так же естественна, как дыхание. Потому-то Имотех и ненавидит орков больше всех остальных низших рас галактики, и независимо от того, насколько усердно он старается, ему редко удается одержать окончательную победу над толпами зеленокожих. Все же такие победы неизбежно ожидаются в будущем, ибо Имотех задался целью ни много, ни мало стереть орков с лица галактики. Имотех непоколебимо верит в то, что, лишь когда галактика омоется кровью населяющих ее существ, господство некронов наступит вновь.

Будучи фаэроном династии Саутех, Имотех может мобилизовать невероятные ресурсы, ибо по первому же требованию в его распоряжении армии целой династии. Тем не менее, Повелитель Бурь понимает, что неприятель - вся остальная разумная жизнь - слишком многочислен для того, чтобы одержать над ним победу только силой оружия. Таким образом, Имотех расценивает страх как столь же мощное оружие, как и любое другое в арсенале некронов, и только он умеет использовать его в полной мере. Его армии наступают под прикрытием грозовых небес, изумрудные молниевые заряды ударяют с массивных туч, дабы устраивать бойню среди войск противника. Вражеские армии, что продвигаются в тень шторма, буквально поглощаются, отрезанные от любых контактов, пока длится сражение. Любой спасшийся из объятий вихря воин только разносит панику, страх и волнение среди своих товарищей. Еще хуже то, что некоторым таким выжившим вживляют кровавый рой наноскарабеев, исходящий аромат свежей пролитой крови от которых действует как очень сильный маяк для бродячих свор освежеванных.



Если у Повелителя Бурь и есть одна слабость, то это его спесивая потребность в показе собственного превосходства тем вражеским военачальникам, кому хватило безрассудства противостоять ему. Высокопоставленные враги часто скрываются при поражении, так что им приходится жить с мыслью о своем несовершенстве. Этот урок неизменно подкрепляется физическим увечьем: как правило, излюбленный метод Имотеха - отрезание конечности. Однако с каждой битвой эти выжившие враги понемногу лучше постигают методы Повелителя Бурь, и самые способные из них становятся все более решительными в своем стремлении прекратить его кампании раз и навсегда. В частности, верховный маршал Хелбрехт из Черных Храмовников не единожды сталкивался с Повелителем Бурь, но победа каждый раз ускользала из его рук.

То обстоятельство, что Имотех страдает от такой личной формы воинственного высокомерия, сильно контрастирует с аналитической и бесстрастной отчужденностью, какую он проявляет при планировании и проведении кампании. Вероятно, виной этому послужила некая неисправность в стазисной системе, но тогда за какую именно особенность она ответственна? За ту, что Имотех превосходный стратег, чья энграммная ошибка подталкивает его искать личной славы, или за ту, что делает его агрессивным воителем, которому стратегический гений дарован по судьбоносной случайности? В конечном счете, это не так важно. Если Имотех и проиграет когда-нибудь, то уж точно не из-за превосходящего стратега, а скорее от руки более совершенного воина.

И для подобного краха полно возможностей. Владения Имотеха разрослись до беспрецедентных размеров в сравнении с другими некронскими династиями. Под его царствием находится четыре десятка миров-гробниц и в пять раз больше планет чужаков напрямую или косвенно платят ему дань, а количество инопланетных цивилизаций, уничтоженных Имотехом за время его кампаний, с трудом поддается счету. Но такое царство - ничто по сравнению с простершимся на всю галактику Империумом или некронскими династиями в зените своего величия. Тем не менее, это впечатляющий результат, достигнутый всего лишь за пару сотен лет.

Но такая экспансия, однако, имеет свою цену, и на династию Имотеха теперь стали обращать внимание несколько других государств. На Макрагге доклады об активности некронов за северными границами Ультрамара дошли до рассмотрения Марнеем Калгаром. Ясновидцы Ияндена ощутили опасность еще до того, как их мир-корабль столкнулся на своем пути с такой великой угрозой как тираниды. Слухи о приближающейся зловещей силе дошли даже до Империи Тау, хотя как всегда в их среде возобладало истолкование, будто это очередная благоприятная возможность проявить себя, а вовсе не угроза. Это лишь вопрос времени, когда династия Саутех вступит в открытый конфликт с ними, и если придется вести войну с двумя или более врагами одновременно, то гению Имотеха несомненно предстоит пройти настоящее испытание.

"Вы правили галактикой десять тысяч лет, но так почти ничего и не добились. Подобную неудачу, должно быть, настолько же тягостно переносить, насколько жалко созерцать".

Имотех Повелитель Бурь маршалу Хелбрехту во время битвы за Шрёдингер-7

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Имотех Повелитель Бурь	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: огненная перчатка, фазорегулятор, филактерия, извечный узор.

Кровавый рой наноскарабеев: в начале первого игрового хода случайным образом выберите одну боевую единицу (за исключением техники) в армии противника. Эта боевая единица заражается кровавым роем наноскарабеев - любая свора освежеванных, которая войдет в игру посредством "глубокой атаки", не делает бросок на разброс, если собирается появиться в пределах 6 дюймов от этой боевой единицы.

Посох Уничтожителя: этот древний узорчатый посох света изначально принадлежал Зегету, основателю династии Саутех, после чего он повидал битвы в руках каждого из его преемников. Посох испускает обжигающий луч невероятно разрушительной всепространственной энергии. После выстрела Посоху Уничтожителя требуется некоторое время для восстановления заряда.

Дальность	Сила	AP	Класс
*2D6"	6	1	Штурмовое 1, одноразовое

* При стрельбе из Посоха Уничтожителя обозначьте направление выстрела. Затем бросьте 2D6 и проведите прямую линию от базы Имотеха в выбранном направлении, расстояние действия оружия эквивалентно общей сумме очков брошенных кубов. Любая боевая единица, дружественная или вражеская, которая находится на этой линии, получает столько попаданий, сколько моделей боевой единицы стоит на линии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, фаэрон (см. стр. 30), реанимационные протоколы.

Унизительное поражение: если персонаж теряет свою последнюю рану в ближнем бою с Имотехом, бросьте D3. Считается, что Имотех забирает себе эти дополнительные раны, чтобы использовать их при подсчете результатов нападения.

Гиперлогическая стратегия: армия, включающая Имотеха Повелителя Бурь, перехватывает инициативу при броске на 4+. Однако зеленокожие всегда умудряются каким-то образом расстроить его планы, поэтому армия, включающая Имотеха, может даже не пытаться перехватить инициативу у орков.

Повелевающий Бурей: если ваша армия включает Имотеха Повелителя Бурь, правило ночного боя автоматически начинает действовать во время первого игрового хода. Более того вы можете попытаться сохранить правила ночного боя в действии в последующих игровых ходах, кидая D6 в начале хода. Если выпавшее на кубике число больше номера хода, буря продолжается, и правила ночного боя остаются в действии. Если нет, правила ночного боя перестают действовать и не используются до конца битвы.

Кроме того, пока правила ночного боя остаются в действии, в начале всякой стрелковой фазы некронов бросайте D6 за каждую вражескую единицу на поле боя, которая не вовлечена в ближний бой. При выпадении 6 данную вражескую единицу ударяет разряд молнии, и она получает D6-попаданий 8 силой с AP 5 (техника получает попадание в боковую броню). Обратите внимание, что правила ночного боя, приходящие в действие солнечным импульсом (см. стр. 84) не вызывают молнию.

ИЛЛЮМИНОР СЕРАС

Вероятно, К'тан снабдили знанием для биопереноса, но именно Серас все организовал. Еще тогда он рассматривал это только как первые шаги на пути к конечной эволюции, которая в итоге позволит им стать не созданиями из плоти или металла, а богами из чистой энергии. Серас до сих пор стремится выжать все возможности из своего андроидного тела. И все же он не оставил изучение тысяч недостатков и забот, что присущи тленной плоти.

Серас старается разгадать тайны существования, ибо опасается, что из него не получится стоящий бог, если он не будет знать секретов жизни как свои пять пальцев. На протяжении многих столетий Серас находился на грани полного разумения, но почему-то конечное знание всегда ускользало от него. Быть может, во вселенной существуют такие понятия, которые не поддаются логике, или вероятно для осмысления жизни наблюдатель просто должен быть живым, а не мертвым. Каковы бы ни были причины, правда такова, что Серасу почти без всякого сомнения никогда не постичь тайны души. Но такую истину он ни за что не приемлет. Тем не менее, временами Серасу приходится отвлекаться от своей работы и действовать в интересах других, ведь ему необходим постоянный приток новых живых субъектов для исследования, а самый практичный способ для него обзавестись такими существами – предложить кому-нибудь свои услуги в обмен на пленных.

Хотя Сераса терзают загадки жизни, никто не сравнится с его талантом улучшать вооружение и даже механические тела подчиненных некронов. Исследования строения и функционирования столь многих разных живых существ научили его усиливать практически любой механизм в теле некрона; многие соратники Сераса считают противной эту его особенность. Добытые в ходе препарирования фасеточных глаз вусалийского арахтоида знания позволили усовершенствовать матрицу целеуказательной оптики, а молекулярный разбор хитиновой шкуры амбулла предоставил возможность для получения более практичной конфигурации брони. И это всего два случая из многих тысяч подобных.

Иногда услуги Сераса пользуются таким спросом, что он позволяет себе самому установить цену, неизменно требуя в качестве оплаты рейд-жатву на мир по его выбору. Больше сего Серас дорожит эльдар, так как их изучение неизменно дает наиболее занимательные результаты среди любых других созданий галактики. Однако немногие владыки некронов умышленно переступают границы территорий эльдар кроме как ради серьезного военного успеха, поэтому для Сераса подобные экземпляры являются самыми труднодоступными. Он каждый раз сопровождает начальные атакующие эшелоны в таких нападениях, предпочитая выискивать и отбирать стоящие его услуг образцы, чтобы быть уверенным, что клиент не надул его.

Пойманных жертв Сераса ожидает полное боли и, возможно, долгое существование в запятнанных кровью темных лабораторных катакомбах Зантрагоры. Немногие операции Серас проводит на мертвых, ибо считает, что искомое им знание можно добыть только из живых. Рядами стазисных машин в пациентах поддерживается жизнь и сохраняется сознание на протяжении всей операции, хотя они не делают ничего, чтобы приглушить страшную боль. Крики агонии подопытных Сераса не имеют значения для него по той причине, что он не ощущает никакого родства с подобными низшими созданиями. Он попросту отключает свои аудиорецепторы, пока не стихнут омерзительные вопли, невозмутимо наблюдая, как его жужжащие инструменты разбирают на части субъект молекула за молекулой.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Иллюминор Серас	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: жуткое копье (см. стр. 84).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, реанимационные протоколы.

Механическая аугментация: в начале игры, до расстановки войск, обозначьте одну боевую единицу некронов-воинов или бессмертных, которые подвергнутся усовершенствованиям Сераса. Данная боевая единица получает одно усовершенствование из нижеследующего списка - бросьте D6, чтобы определить какое именно:

1-2 Укрепленный панцирь: стойкость боевой единицы считается равной 5 на протяжении всей игры.

3-4 Улучшенная оптика: навыки стрельбы боевой единицы считается равной 5 на протяжении всей игры.

5-6 Усовершенствованные сервомоторы: сила боевой единицы считается равной 5 на протяжении всей игры.

ОРИКАН ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ

Орикан - непревзойденный астромант, способный вычислять события будущего по положению звезд. Таким способом он узнал о Грехопадении Эльдар, Возвышении Человека, Ереси Гора и пришествии тиранидов за много тысячелетий до того, как эти события произошли. Благодаря тщательному изучению и наблюдению, Орикан может даже видеть меньшие события: передвижения флотов, отдельные судьбы, даже выбранные стратегии, принимающих участие в кампании армий, - все это не столь влияет на облик галактики, но их предвидение способно значительно сказаться на успехах прорицателя.

Немногие из собратьев Орикана по-настоящему доверяют ему, хотя они и пользуются результатами его кропотливых исследований. И дело тут не в его умениях, все криптеки способны на немыслимое техноколдовство. Волнение, которое вызывает Орикан, главным образом связано с тем, с каким насмешливым пренебрежением он ведет себя со знатью любого ранга, а также вызываемым в его присутствии чувством, будто он про себя смеется над шуткой, которую никто другой не в состоянии понять. Немало владык многое бы отдали, чтобы расправится с Ориканом за его спокойное оскорбительное высокомерие. Однако поступить подобным образом не только не выгодно - польза от умений Орикана сильно перевешивает любое оскорбление, вызванное его манерами - но и к тому же это практически совершенно невозможно. Орикану известны намерения своих соперников и врагов еще до них самих; для него это детская забава - использовать чужие происки в собственных интересах, что в большинстве случаев приводит к фатальному исходу первоначального заговорщика.

Хотя Орикан и является опытным астромантом, его предсказания небезупречны. Непредвиденные обстоятельства могут расстроить его вычисления, нарушая и заменяя предсказанную им историю развития. Постоянным осложнителем являются варп-путешествия, чьи непредсказуемые завихрения словно испытывают наслаждение от нарушения расчётов Орикана. Из-за этого, дабы сохранить свои планы и репутацию, Орикану приходится прибегать к тщательно скрываемым хрономантским способностям. Путешествуя назад по собственной временной линии, он появляется в прошлом в тот момент, в который может вернуть все на путь предсказанной версии, обычно каким-либо образом устраняя вмешавшийся фактор.

По предсказаниям Орикана верфи Имперского Военно-Космического Флота на Гелиосе-4 никогда не должны были пережить наступление Ваааа! Черепохруста, но все случилось совсем иначе исключительно из-за неожиданного вмешательства четвертой роты Серебряных Черепов. Устроив засаду и почти полностью истребив космодесантников при помощи войск некронов несколькими неделями ранее, Орикан, в конечном счете, обеспечил уничтожение Гелиоса-4 согласно его первоначальному предсказанию. Таким образом, некроны смогли захватить большую часть окружающего сектора, но, что еще важнее, репутация Орикана не пошатнулась.

Орикан всегда предпочитает воздерживаться от подобных действий, потому как его вмешательство может породить всевозможные непредвиденные обстоятельства. Прямым результатом происшествий у Гелиоса-4 стало нападение на систему Лазарь не менее пяти орденов космодесанта, включая Призраков Смерти, Ревущих Грифонов и остатков Серебряных Черепов, которые в отмщение полностью уничтожили мир-гробницу, откуда Орикану поступило изначальное поручение. Вина Орикана в случившемся осталась нераскрытой, но все могло бы запросто оказаться по-другому.

Орикан сильно старается хранить свои махинации втайне от своих сородичей. Хотя хрономантия - наука, практикуемая многими другими криптеками, никто другой и близко не способен на трюки Орикана, и знание о них стократно увеличило бы подозрение к нему. А чужие подозрения - последнее, в чем нуждается сейчас Орикан. Тысячи миллениумов планирования и приготовления скоро дадут результаты, и когда звезды выстроятся в нужном положении, Орикан, наконец, узнает свое истинное предназначение...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Орикан	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
*Вобравший силу Орикан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: фазорегулятор, транспространственный излучатель.

Посох Будущего: Посох Орикана существует на полсекунды впереди "настоящего", его удары попадают в цель за мгновение до самого удара.
Орикан перебрасывает проваленные броски на попадание в ближнем бою. При получении ранения Посохом Будущего спас-броски за броню не применимы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, реанимационные протоколы.

Повелевающий Временем: эту способность можно использовать всего раз в начале одного из ваших ходов. Оставшуюся часть хода любые неудачные броски на резерв должны перебрасываться.

***Звезды говорят правду:** Орикан начинает игру с первым из двух профилей, представленных выше, по ходу игры появляется шанс, что звезды встанут в одну линию и восстановят часть древней силы Орикана. Бросайте D6 в начале каждого своего хода. Если выпавшее число меньше или равно номеру хода, тогда созвездия выстраиваются в один ряд, и Орикан получает часть небесной силы (мухаха!). Орикан с этого времени использует профиль "вобравшего силу Орикана" (но это по-прежнему та же модель). После получения Ориканом силы продолжайте бросать D6 в начале каждого своего хода; если выпавшее число меньше или равно номеру хода, сила покидает Орикана, и он возвращается к своему изначальному профилю, и в дальнейшем уже никаких бросков на перевоплощение не совершается. Полученные раны переходят от одного воплощения другому (это означает, что Орикан удаляется как убитый, если превращается обратно в более слабое воплощение).

Временные ловушки: при передвижениях любых вражеских единиц во время первого игрового хода считается, что они двигаются через труднопроходимый ландшафт. Если боевая единица и так уже продвигается по труднопроходимому ландшафту, то по результату теста на труднопроходимый ландшафт она использует для передвижения не наибольшее, а наименьшее значение D6.

"Время такое же оружие, как и любое другое. Если все остальное уже перепробовано, я могу просто подождать, пока враги сгниют".

Орикан Предсказатель

ТРАЗИН НЕИСЧИСЛИМЫЙ

Археовед галерей Солемнейса

Тразин - хранитель историй, артефактов и событий. Громадные и бессчетные подземелья мира-гробницы Солемнейс переполнены технологиями столь редкими и совершенными, что любой техножрец Адептус Механикус продаст жизни нескольких близких коллег только чтобы узнать об их существовании. Подземные хранилища наполнены всеразличными артефактами: легендарный хор Альтансара из призрачной кости, законсервированная голова Себастьяна Тора, окостеневшая оболочка поработителя и гигантский закованный в вычурную силовую броню человек с лицом искаженным в вечном крике – и это только немногое из его коллекции. Его сокровища продолжают расти, история не стоит на месте, и соответственно Тразин старается идти в ногу со временем. К несчастью, немногие миры послушно отдают Тразину нужные ему артефакты, эгоистично зажимая несколько значимых для их цивилизации вещей вместо того, чтобы передать их на сохранение в веках. В таких случаях у Тразина не остается другого выбора кроме как собрать свои армии и заполучить желаемое силой, и если ради этого потребуется разрушить город, планету или целый сектор, значит, так тому и быть.

Самым впечатляющим из чудес Солемнейса можно назвать призматические галереи - петляющие залы с собранием скульптур, отображающих события из истории, которые, по мнению Тразина, достойны сохранения. Масштабы композиций разнятся от последнего верховного совета мира-корабля Идхарэ до крупной резни на Трагусе. Призматические галереи заполнены не только скульптурами,



но и живыми существами, превращенными в контрастные голограммы при помощи загадочной технологии. Среди некоторых из таких статуй есть и настоящие вершители истории, застывшие в момент триумфа или поражения. Унесенные на Солемнейс, они навеки остаются стоять в качестве свидетельства своих деяний. Изредка статуи разбиваются вдребезги из-за врезавшегося в них неисправного каноптекового призрака, обрушения потолка галереи или, как случилось в одном катастрофическом случае, перестрелки между подчиненными воинами Тразина и свитой чересчур любопытного инквизитора (большая часть членов которой теперь составляют отдельную композицию в одной из верхних галерей). Подобные инциденты вызывают досаду Тразина, потому как ему приходится приостанавливать свой поиск новых ценных приобретений и искать замену утраченному.

Разумеется, немногие статуи заменяемы, но нет никаких стандартов для галерей Тразина за исключением тех, что он сам определяет. Если он решит, что одна из контрастных картин будет выполнять свое назначение и с заменителем, каким бы неточным тот ни был, тогда он приобретет его. Одна десятая его галереи "Смерть лорда Соляра Махария" целиком заполнена голографическими имперскими гвардейцами, чья военная форма отличается на три сотни лет от исторически точной, но Тразина волнует лишь зрелищность, а не детали шнурков для ботинок и петлицы. Если Тразин решает обновить свои галереи, то срочно выискивает занятые в военной кампании армии, уязвимые гарнизоны или населенные миры с изъянами в планетарной обороне. В зависимости от величины потерь новые запасы можно собрать за несколько обыкновенных похищений при помощи низколетающих "Ночных кос", но может и понадобится мобилизация более значительных сил для анализа и каталогизирования частей планетарного населения.

Миры-гробницы тоже не обделены вниманием Тразина. Он считает, другие некроны не надежнее пришельцев, когда дело доходит до сбережения артефактов, которые он увлеченно собирает. Так что Тразин не делает особых различий между ценными предметами, что содержатся на инопланетных мирах или находятся во владении его собратьев. В результате подобных «высвобождений из беспечных рук» он стал нежелательной персоной на нескольких мирах-гробницах. Под страхом смерти ему навсегда запрещено появляться в катакомбах Мандрагоры из-за его давней попытки тайно похитить Посох Уничтожителя, но всякий раз Тразина тепло встречают на Мёбиусе при строгом условии, что его прибытие каким-либо образом укрепит позиции династии Некфист.

Эти случаи в какой-то мере объясняют, почему Тразин редко странствуют под собственным именем и использует для сокрытия истинной личности псевдонимы. Он считает выдуманные им имена искусным проявлением обмана, хотя на самом деле все они просто-напросто взяты из древних некронских мифов или сказочной литературы, например, немесор Кощей или Тантех Бессмертный. Тот факт, что Тразина редко обнаруживают, прежде чем он будет готов сделать ход, соответственно говорит больше о замкнутой натуре и узком кругозоре других представителей некронской знати, чем о его собственной способности вводить противника в заблуждение. Даже на орочьих планетах, септовых мирах тау и человеческих колониях, где он действует строго через управляемых марионеток, Тразин старается во что бы то ни стало сохранить свою личность в секрете. Ему хорошо известно, что

его деятельность привлекает внимание некоторых свободных торговцев и инквизиторов, ведь запутанная история Империума непреодолимо притягивает таких как Тразин. Однако пока он сохраняет уверенность, что способен перехитрить примитивных людишек с их планами и ловушками, паранойи Тразина достаточно для соблюдения мер предосторожности.

В большинстве случаев Тразин руководит разведкой и кампаниями посредством суррогатов – заменяющих тел, в которые он может вложить свою волю. При катастрофическом повреждении тела сущность Тразина просто возвращается к своей "истинной" форме или в ином случае перебирается в другого суррогата.

Не всех заменителей Тразина сразу легко распознать. Более того, многие суррогаты на самом деле являются настоящими лордами или владыками некронов, чьи тела без их ведома были захвачены Тразином. Если ему необходимо завладеть таким телом, он может сделать это так же легко, как и с любым другим суррогатом: воля жертвы подавляется на срок временного пользования Тразина, и само тело тотчас превращается в точную копию оригинала. Таким образом, защищенный от любых опасностей галактики Тразин имеет возможность отправиться, куда ему заблагорассудится.

Однако те дни осторожности и планирования быстро прошли. Шумный грохот войны становится громче во всех уголках галактики, поглощая храмы, города, планеты и даже целые цивилизации намного раньше, чем у Тразина появляется возможность каталогизировать и "спасти" все, что стоит сохранить. И сейчас Тразин впервые за миллионы лет мобилизует всю мощь легионов Солемнейса для защиты целых планет от натиска невежественных варваров, одновременно проводя точное и подробное культурное исследование. Уже множество миров Империума оккупированы войсками Тразина, их обитателей порабощают его неумолимые приспешники, и, похоже, легионы Солемнейса не собираются останавливаться.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тразин Неисчислимый	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: управляющие сознанием скарабеи.

Эмпатический облитератор: точное происхождение этого необычного посоха остается загадкой для всех кроме Тразина, но ходят слухи, будто отчасти это продукт технологии, придуманной давно исчезнувшими Древними. Когда эмпатический облитератор лишает врага жизни, от тела поверженного прокатывается психическая ударная волна, убивающая всех ближайших существ со схожим сознанием и намерениями. Поэтому это идеальное оружие для такого создания как Тразин, который презрительно относится к истощающей физической схватке и больше предпочитает нанести один сильный удар в подходящий момент.

Если Тразин убивает одного или более противников в ближнем бою, эмпатический облитератор посылает психическую ударную волну. Это происходит после совершения всех ударов, но до подведения результатов нападения.

Для отыгрыша психической ударной волны бросьте D6 за каждую модель в ближнем бою (дружественную или вражескую) с точно таким же названием в профиле характеристик, как и модель, убитая Тразином в эту фазу. При выпадении 4+ модель получает ранение (спас-броски за броню действуют как обычно). К примеру, если Тразин убьет сержанта космодесантников, бросьте кубик за всех сержантов космодесантников в бою; если Тразин убьет орочьего парня, сделайте бросок на всех остальных орочьих парней в бою.
Ранения, получаемые психической ударной волны, учитываются в результатах нападения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, фаэрон (см. стр. 30), реанимационные протоколы.

"Превосходно! Еще один экземпляр для моей коллекции": Тразин считается победоносной боевой единицей и может захватывать цели. По сути, он не захватывает военные цели, но выискивает, какой бы украсть артефакт, скрытый поблизости – любая военная выгода, получаемая в результате этого, совершенно случайна (но не менее полезна для командующего Тразином игрока).

Суррогаты: если Тразин проваливает бросок за "реанимационные протоколы", бросьте еще один D6. При выпадении 1 удалите Тразина из игры в обычном порядке. Если выпадет 2 и более, случайным образом выберите модель из дружественных лич-стражей, криптеков, лордов и владык на столе (не считая любых представленных здесь особых персонажей). Удалите обозначенную модель из игры как убитую и верните Тразина в игру на ее месте - количество оставшихся у него ран равно числу ранений, остававшихся у удаленной модели. Очки за убийство Тразина начисляются противнику только тогда, когда Тразин будет убит и уже не вернется. Модели, удаленные посредством замены на Тразина, приносят противнику очки за убийства в обычном порядке.

"Моя дорогая леди, позвольте выразить мою безмерную признательность за ваш наищедрейший подарок. Так редко удается встретить даже среди собственного народа тех, кто смог бы оценить мою работу, поэтому понимание со стороны представителя иной расы стало для меня откровением.

Я понимаю, вы вскользь осмотрели мои галереи, но то обстоятельство, что вы заметили за столь короткое время отсутствие в моей коллекции Войны Акабрия трех полков катаканских воинов, позволяет сказать, что вы очень внимательны к деталям. А потому отправили пять полков! Такое великодушие дает мне возможность отобрать и заменить несколько наиболее не удовлетворяющих моим стандартам произведений в персональной коллекции.

С вашего позволения немного критики; инструкции, полученные вашим подарком, были явно не такими ясными, как ваши мысли, потому что большинство из них пришлось принудительно связать - к сожалению, кажется, в качестве армии вторжения всегда будут использовать низшие сословия, будь на то их воля или нет. Однако это маленькое недовольство выглядит почти грубым в сложившихся обстоятельствах, так что позвольте мне вам отплатить за этот подарок. Вместе с данным сообщением я отправил Гиперкаменный Лабиринт, один из тессерактовых лабиринтов, созданных в расцвет династии Чарновох. Это сущая безделушка, представляющая интерес только для таких ученых как вы и я. Уверен, вам она покажется занятной, при условии, что вам хватит ума вырваться из ее власти, разумеется".

Гиперсвитковое сообщение от Тразина Неисчислимого леди-инквизитору Валерии, 887.805.M41

НЕМЕСОР ЗАНДРЕХ & ВАРГАРД ОБИРОН

Немесор Зандрех когда-то считался одним из величайших генералов династий. Благодаря завоевательным кампаниям власть мира Гидрим возросла от правления маленькой и незначительной планетой на окраинах галактики до жесткого господства над десятками звездных систем. Даже сейчас, хотя Гидрим и относится к династии Саутех, Зандрех считается одним из величайших героев. И такая репутация вполне заслужена, ибо Гидрим - один из наиболее экспансионистских недавно пробужденных коронных миров, а армии Зандреха - повсеместная угроза на восточном краю галактики.

Несмотря на весь военный гений Зандрех не видит реальность такой, какая она есть на самом деле. Его разум сильно пострадал за время Великого Сна, и теперь его сознание застряло в глубоком прошлом, во временах Войн сецессии, в которых была сокрушена его часть династий. Ему кажется, будто он до сих пор сражается в тех кампаниях, да еще и как существо из плоти и крови, сокрушая восставших царей и возвращая обратно их владения. Он не видит армии орков, эльдар или людей, вместо этого перед ним предстают войска мятежных сородичей, бьющихся за разделение его любимых династий. Зандрех - один из немногих владык некронов, что соблюдают все протоколы благородной войны против всех захватчиков, но там, где остальные видят чужаков, он видит лишь некронтир. Он считает ниже своего достоинства использовать смертоуказателей, призраков-ассасинов и стратегии, запрещенные кодексом битвы,



тем не менее, его подчиненные не испытывают таких же угрызений совести. По возможности Зандрех удостоверяется, что вражеские военачальники захвачены живьем, и после этого обращается с ними как с почетными пленниками, приводя тем самым в гневное оцепенение собственных царских придворных.

Несомненно, среди лордов царского двора Зандреха есть такие, кто не прочь лишить старого генерала власти, потому как считают, что его отсталое восприятие сильно перевешивает его искусство битвы. Однако, как подобает его позиции, Зандрех имеет внушительную защиту для недопущения цареубийства. Его личный склеп полон ловушек, а придворная свита может похвастаться целыми тремя легионами лич-стражей. У него даже есть восемьдесят слуг, которые пробуют блюда перед подачей, хотя уже прошли несчетные тысячелетия с тех пор как малейший кусочек пищи попадал ему в рот. Но главное, у Зандреха есть один защитник мощнее всех остальных - его помощник и протектор, варгард Обирон.

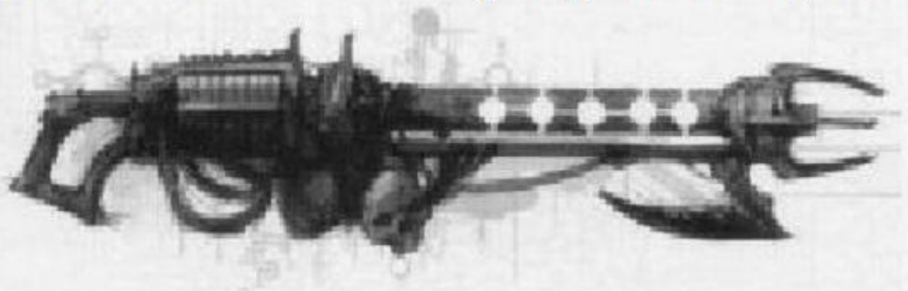
Обирон служит Зандреху в качестве варгарда с самой первой их совместной кампании - недостойной, но весьма успешной серии стычек в болотах Йамы - и с тех пор неизменно стоит на страже, как на поле боя, так и вне него. В отличие от своего повелителя Обирон хорошо осведомлен о переменах, что произошли с ними, но уже очень давно оставил попытки вернуть Зандреха в окружающую реальность, - какая бы ошибка не закралась в разум последнего, повреждение лежит слишком глубоко. Так, подобно всякому преданному слуге, Обирон заботиться обо всех проявлениях странностей Зандреха - главная из которых состоит в том, чтобы "почетные" военные пленники были "убиты при попытке сбежать" - и утихомиривает или ликвидирует лордов-выскочек царского двора.

Политическое чутье Обирона в делах Гидрима сравнимо со стратегическим талантом Зандреха. Совершенно невозможно, чтобы слух о каком-нибудь заговоре не дошел до Обирона, который впоследствии предпринимает решительные действия по его прекращению. Точный метод зависит главным образом от того, что, по его мнению, вызовет наибольший резонанс в обществе. Публичное испытание схваткой для главного заговорщика неизменно остается излюбленным методом Обирона - его умение обращаться с клинком вошло в легенды задолго до биопереноса, и за прошедшие тысячелетия оно не сильно ухудшилось. Иногда, однако, Обирон считает, что тихий ужас от исчезновения конспиратора возымеет больший эффект. Вне зависимости от способов Обирон доказывал свое превосходство сотни раз, но все равно каждые несколько десятилетий появляется очередной выскочка из знати, безрассудно поднимающий свою руку на владыку Гидрима, который, в свою очередь, предоставляет личному варгарду выполнить свою работу. На многих других мирах, некронских или иных, Обирона считают настоящим серым кардиналом, однако его лояльность Зандреху абсолютна и безоговорочна. Ему не надо другой награды кроме вечного служения, он никогда не проявлял и малейшего желания править заместо своего господина.

В военных кампаниях Зандрех и Обирон не раз доказывали, что вместе они составляют практически непобедимый союз. Зандрех редко опускается до личной схватки, вместо этого используя в качестве орудия на поле боя своей военный гений, который каким-то образом остается нетронутым его ненадежной памятью. Под его взором некронские армии Гидрима действуют практически мгновенно при противостоянии вражеским стратегиям, немедленно переключаясь между наступательной и

оборонной тактикой. Несколькими точно подобранными словесными командами Зандрех изолирует и сокрушает обойденных с фланга противников, рассеивает вражеские атакующие эшелоны и уничтожает позиции огневой поддержки. Безупречное понимание хода сражения Зандреха таково, что по сравнению с ним даже вражеские опытные ветераны зачастую смотрятся как неопытные и неумелые новички, так как он упреждает все их тактические маневры и имеет противодействие на каждый их навык. В свою очередь Обирон бьется на переднем крае сражения, орудуя своей боевой косой с четкостью, свойственной воину, участвовавшему в тысячах кампаний. Но независимо от того, насколько далеко он находится, Обирон постоянно не спускает глаз с Зандреха - его обязанности как телохранителя перевешивают любые другие факторы.

Хорошо, что Обирон столь предан, потому как немногие лорды Гидрима жаждут сражаться вместе со своим немесором. Одни попросту не терпят постоянного потока воспоминаний Зандреха о давно прошедших сражениях, даже несмотря на уместность подобных размышлений в какой-нибудь текущей кампании. Для других поврежденный разум Зандреха служит постоянным напоминанием о той судьбе, что, возможно, в один день ожидает их, если опять придется погрузиться в стазисный сон. Но никто из них не видит, что подобный дефект уже без сомнения настиг их, и что на самом деле они, сравни Зандреху, непреднамеренно слепы по отношению к собственным индивидуальным странностям.



НЕМЕСОР ЗАНДРЕХ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Немесор Зандрех	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: фазорегулятор, сфера воскрешения, извечный узор, посох света.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, реанимационные протоколы.

Адаптивная тактика: в начале каждого вашего хода, во время которого Зандрех находится на поле боя, выберите одну дружественную боевую единицу и затем выберите одно из следующих специальных правил: контратака, наскок-отход, яростная атака, ночное видение/обостренные чувства, скрытность и охотники за танками. Выбранная боевая единица получает это специальное правило до начала вашего следующего хода.

Контртактика: в начале каждого вашего хода, в котором Зандрех находится на поле боя, выберите одну вражескую боевую единицу в пределах линии прямой видимости. Данная боевая единица теряет следующие специальные правила (если они у нее имеются) и не может вернуть их до начала вашего следующего хода: обостренные чувства, контратака, яростная атака, наскок-отход, ночное видение, скрытность и охотники за танками.

Телепортируемые подкрепления: если Зандрех находится на поле боя, любое количество боевых единиц в резерве, которым доступна "глубокая атака", могут по желанию игрока войти в игру во время хода противника посредством "глубокой атаки" сразу после того, как какая-нибудь вражеская боевая единица прибудет из резерва, как правило, во время фазы движения противника.

ВАРГАРД ОБИРОН

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Варгард Обирон	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: извечный узор, боевая коса.

Мантия призрачного полета: Обирон сделал заказ на эту улучшенную версию вуали тьмы у самого изысканного психоманта Гидрима, Дагона из конклава Затененной Матрицы. По команде Обирона она переносит его через поле битвы, что позволяет ему при необходимости появляться возле Зандреха в любой момент.

Обирон может использовать мантию призрачного полета в фазу движения вместо своего обычно передвижения. В таком случае Обирон со своей боевой единицей убираются со стола и вместе переставляются в любое другое место на поле боя по правилу "глубокой атаки". В отличие от вуали тьмы мантию призрачного полета можно использовать даже, если Обирон или его боевая единица вовлечены в бой. Любые вражеские боевые единицы в результате этого перемещения выходят из боя и немедленно объединяются.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: вечноживущий, независимый персонаж, реанимационные протоколы.

Разрезающий контрудар: когда противники пытаются ударить Обирона в ближнем бою, отслеживайте количество неудачных атак (промахи, которые потом успешно перебрасываются, не учитываются в общей сумме), перед тем как Обирон совершит собственные атаки. За каждый промах Обирон получает бонусную атаку (максимум до шести бонусных атак), когда наступает его очередь ударять. Вражеские промахи, которые случаются после ударов Обирона, не приносят бонусных атак. Любые бонусные атаки, не использованные на конец фазы нападения, утрачиваются.

Долг варгарда: если Обирон использует мантию призрачного полета, он не делает бросок на разброс, если собирается появиться в пределах 6 дюймов от Зандреха. Кроме того, если вражеская боевая единица нападает на боевую единицу Зандреха, Обирон немедленно покидает свою боевую единицу и ввязывается в бой с новым противником независимо от того, насколько далеко находится - предполагается, что он использует мантию призрачного полета именно для того, чтобы появляться возле своего хозяина в нужный момент. В результате этого любые вражеские боевые единицы, которые были вовлечены в бой с Обироном, выходят из боя и немедленно объединяются. Если Обирон находится на транспорте или в здании, когда приходит в действие это специальное правило, обычные правила для высадки не учитываются - Обирон просто удаляется из текущей локации и вступает в схватку против напавших на Зандреха.

"Гляди, Обирон, сепаратисты наступают, пытаются обойти меня с фланга, как они это сделали во время Четвертой битвы за Виндах. Почему они полагают, что, если измажутся чем-то зелёным и будут дико рычать, исход будет другим, я не понимаю; но это не имеет значения.
Подготовь мои легионы, еще одна славная победа скоро будет нашей".

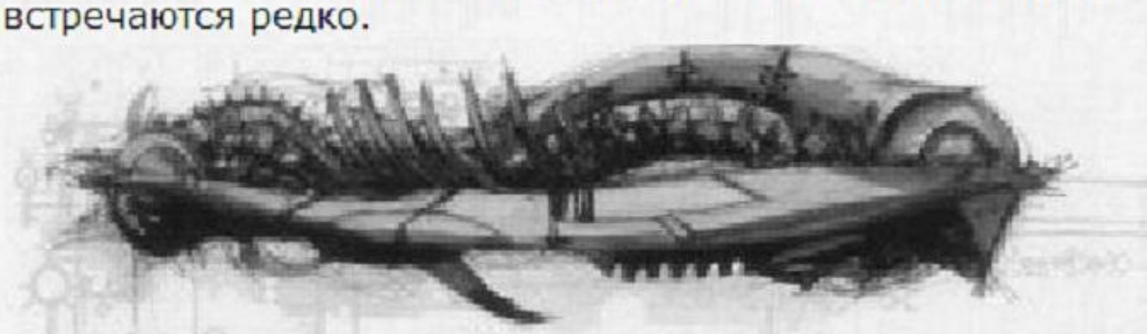
Немесор Зандрех варгарду Обирону перед сокрушением Ваааг Кровавожуба.

АНРАКИР СТРАНСТВЕННИК

Немногие некроны пробудились от долгого стазисного сна с абсолютно невредимым рассудком. Большинство проснулись со спутанными мыслями, и их желания и здравомыслие постепенно полностью восстанавливаются. Но не Анракир, он восстал с нетронутым сознанием и великой целью, плотно укоренившейся в его голове: воссоединить династии. Избрав это своим предназначением, Анракир отказался от всякой ответственности за свой родной мир-гробницу Пиррия и повел армию к звездам.

Однако галактика сильно изменилась с тех пор, как Анракир последний раз гулял по ее мирам, и карты старины более не соответствуют реалиям настоящего. Какие-то планеты уже уничтожены, другие изолированы варп-штормами или вообще перемещаются в пространстве и времени. Даже если мир остался на записанной позиции, гробницы под его поверхностью может уже не быть - к примеру, ее уничтожило тектоническое смещение пластов, метеорный удар или другая непредвиденная катастрофа. Но хуже всего для Анракира прибыть на дремлющий мир-гробницу и обнаружить его зараженным низшими формами жизни.

У него нет особого желания начинать войны ради славы, его войска слишком малочисленны для грандиозных военных операций, но когда он прибывает на спящий мир-гробницу и обнаруживает ее катакомбы открытыми и разграбленными, то этого вполне хватает, чтобы вывести его из себя, что в свою очередь не сулит виновникам ничего хорошего. Будь то низкотехнологичная колония, разрастающийся Ваааа! орков, экспедиционные силы тау или удушающая планету индустрия Адептус Механикус, против захватчиков возможна лишь единственная реакция: стремительная и тотальная война с привлечением на свою сторону оставшихся войск мира-гробницы или ради их отмщения в противном случае. Не все посещаемые Анракиром миры-гробницы находятся в таких страшных муках, некоторые остаются совершенно незамеченные молодыми расами, но в галактике полной любознательных живых такие планеты немногочисленны и встречаются редко.



С каждого пробужденного или освобожденного от захватчиков мира-гробницы Анракир просит отдать незначительную часть воинов и вооружения на его благое дело. Если в его просьбе отказывают, он завладевает своей наградой силой или хитростью. На новопробудившемся мире-гробнице неизменно царит беспорядок и неразбериха, а потому такой захват нетрудно осуществить. В той или иной мере это позволяет объяснить, как Анракиру удается сохранить репутацию незапятнанной среди открытых им миров-гробниц. Многие высокопоставленные некроны считают его благороднейшим представителем знати, воином, который отринул всякие обязательства персонального звания и статуса ради блага своего народа. Для других, в особенности тех, кто не пожелал содействовать его войскам, Анракир - худший сорт непокорного разбойника, который представляет почти такую же серьезную опасность спящим мирам-гробницам, как и любая другая угроза галактики. Сам Анракир предпочитает, чтобы его поддерживали добровольно, однако нужда перевешивает все. Его изнуренные и разоренные кампанией войска всегда находятся на грани полного исчезновения, и без подкреплений его великое благое дело быстро завершится.

На поле боя Анракира постоянно сопровождают кадры из его Пиррийских Вековечных - остатков огромного легиона бессмертных, с которым он начинал свое великое дело. Эти нестареющие ветераны непоколебимо преданы своему хозяину и убийственно эффективны в исполнении его планов. Но даже их угроза бледнеет по сравнению с самим Анракиром. Ту же силу воли, что позволяет ему сохранять командование над войсками, Анракир способен перенаправить на обман вражеских систем целеуказания, что дает ему контроль над вражеским вооружением на короткий промежуток времени. Таким образом, любой враг, кто сойдется на поле битвы с Анракиром, в равной мере вынужден приглядывать за пушками позади вдобавок к тем, что впереди...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Анракир Странственник	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ОСНАЩЕНИЕ: тахионная стрела, боевая коса.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: контратака, вечноживущий, яростная атака, независимый персонаж, реанимационные протоколы.

Разум в машине: в начале вашей фазы стрельбы выберите вражескую технику, которая находится в пределах 18 дюймов и на линии прямой видимости Анракира, и бросьте D6. При выпадении 3+ Анракир завладевает системами наведения этой техники - вы можете немедленно выстрелить из нее, будто это ваша боевая единица. Направление ее орудий не меняется, и она стреляет, как если бы не двигалась. На время этой атаки полученные результаты "экипаж оглушен" и "экипаж контужен" не учитываются, но уничтоженные орудия не могут стрелять. После проведения стрелковых атак техника возвращается под управление противника.

Пиррийские Вековечные: армия, где присутствует Анракир Странственник, также может включать боевую единицу под названием Пиррийские Вековечные, как указано в его статье в списке состава армии. Они подчиняются тем же правилам, что и некроны-бессмертные, описанные в статье на стр. 34, за исключением того, что Пиррийские Вековечные имеют специальные правила "яростная атака" и "контратака".

"Я не раздражителен и не прибегаю к жестокости просто ради нее самой. Я всего лишь констатирую факт, что вы и ваши сородичи нарушили наши границы и потому навлекли на себя истребление. Будь вы прокляты за то, что причиняете мне это неудобство".

Анракир Странственник в обращении к тау-эфирному Аун'таниэлю перед Жатвой Ка'маиса.

Имперские гвардейцы за крепостными стенами до сих пор стойко держались, но сейчас пришло время ударить. По команде Анракира "Могильные клинки" бросились вперед. Их тесла-пушки посылали мощные заряды сверхъестественной молнии дугой проходящей через ряды окопавшихся гвардейцев кадийского 185-го, оставляя кровавые просеки в людской массе. "Могильные клинки" сделали три захода, прежде чем зенитные башни крепости открыли огонь, и, пока под градом высокоскоростных снарядов автопушки в небе взрывались некронские самолеты, Анракир привел в действие следующую фазу своего нападения.

Бесшумно появившись из укрытия разрушенного города, дюжина "Ковчегов духов" плавно спустилась к новооткрытым путям через живую стену штыков, скользя над мертвецами и умирающими и расстреливая врагов в упор карательными бортовыми гаусс-залпами. Гвардейцы беспорядочно разбегались в стороны, позволяя зловещим судам извергать отряд за отрядом некронов-воинов посреди дрогнувшего строя кадийцев.

Только тогда Анракир запустил третью волну атаки: его собственный легион Пиррийских Вековечных – самых превосходных бессмертных во всей галактике, улучшенных руками извращенного криптека Сераса. С идеальной синхронностью они маршировали прямо на линии Имперской Гвардии, лазерный огонь и снаряды тяжелых болтеров рикошетили от их брони. Анракир лично повел это наступление, прорубая себе путь навстречу офицеру Имперской Гвардии, который величественно стоял под полковыми знаменами. Анракир находился не более чем в двадцати шагах от цели, когда оглушительный взрыв раскидал ряды Пиррийских Вековечных, разорвав на части десяток бессмертных и бесцеремонно швырнув в грязь владыку. Поднявшись на ноги, Анракир заметил противника: боевой танк "Леман Русс", чья орудийная башня разворачивалась для очередного выстрела.

Простерев свое сознание до недоразвитого духа "Леман Русса", Анракир увидел, что модель данного танка считалась шедевром. Но также он видел, что технологически некомпетентные люди вносили изменения, которые только ограничивали подлинную эффективность "Леман Русса". Как логично, что эта неправильно эксплуатированная машина теперь в полной мере отомстит своим мучителям. Сжав свою ментальную хватку, Анракир заполучил контроль над орудийными системами танка - даже столь примитивная техника не могла противиться его воле - и в упор выстрелил по яркой группе кадийцев, оставив от них лишь кровавые ошметки. Мгновение спустя система окончательно перегрузилась, и от танка остался всего безжизненный корпус.

Со смертью офицера смелость покинула кадийцев, и началось бегство. Однако они были полностью окружены и немногие живыми добрались до ворот крепости. Когда Серас нашел Анракира, тот стоял в тени вышедшего из строя "Лемана Русса", изящно постукивая пальцами одной руки по бронепластинам поверженной громадины, пока производил оценку предстоящего сражения.

- Усовершенствования ваших бессмертных выполнены в точности по плану, - сообщил своему хозяину криптек, - но при штурме неизбежно будут тяжелые потери.
Анракир ответил не оборачиваясь:
- Необходимости в этом возможно не появится. Кодекс битвы позволяет мне предложить их командующему почетную капитуляцию. Нам не нужны ни их уничтожение, ни эта крепость. Доступ к катакомбам под ней имеет для нас единственное значение.
- Он не согласится, - утвердительно произнес Серас. - Каждая задержка приближает момент прибытия его подкрепления.
- Тем не менее, так предписывает протокол. Командующий и его солдаты довольно хорошо бились для примитивных созданий. Предложение должно быть выдвинуто.
- Необязательно, - заявил Серас, отведя взгляд. Повернувшись, Анракир заметил упавшую на крепость тень. Когда она прошла, защитники были внутри уже не одни. Множество невидимых охотников материализовалось посреди зенитных башен крепости и сенсорных матриц. Ударами острых лезвий, одинаково хорошо разрезающих метал и плоть, они усмирили защитные турели, а из синаптических дезинтеграторов пристрелили гвардейцев на бастионах. С огнем в глазах Анракир набросился на Сераса:
- Смертоуказатели? Я не давал такого приказа.
- Это было мое распоряжение. В вашем образе действий есть недостатки, - ответил Серас. Анракир с силой сжал свою боевую косу, но ничего не сказал, наблюдая за развернувшейся резней. Запертые словно в гробу внутри собственной крепости, гвардейцы вскоре были все перебиты. Минуты спустя громадные ворота крепости открылись. В морозной тишине владыка и криптек вошли внутрь.

Когда Анракир проходил через врата, с двух сторон выстроившиеся в ряд смертоуказатели опускались на колени, отводя взгляд. Продолжал стоять только единственный пленный. Форменная одежда полковника почернела и запятналась кровью, он дрожал от неуемного гнева и с трудом контролировал страх. Анракир слегка поклонился, перед тем как заговорить.
- Враг, - остановился он, подыскивая подходящее слово. - Полковник. Вы славно сражались. В таком поражении нет позора.
В ответ пленник плюнул в лицо возвышающемуся владыке.
- Вы ничего не добились здесь. Сюда прибудут армии, и они уничтожат вас во имя Императора.
- Да неужели? - невозмутимо ответил Анракир и снес с плеч голову полковника.
Как только обезглавленный труп рухнул наземь, Серас заговорил. Его голос звенел от возмущения.
- Как ты смеешь! Он должен был стать моим. Таков был наш уговор: моя помощь в обмен на него, живого. Это возмутите...
- Ты забыл свое место, криптек, - прервал его Анракир голосом столь же холодным, как ночной воздух. Ты лишился платы в тот момент, как начал управлять ходом битвы - ошибка, к тому же усугубленная применением запрещенного метода ведения войны. Твои услуги необходимы, но я скорее стерплю присущую тебе непокорность, чем твою дерзость. Уйди с глаз моих долой.
Серас, будучи не настолько глупым, чтобы открыто бросать вызов владыке, зашагал прочь.
- Что касается вас, - продолжил Анракир, теперь обращаясь к безмолвным рядам смертоуказателей, - покиньте это место. Тот, кто позвал вас сюда, не имел права этого делать. Не возвращайтесь без спросу.

Смертоуказатели ничего не ответили, но мгновение спустя извивающиеся тени поглотили их, и когда тьма рассеялась подобно туману при полночном ветре, смертоуказатели уже исчезли. Подавив свой гнев, Анракир вернулся к текущим делам. Сражение завершилась, но на пути еще стояло множество трудностей, если мир-гробница Калдрах собиралась вернуться к жизни...

ПРОБУЖДЕНИЕ ГРОБНИЦЫ

Армия некронов однажды завоевала галактику, и с вашей помощью они сделают это вновь. С их загадочными технологиями, чудовищной огневой мощью и способностью самовосстанавливаться некроны поистине представляют собой достойного уважения противника.

ВВЕДЕНИЕ

При выборе любой армии важно понимать ее силы и слабости, и некроны в этом плане не составляют исключение. Самое главное преимущество некронов заключается в их прочности. Все некроны имеют высокий показатель стойкости, хороший спас-бросок за броню и у большинства из них есть спас-бросок за "реанимационные протоколы", что дает им шанс вернуться в игру даже после того, как их уничтожили. Как результат, они невероятно выносливы, способны выжить под тяжелым огнем и в свою очередь сами могут дать достойный отпор противнику.

Однако опасайтесь нападения! Из-за низких показателей инициативы некронов зачастую превосходят в ближнем бою и, в то время как присущая им живучесть в какой-то мере компенсирует это, некроны вовлеченные в схватку обычно удаляются как убитые (хотя тут есть некоторые исключением, такие как освежеванные, лич-стражи и триархические преторианцы). Запомнив все это, вам следует при игре за некронов всегда стараться воевать со своими врагами на расстоянии для обеспечения наилучшей эффективности вашей превосходящей огневой мощи.

ПРИЗЫВ ЛЕГИОНОВ

Прежде всего, вам необходимо выбрать персонажа командной боевой единицы, который поведет вашу армию. На первых порах лучше всего выбирать в качестве предводителя вашего войска некрона-владыку. Этот древний воин может и медленно ударяет, но, скорее всего, он будет сильнее и крепче, чем противостоящий ему герой вражеской армии. От использования вашего некрона-владыка для усиления наступления или отчаянной обороны может зависеть победа или поражение. Кроме того у вас есть возможность усовершенствовать своего владыку до фаэрона, дав ему и его боевой единице специальное правило "непреклонный" и тем самым позволив им непоколебимо шагать по полю боя, при этом не жертвуя их огневой мощью.

Какую бы вы ни выбрали командную боевую единицу, стоит подумать о наборе для своего персонажа царского двора - телохранителей из криптеков и некронов-лордов. Царский двор – это уже сама по себе грозная боевая единица, но в то же время она требует от вас чуточку тактический гибкости. В начале игры лордов и криптеков царского двора можно разделить и присоединить к другим боевым единицам в вашей армии, увеличив таким образом их боевой потенциал.

ФОРМИРОВАНИЕ ФАЛАНГ

Но хватит уже о предводителях вашей армии, давайте поговорим о боевых единицах, которые непосредственно и принесут вам победу: основных войсках. Некроны-воины и бессмертные - бездушное сердце любой армии некронов, и они понадобятся вам в избытке. Обе боевые единицы в первую очередь относятся к противопехотным войскам, но, благодаря уникальным свойствам гаусс-оружия, они в той же мере могут угрожать и танкам, если их число достаточно велико.

Как только вы решите проблему составления основы вашей армии, наступает время подумать о специализированных отрядах, которые вы задействуете для поддержки основных войск. Здесь имеется широкий выбор, зависящий от того желаете ли вы получить обширное воинство или более компактную элитную армию. Если вам нужно увеличить количество войск, то вы не прогадаете с выбором смертоуказателей, "Могильных клинков" и освежеванных (для дополнительной стрелковой мощи, скорости и потенциала в ближнем бою соответственно). Наоборот, если вы собираетесь заполнить ряды своей армии дорогостоящими и сильными ударными войсками, то вы наверняка захотите взглянуть на божественное могущество осколков К'тан, неостановимую мощь в ближнем бою лич-стражей или универсальных триархических преторианцев.

ДРЕВНЯЯ БРОНЯ

Вы многого добьетесь с помощью пехоты, играя за некронов, но большего вам поможет достичь немногочисленная техника. Подобно самим некронам, их техника невероятно прочна. Живой металл дает возможность противиться результатам "экипаж контужен" и "экипаж оглушение", а многие машины кроме того имеют квантовые щиты, которые значительно повышают их живучесть.

Добавляйте к своему войску технику в зависимости от задач, которые вы хотите, чтобы они выполняли. Ковчег "Судный День", триархический охотник и "Гибельная коса" дают множество универсальных огневых средств в ваше распоряжение, и зачастую представляют наилучший выбор для противодействия вражеской технике на поле боя. В других случаях "Ковчег духов", "Ночная коса" и монолит предоставляют возможность быстрой переброски ваших войск либо посредством обыкновенной транспортировки, либо с помощью сверхъестественной телепортации. Эта техника может оказать решающий эффект при доставке ваших войск до района цели или подготовки засад на наступающего противника.

ВОССТАНЬТЕ, РОБОТЫ

Вот мы и подошли к последним, но не менее важным войскам в армии некронов - роботизированным слугам миров-гробниц: каноптековым паукам, призракам и скарабеям. Их можно отнести к специализированным боевым единицам, которые используют уникальные способности на поле боя. Возьмите, к примеру, каноптековых скарабеев. Вы можете брать их в больших количествах для сокрушения врагов в ближнем бою, но на самом деле они необходимы, чтобы прогрызать броню вражеских танков. Аналогично, каноптековый паук представляет собой неслабого противника в ближнем бою, но со временем вы поймете, что на поле битвы он гораздо полезнее для ремонта вашей собственной поврежденной техники. Каноптековые призраки в свою очередь представляют превосходные войска для нападения. Они представляют слишком большую угрозу для ваших соперников, чтобы те не обращали на нее внимание; отправьте призраков в бой, как можно скорее - пока противник будет занят сражением с призраками, остальная ваша армия беспрепятственно продвинется к его позициям.

В конечном счете, армия некронов предлагает почти безграничное возможности для тактических приемов. Спустя несколько игр вы осознаете, какая манера игры подходит вам больше всего, и повысите качество армии. С этого момента господство над галактикой будет практически в ваших руках!

"Самые превосходные из всех наших машин – это наши армии, и, как во всех машинах, каждая деталь, какой бы маленькой она ни была, имеет свое предназначение. Работайте в рамках установленных параметров, и во всей галактике не окажется такой силы, что смогла бы остановить вас. Действуйте вне этих параметров, и вы познаете поражение".

Имотех Повелитель Бури.



Из песков долго спавшего коронного мира поднялись мертвецы, и легионы некронов двинулись на войну.









Тразин Неисчислимый

Имотех Повелитель Бурь







Некрон-владыка

Некрон-лорд



Имотех Повелитель Бурь ведет фалангу лич-стражей в битву.





Криптек



Лорд-уничтожитель













Владыки некронов зачастую наблюдают за полем боя с катакомбной командной барки







Некроны-воины с гаусс-свежевателями





Некроны-воины



Некрон-воин из династии Мефрит



Некрон-воин из династии Нефрех



Некрон-воин на службе династии Агдагат



Некрон-воин из династии Токт



Некрон-воин, бессмертный и лич-страж из династии Чарновох

Династия Новох



Воин



Бессмертный



Лич-страж



Потомки династии Нигилах восстали, чтобы вернуть утраченный мир-гробницу Кефнерах



Бессмертный из династии Некфист



Бессмертный из династии Нефрех



Анх Триархии - этот царский символ используется всеми некронскими династиями



Бессмертные с гаусс-бластерами



Бессмертные, принадлежащие династии Саутех



Бессмертный из династии Токт





Бессмертные с тесла-карабинами



Непомерная мощь лич-стражей сметает в сторону Ультрадесантников



Лич-стражи с гиперфазовыми мечами и рассеивающими щитами



Лич-страж из династии Огдобех



Лич-стражи с боевыми косами

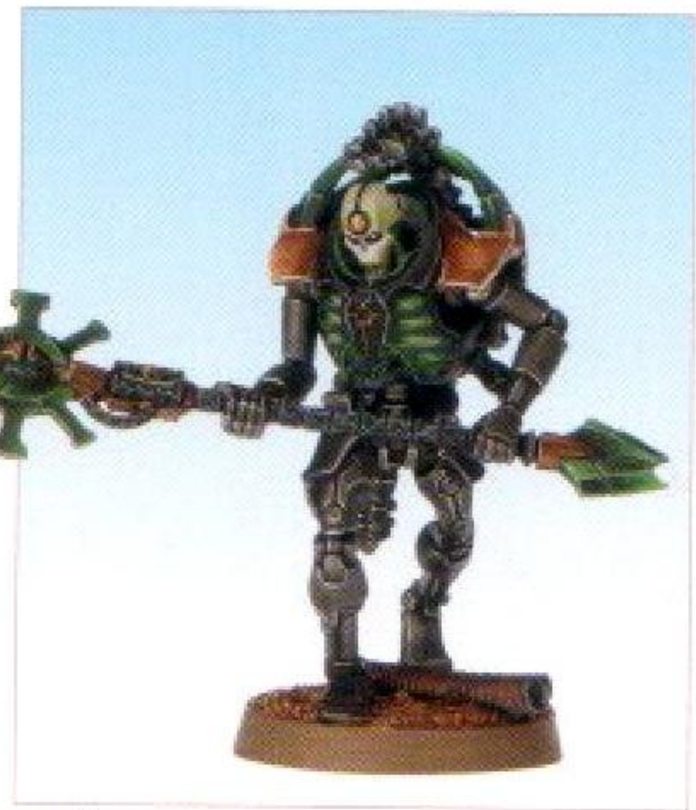


Лич-страж из династии Чарновох









Триархические преторианцы - жестокие бойцы рукопашного боя



Триархический преторианец с жезлом завета





Преторианцы с корпускулярным метателем и пустотным клинком

Триархические преторианцы появляются, чтобы покарать тех, кто осмеливается бросить вызов империи некронов.





Смертоуказатели вооружены синаптическими дезинтеграторами





Смертоуказатель из династии Секемтар

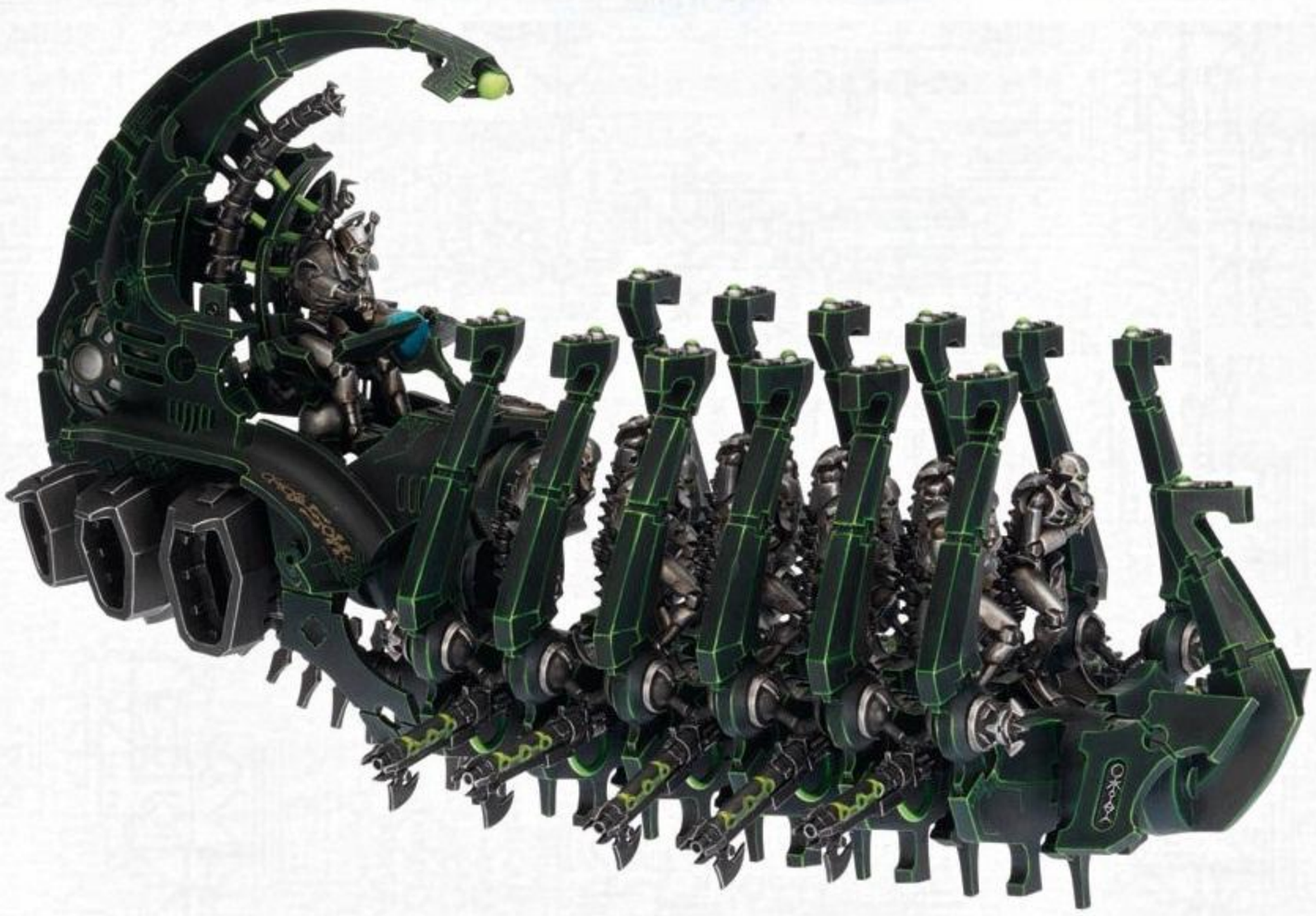


Смертоуказатели - профессиональные убийцы, внезапно появляющиеся среди вражеских рядов



Смертоуказатель из династии Атун

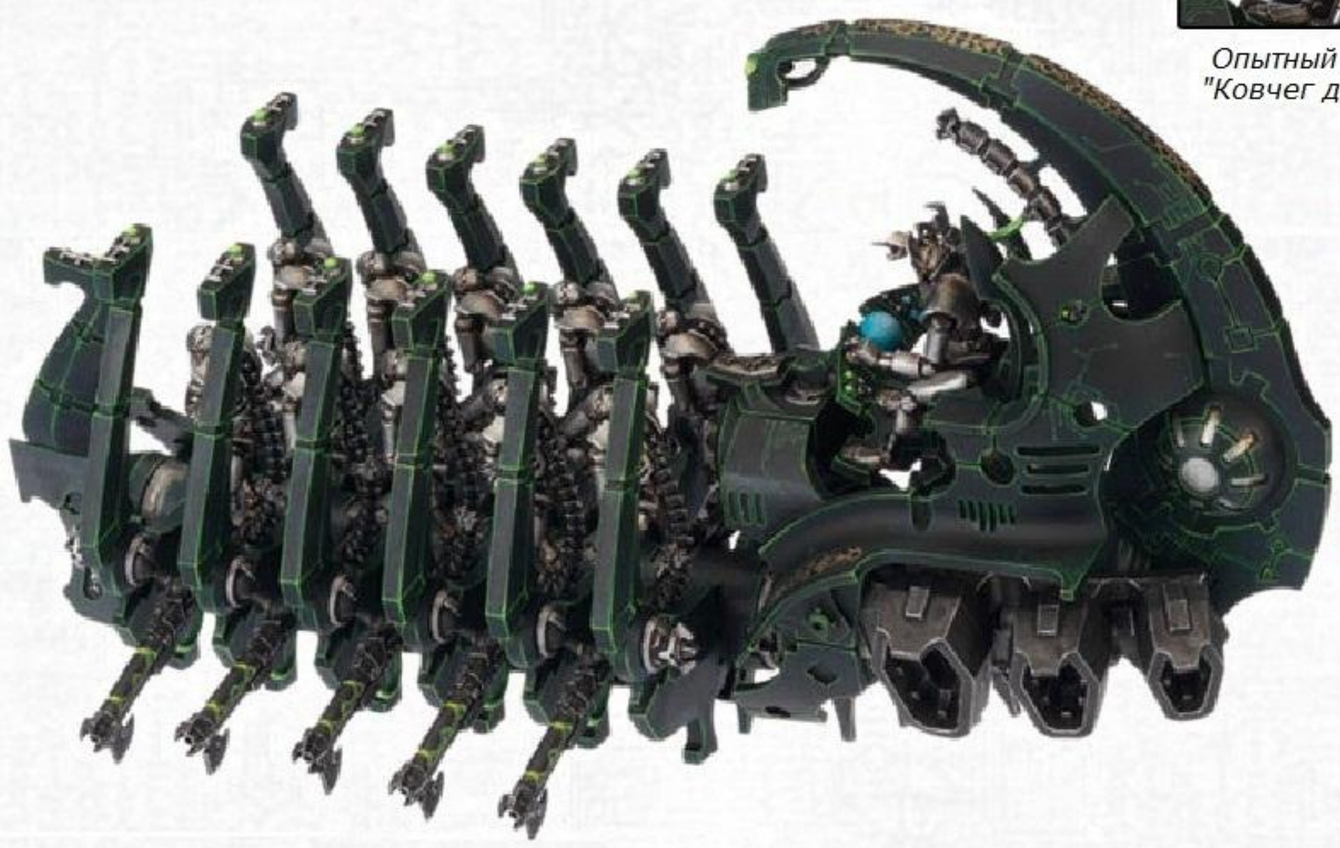




"Ковчег духов"



Опытный некрон-пилот направляет в битву "Ковчег духов" и управляет его орудийными системами.





Продвинутые системы квантового экрана защищают тех, кого везет в битву "Ковчег духов".

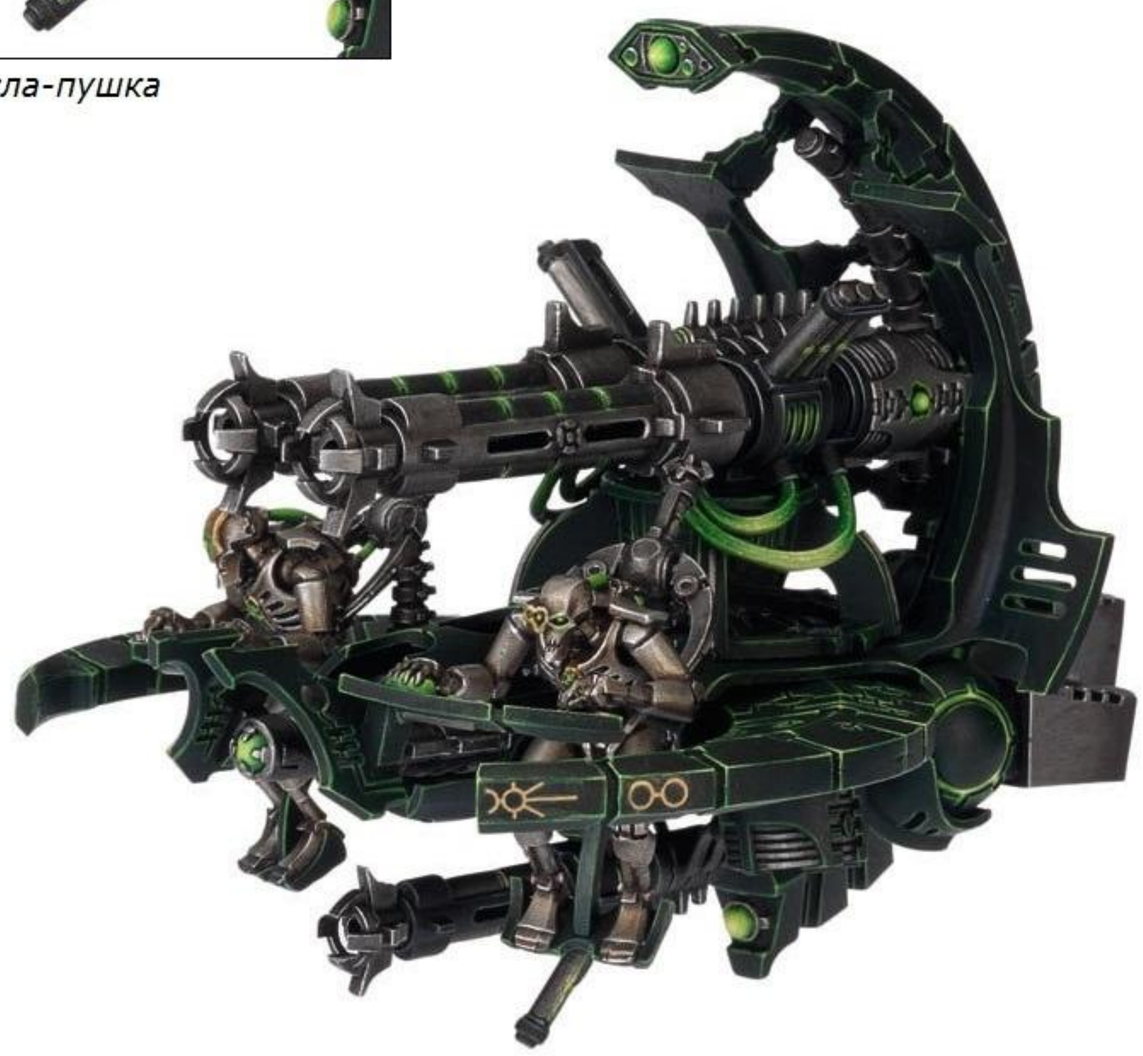


Поврежденные некроны восстанавливаются, пока "Ковчег духов" транспортирует их обратно на поле боя.



Тесла-пушка









Аннигиляционная барка



Осколок К'тан Несущего Ночь



Осколок К'тан Обманщика



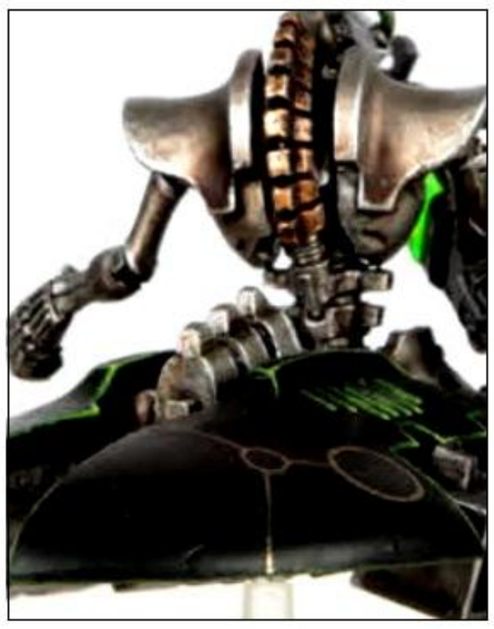




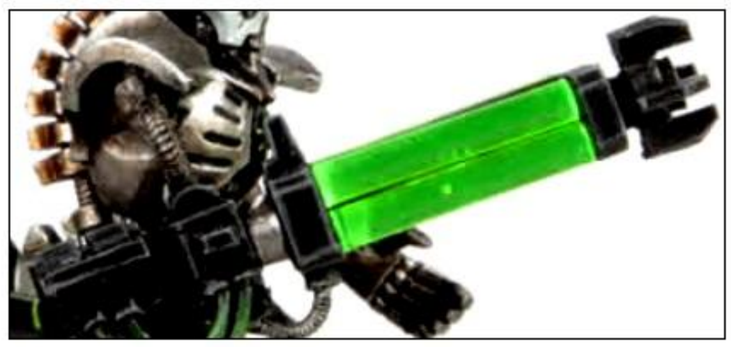




Освежеванные - отвратительные поедатели мертвечины







Некрон-уничтожитель



Символ династии Нигилах





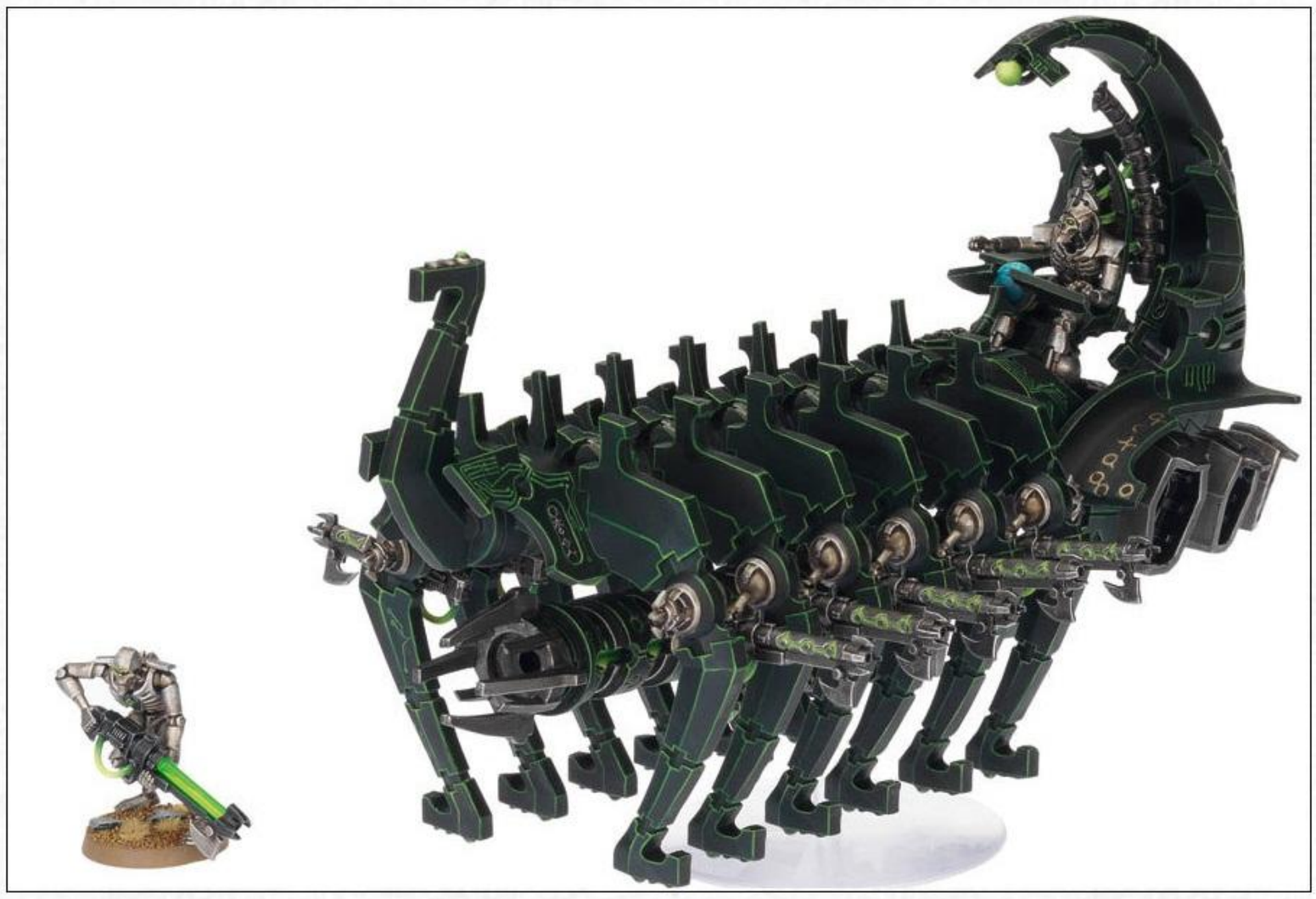


Символ династии Сарнех

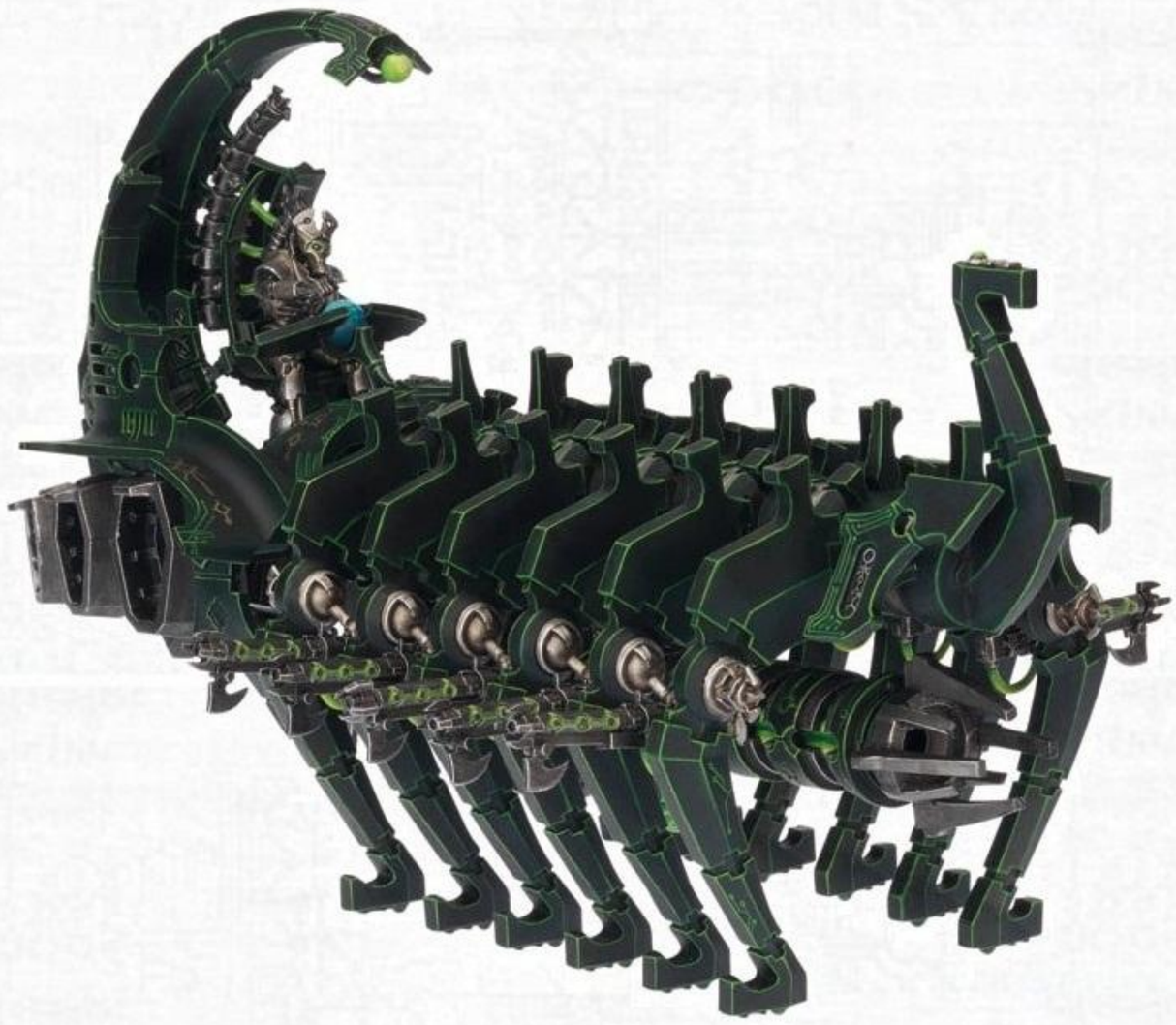
Тяжелый некрон-уничтожитель

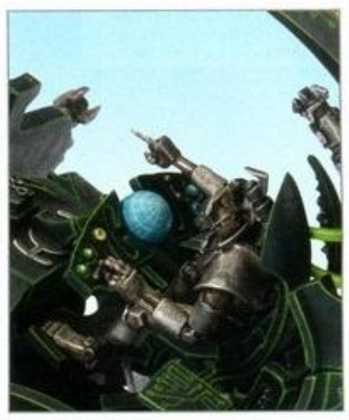


Пилот напрямую подсоединен к интерфейсу управлению на своем командном троне.

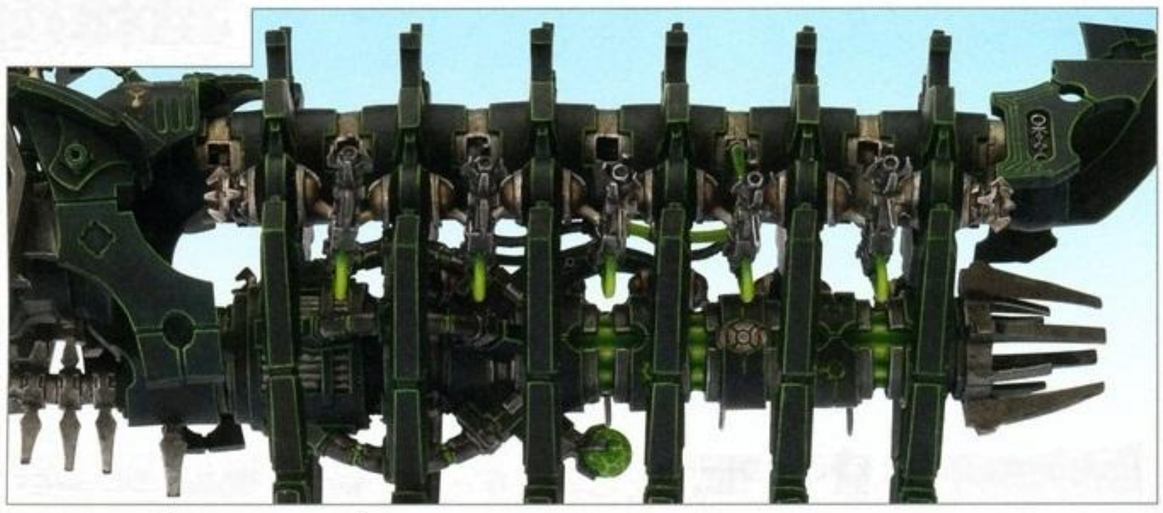


Ковчег "Судный День" - самое грозное оружие в арсенале некронов





Некроны используют высокотехнологичные системы, сокрытые под этой контрольной консолью.



Пушка "Судный День" настолько огромна, что ее ствол тянется вдоль всей длины машины.



Безжалостные легионы некронов шагают по руинам имперского города



Под предводительством владыки Кепаха войска династии Нигилах вновь начинают завоевание галактики



Защитные стабилизаторы



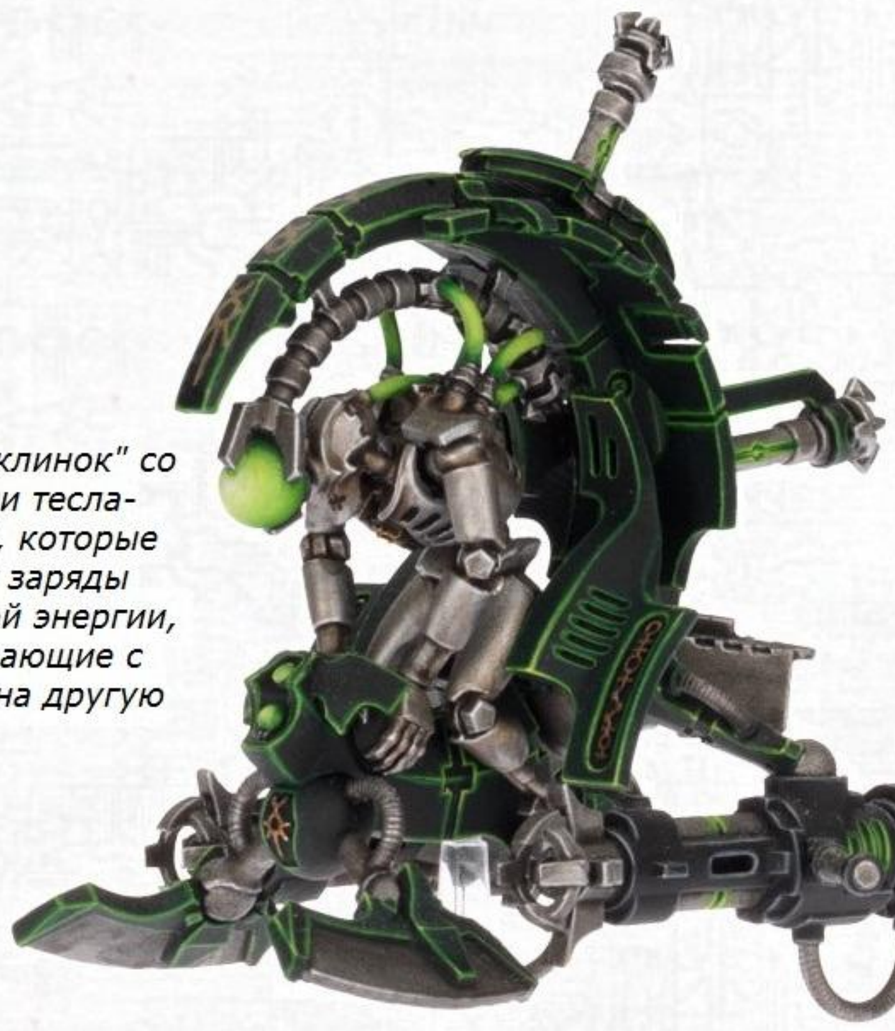
Пилот напрямую связан со своей машино и использует продвинутые системы наведения



"Могильный клинок" со спаренными гаусс-бластерами

"Могильный клинок" с корпускулярным излучателем

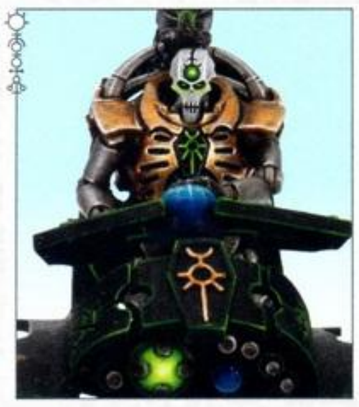




"Могильный клинок" со спаренными тесла-карабинами, которые испускают заряды вольтаической энергии, перескакивающие с одной цели на другую



Триархический охотник со спаренными тяжелыми гаусс-пушками



Триархическим охотником управляет высокопоставленный преторианец



Все военные машины некронов управляются посредством высокотехнологичных консолей управления



Триархический охотник с тепловым излучателем



Триархический охотник с корпускулярным измельчителем



Каноптековый призрак с транспространственным излучателем



Фазорегулируемые когти призрака в равной степени удобны при ремонте оборудования и умерщвлении непрошеных гостей



Позвоночный сенсорный комлпект расположен на панцире над головой призрака



Каноптековый призрак с корпускулярным метателем



Каноптековый призрак, оснащенный путами



Сеть энергогенераторов основана на непостижимой технологии матрицы пространственной дестабилизации



Могильный паук со спаренными корпускулярными излучателями



Вместо основного орудия могильный паук может быть оснащен сенсорным комплектом, выпирающим из его панциря



Сумрачная призма, присоединяемая к энергетическому ядру



Улей скарабеев



Под бронированным корпусом могильного паука скрывается ценный улей скарабеев







Немесор Зандрех







Варгард Обирон



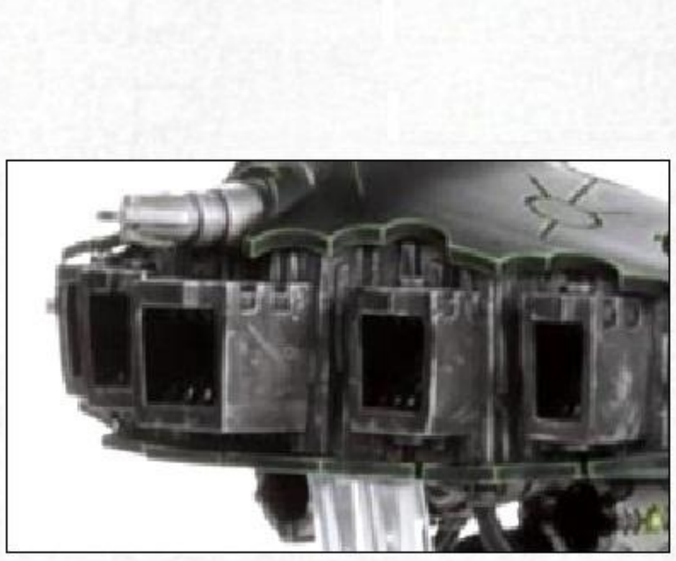




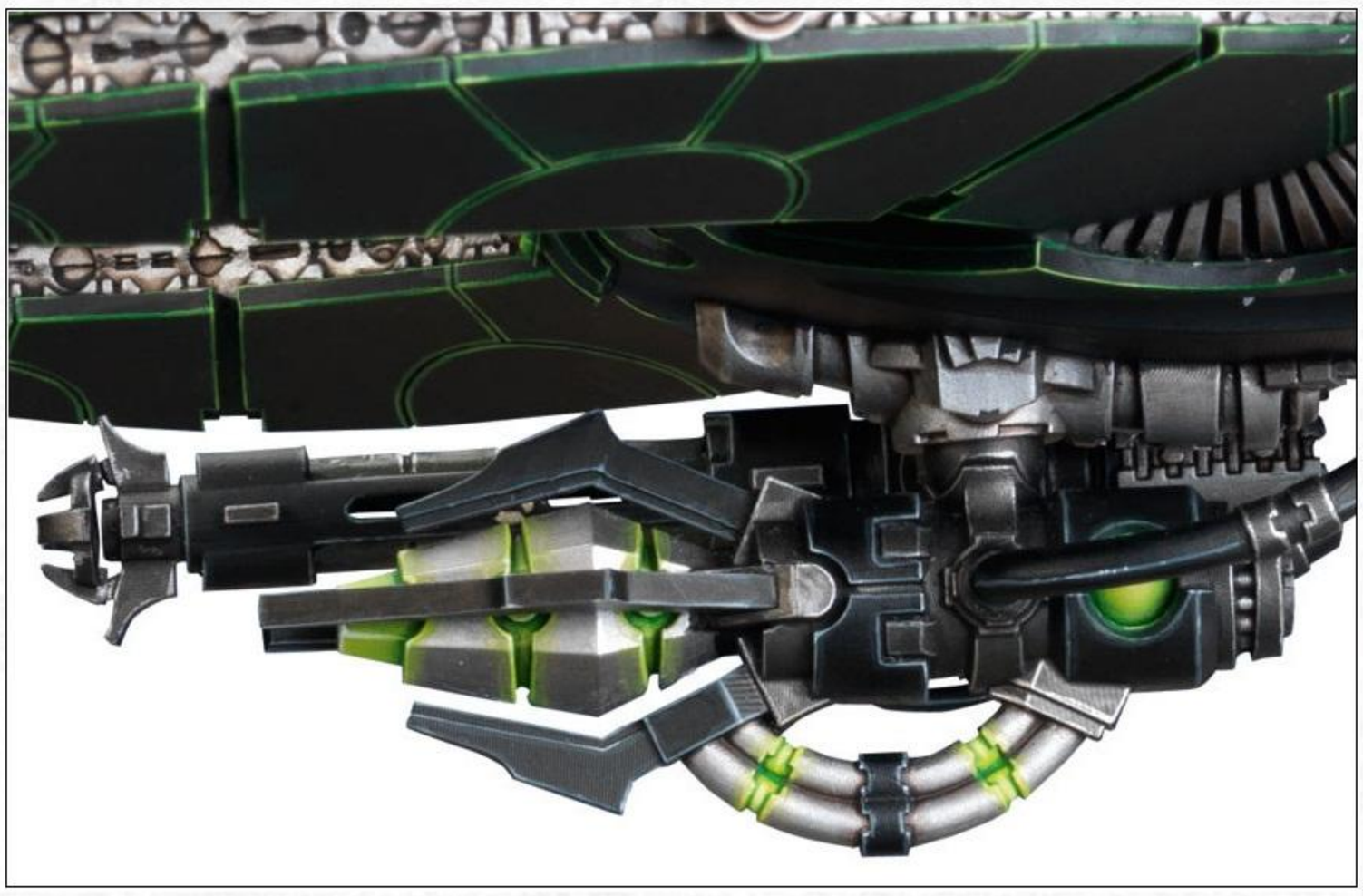
Иллюминор Серас с жутким копьем плазмантов в одной руке и головой исследуемого эльдар в другой



"Гибельная коса"







Смертельный излучатель



"Ночная коса"





Спаренные тесла-деструкторы



Портал червоточины, с помощью которого "Ночная коса" развертывает войска некронов на поле боя





Монолит





На каждой стороне монолита расположены смертоносные проекторы дугового гаусс-потока





Врата вечности переносят на поле боя подкрепления некронов

ОСНАЩЕНИЕ НЕКРОНОВ

В данном разделе кодекса некронов приведено все вооружение и снаряжение, используемое некронами, а также правила для них при игре в Warhammer 40000.

Тут вы найдете описание всего оружия и снаряжения некронов. Для большей части представленного здесь оснащения имеются свои правила, хотя информацию о некоторых узкоспециализированных предметах можно найти на соответствующей странице в разделе *Армия минувших эпох*.

Не все указанные в этом разделе образцы снаряжения используются более чем одной боевой единицей. Некоторые из них приведены вместе с остальным оружием схожего класса для удобства сравнения. Отдельного внимания заслуживают предметы снаряжения криптеков, для которых отведен отдельный раздел на страницах 84-85.

Если вам требуется посмотреть правила на определенный вид оснащения некронов, в первую очередь лучше всего заглянуть в этот раздел, потому как если даже интересующий вас предмет здесь не описан, то вы найдете номер нужной страницы в конце секции *Вооружение и снаряжение*.

"Совершенные технологии не гарантируют победу, если только не находятся в руках совершенных существ".

Иллюминор Серас

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ОГНЕННАЯ ПЕРЧАТКА

Это оружие имеет форму бронированной перчатки с наручами, по всей длине которой потрескивает и вспыхивает зеленое пламя. Механизмы перчатки управляются целым рядом субмехадермальных волокон, позволяющих носителю управлять ею не хуже чем собственной рукой.

Огненная перчатка считается оружием ближнего боя. Атаки, произведенные огненной перчаткой, перебрасываются при проваленных бросках на попадание и на ранение в ближнем бою. Кроме того огненная перчатка может стрелять по следующему профилю:

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	4	5	Штурмовое 1

ГАУСС-ОРУЖИЕ

Гаусс-оружие - самое распространенное среди всех имеющихся видов вооружения у солдат некронов, внешне оно бывает от размеров с винтовку гаусс-свежевателя до массивной тяжелой гаусс-пушки. В отличие от более традиционных энергетических орудий, гаусс-излучатель не выстреливает режущим лучом или зарядом пси-силы. Вместо этого он испускает молекулярно деассемблирующий луч, способный разбирать плоть, броню и кость на составные атомы.

Класс «гаусс-оружие»
При каждом броске на пробитие брони оружием класса "гаусс" вражеская техника получает скользящее попадание на 6 при броске D6, если только при броске кубика уже не выпал результат «пробивающее попадание».

	Дальность	Сила	AP	Класс
Гаусс-свежеватель	24"	4	5	Скорострельное, гаусс
Гаусс-бластер	24"	5	4	Скорострельное, гаусс
Гаусс-пушка	24"	5	3	Штурмовое 2, гаусс
Тяжелая гаусс-пушка	36"	9	2	Штурмовое 1, гаусс
Проектор дугового гаусс-потока	24"	4	5	Тяжелое 3, гаусс*

** Проектором дугового гаусс-потока можно стрелять по разным боевым единицам отдельно от остальных орудий техники (включая даже другие проекторы дугового гаусс-потока); в остальном данное оружие подчиняется обычным правилам стрельбы.*

ГИПЕРФАЗОВЫЙ МЕЧ

Энергетическое лезвие гиперфазового меча вибрирует в пространственных состояниях и с легкостью прорезает броню, плоть и жизненно важные органы.

Гиперфазовый меч считается силовым оружием.

УПРАВЛЯЮЩИЕ СОЗНАНИЕМ СКАРАБЕИ

Управляющие сознанием скарабеи - один из главных методов некронов контролировать инопланетные расы. По команде хозяина крохотные скарабейчики погружаются в мозг жертвы и захватывают церебральные функции, превращая жертву в не более чем куклу под властью своего хозяина.

В начале фазы нападения, после проведения передвижений, но до момента нанесения ударов, случайным образом выберите вражескую модель в базовом контакте с носителем управляющих сознанием скарабеев. Выбранная цель должна немедленно пройти тест на лидерство, бросив 3D6. Если тест пройден, управляющие сознанием скарабеи никак не воздействуют. Если тест провален, жертва нападает на своих союзников. Вместо обычной атаки она делает D3 попаданий по собственной боевой единице, когда наступает ее черед атаковать. Эти броски на попадание наносятся с силой жертвы и пользуются любыми особенностями и штрафами от ее оружия ближнего боя (контроллер управляющих сознанием скарабеев выбирает оружие для атаки, если есть выбор). Если жертва остается живой, она возвращается в нормальное состояние, как только все удары в этом раунде ближнего боя будут совершены.

КОРПУСКЛЯРНОЕ ОРУЖИЕ

Это оружие испускает поток крохотных частиц антиматерии, которые взрываются при контакте с другой материей. Оружие данного вида невероятно надежно и нуждается лишь в достаточном количестве энергии для поддержания сдерживающего поля, предохраняющего от взрыва антиматерии внутри оружейных механизмов.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Корпускулярный метатель	12"	6	5	Пистолет
Корпускулярный излучатель	24"	6	5	Тяжелое 1, взрыв
Корпускулярный измельчитель	24"	7	4	Тяжелое 1, крупный взрыв
Корпускулярный хлыст	24"	8	3	Артиллерийское 1 крупный взрыв

ФАЗОРЕГУЛЯТОР
Носитель фазорегулятора мерцает в реальном пространстве, то исчезая, то появляясь вновь. Если неправильно рассчитать время, то удары и снаряды, предназначенные для носителя фазорегулятора, вместо этого пройдут сквозь пустое место.

Модель с фазорегулятором имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

ФИЛАКТЕРИЯ
Этот неприметный амулет представляет собой мощное устройство для самовосстановления, полное внутри крохотных паукообразных тварей, которые копошатся над ранами носителя, заново скрепляя разрушенное тело.

Используется всего раз за игру. Модель с филактерией, которая проходит свой первый бросок на реанимационные протоколы возвращается в игру с D3-ранами.

КВАНТОВЫЙ ЭКРАН
Квантовый экран некронов невозможно изучить, потому как появляется он лишь в момент преломления вражеских выстрелов, в остальное же время никаких признаков его наличия не наблюдается.

До того момента, как техника получит пробивающее попадание, все показатели лобовой и боковой брони считаются повышенными на 2 пункта. После того, как техника получит пробивающее попадание, она использует уже собственные показатели брони при последующих попаданиях.

СФЕРА ВОСКРЕШЕНИЯ
Сверкающая сфера фокусирует энергию на регенерационных схемах ближайших некронов, ускоряя их ремонт.

Обладатель сферы воскрешения (и его боевая единица) проходит броски на реанимационные протоколы на 4+.

ИЗВЕЧНЫЙ УЗОР
Экзоскелеты многих лордов некронов пронизаны нитями фазово-закаленного амарантита и адамантия, что во много раз увеличивает их прочность.

Модель с извечным узором имеет спас-бросок за броню 2+.

ПОСОХ СВЕТА
Посох света - это в равной мере оружие и символ власти. Его рукоять фактически представляет собой замаскированный стержень электрогенератора, а вершина - хорошо настроенное фокусирующее устройство, позволяющее носителю обрушивать сжигающие разряды энергии во врагов.

Посох света считается стрелковым оружием со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	5	3	Штурмовое 3

"Ваши интересы не имеют значения. Эта галактика некогда преклонялась пред нами, и это случится вновь".

Владыка Аканабех, фаэрон династии Карденат, регент Нагатара

ТАХИОННАЯ СТРЕЛА
Тахионная стрела - замысловатый, устанавливаемый на запястье энергетический метатель. При активации это устройство превращает кусок инертного металла в неудержимую молнию, способную пробить ядро горы.

Тахионная стрела позволяет ее обладателю совершить следующую стрелковую атаку один раз за игру:

Дальность	Сила	АР	Класс
∞ (неограниченно)	10	1	Штурмовое 1

ТЕСЛА-ОРУЖИЕ
Тесла-оружие выпускает заряд живой молнии, которая, потрескивая, перебегает от одного врага к другому после поражения цели, обугливая плоть и расплавляя броню. Тесла-заряды получают подпитку от высвобождаемых разрушением энергий, и молния становится яростнее с каждым новым дуговым зарядом.

Класс «тесла-оружие»Тесла-оружие имеет шанс попасть несколько раз за один выстрел. За каждое выпадение 6 при броске на попадание, цель получает два дополнительных автоматических попадания.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Тесла-карабин	24"	5	-	Штурмовое 1, тесла
Тесла-пушка	24"	6	-	Штурмовое 2, тесла
Тесла-деструктор	24"	7	-	Штурмовое 4, тесла, дуговой разряд

Дуговой разряд: *после того, как тесла-деструктор произвел все свои выстрелы и при условии, что он сделал хотя бы одно попадание, бросьте D6 за каждую другую боевую единицу (дружественную или вражескую, вовлеченную в бой или нет) в пределах 6 дюймов от цели. Если вы выбрасываете 6, то эта боевая единица получает автоматически D6 попаданий 5 силой и АР-.*

ТЕССЕРАКТОВЫЕ ЛАБИРИНТЫ
Тессерактовый лабиринт - физическое воплощение прохода в темницу в карманном измерении. Однажды попавшись в него, оттуда уже нет спасения.

Используется всего один раз. Обладатель может применить тессерактовый лабиринт вместо проведения атак ближнего боя в текущем раунде. Выберите персонажа или чудовищное создание, находящееся в базовом контакте с обладателем. Жертва должна немедленно сделать бросок на D6: если выпавшее число меньше или равно количеству оставшихся ран, то ничего не случается, в противном случае вражеская модель попадает в ловушку внутри тессерактового лабиринта навечно. Удалите ее как убитую, любого рода спас-броски не дозволяются.

ТРАНСПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ
Транспространственный излучатель предлагает удобный метод избавления от ненужных обломков, машин и неудачных экспериментов на мире-гробнице и поле битвы путем перемещения их в карманное измерение; с тем же успехом его можно применять для изгнания врагов.

Дальность	Сила	АР	Класс
12"	X	-	Тяжелое 1, изгоняющий луч

Изгоняющий луч: *если выстрел произведен из оружия с классом попаданий "изгоняющий луч", случайным образом выберите модель в боевой единице, по которой вы стреляете. Эта модель немедленно должна пройти тест на силу или же она удаляется как убитая, при этом любого рода спас-броски не дозволяются. Модели без показателя силы проходят тест автоматически.*

ПУСТОТНЫЙ КЛИНОК

Поблескивающее черное лезвие пустотного клинка мерцает, появляясь и исчезая из реальности, и вызывает распад молекулярных связей любого врага, кому не посчастливилось попасть под удар.

Пустотный клинок считается оружием ближнего боя со специальными правилами "раздирание" и "энтропийный удар".

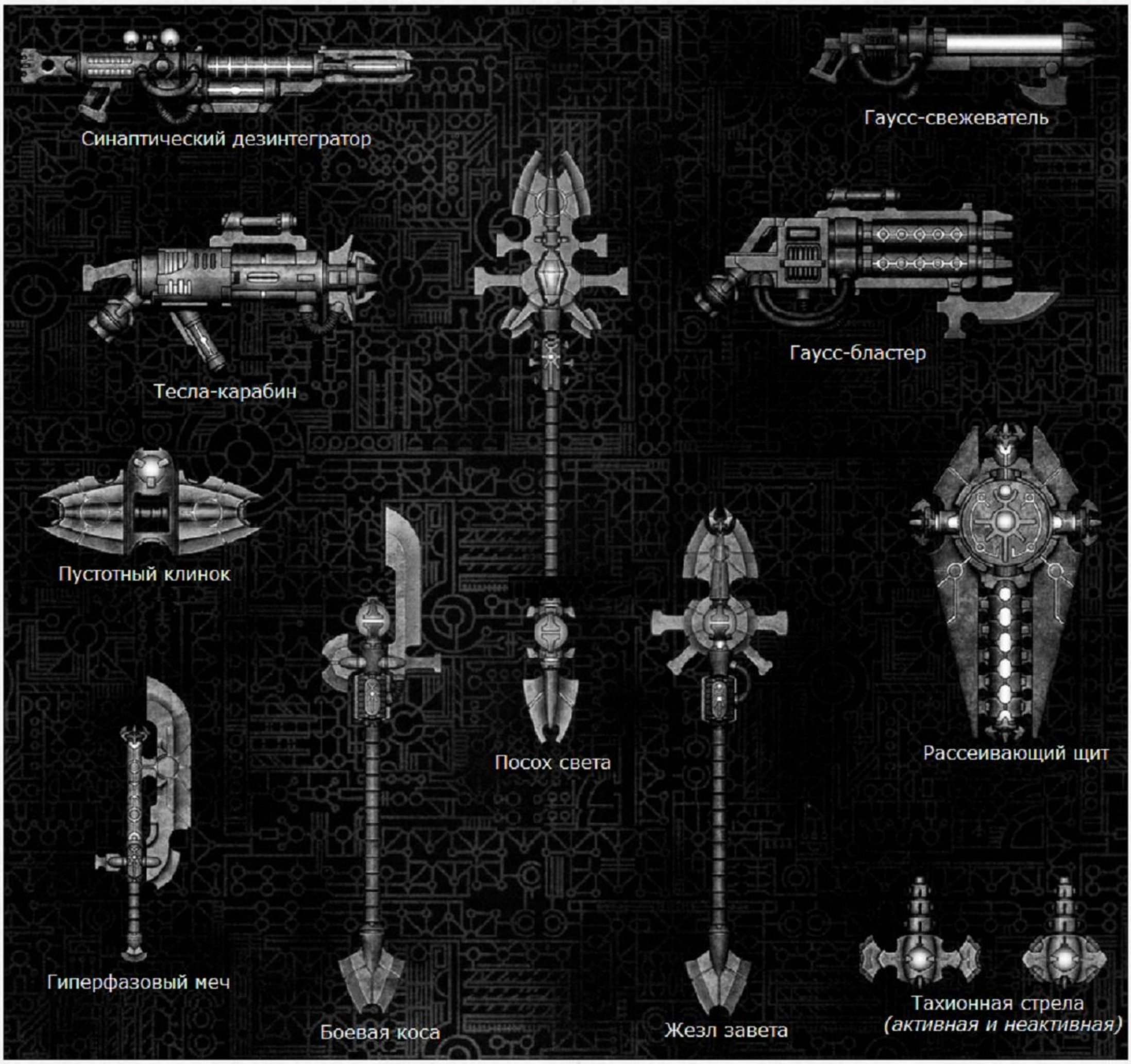
БОЕВЫЕ КОСЫ

Боевые косы представляют собой боевые посохи с энергетическими лезвиями и остаются излюбленным оружием лордов некронов, а также их телохранителей на протяжении долгих тысяч лет. Сама по себе боевая коса невероятно тяжелая и большая. В руках низшего существа она не представляет особой опасности, но когда она оказывается в неутомимых механических руках некрона, это грозное оружие.

Боевая коса считается двуручным оружием ближнего боя. Атаки, совершаемые боевой косой, имеют бонус к силе +2. Вдобавок при попадании боевой косы бросьте 2D6 на пробивание брони. Против нанесенных боевой косой ранений спас-броски за броню не дозволяются.

ПЕРЕЧЕНЬ ОСТАЛЬНОГО ОСНАЩЕНИЯ СТР.

Кровавый рой наноскарабеев 55
Смертельный излучатель 50
Рассеивающий щит 35
Пушка "Судный День" 48
Эмпатический облитератор 59
Врата вечности 47
Набор сборочных клешней 46
Мантия призрачного полета 61
Сумрачная призма 46
Тепловой излучатель 39
Небулоскоп 42
Некродермис 40
Жезл завета 38
Улей скарабеев 46
Теневик 42
Защитный стабилизатор 42
Посох Уничтожителя 55
Посох Будущего 57
Синаптический дезинтегратор 36
Путы 44



ОСНАЩЕНИЕ КРИПТЕКОВ

Дисциплины техноколдовства многочисленны и различны. Редко бывает, чтобы два криптека демонстрировали абсолютно одинаковые способности, но ради удобства игры в Warhammer 40000 можно допустить, что они разбиты на несколько основных категорий по своему эффекту. Представленные здесь предметы оснащения присущи пяти самым распространенным дисциплинам техноколдовства. Как указано в списке состава армии, ни один криптек не может сочетать оснащение из двух или более разных дисциплин – это просто неслыханно, так как служит признаком ненадежного или нетренированного разума.



ПРЕДВЕСТНИКИ ОТЧАЯНИЯ

Совершенные психоманты – одни из самых часто нанимаемых криптеков. Если использовать их способности в полной мере, моральный дух противника дрогнет уже в первые мгновения после начала битвы.

АБИССАЛЬНЫЙ ПОСОХ

Вызванные абиссальным посохом клубы эбеновой мглы погружают жертву в непостижимое безумие.

Это стрелковое оружие со следующим профилем:

	Дальность	Сила	АР	Класс
Абиссальный посох	Шаблон	8	1	Штурмовое 1, саван отчаяния

Саван отчаяния: *броски на ранения от стрелковых атак глубинного посоха действуют на лидерство цели, а не на её стойкость. Стрелковая атака глубинного посоха не действует на технику.*

САВАН КОШМАРОВ

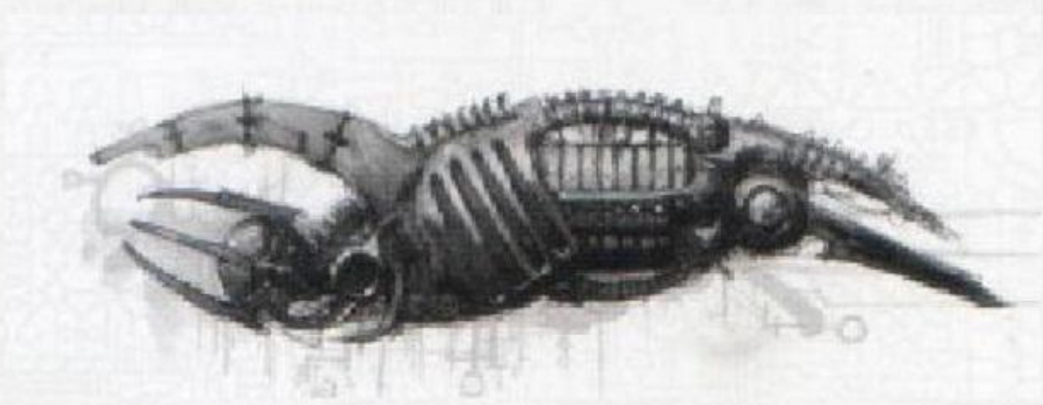
Накрывающий ближайших врагов саван кошмаров являет им фантомов ужаса столь же убедительных, как и смертная угроза.

Саван кошмаров можно использовать во время фазы стрельбы вместо стрельбы из оружия. Выберите вражескую боевую единицу в пределах 18 дюймов от криптека, которая не вовлечена в бой. Данная боевая единица должна немедленно пройти проверку на боевой дух.

ПОКРОВ ТЬМЫ

Криптек в состоянии напустить покров тьмы, который искривляется и вздымается, словно призрачный плащ, развеваемый эфирными ветрами. Когда тьма рассеивается, криптек и его соратники исчезают, появляясь вновь уже в другом месте.

Криптек с покровом тьмы может использовать его в фазу движения вместо обычного передвижения. Криптек со своей боевой единицей удаляется со стола и немедленно возвращается на поле боя по правилу "глубокой атаки". Покров тьмы нельзя использовать, если криптек или его боевая единица вовлечены в бой.





ПРЕДВЕСТНИКИ УНИЧТОЖЕНИЯ

Плазмантов нельзя назвать утонченными, они предпочитают использовать грубую энергию, не заморачиваясь на ее преобразование в другие формы. Потому их называют Предвестниками Уничтожения, так как это их дар галактике.

ЖУТКОЕ КОПЬЕ

Этот посох испускает заряд яростной энергии, при прохождении которого даже воздух кричит в агонии.

Это стрелковое оружие со следующим профилем:

	Дальность	Сила	АР	Класс
Жуткое копье	36"	8	2	Штурмовое 1

ПЛАМЕННЫЙ ВЗОР

Пульсирующий колдовской огонь в глазницах криптека делает нерешительным продвижение даже храбрейших. Криптек и его боевая единица считаются вооруженными защитными гранатами. Оставшиеся члены боевой единицы утрачивают эту способность, если криптек удаляется как убитый.

СОЛНЕЧНЫЙ ИМПУЛЬС

Посох криптека вызывает вспышку такой яркости, что ослепляет врагов и освещает поле битвы.

Используется всего один раз. Солнечный импульс можно применить в начале любого хода. Если правила ночного боя уже действуют, они перестают использоваться до конца хода. Если правила ночного боя не задействованы, тогда они используются до конца хода.



ПРЕДВЕСТНИКИ ВЕЧНОСТИ

Каждое действие хрономантов, известных как Предвестники Вечности, проистекает из знания будущего. Немногим из них доверяют по той причине, что у них всегда имеется близкая к истине догадка, как будут разворачиваться события.

ПОСОХ ЭОНОВ

Сапфировое навершие посоха эонов содержит массивный хрональный заряд, который при активации может поймать врага в пузырь замедленного времени.

Посох эонов считается оружием ближнего боя. Любой противник, который получит ранение от посоха эонов и провалит спас-бросок, теряет специальное правило "быстроходность" (если оно есть) и его показатели навыков стрельбы, навыков ближнего боя, инициативы и атак уменьшаются до 1 до конца игры.

ХРОНОМЕТРОН
Хронометрон позволяет носителю действовать вне фазы нормального течения времени, разрешая ему совершать небольшие, но порой важные изменения в его судьбе.

Модель с хронометроном может перебросить один из своих D6-бросков во время каждой фазы. Если обладатель находится в составе боевой единицы, то эта способность может быть использована для перебрасывания одного из D6-бросков боевой единицы во время каждой фазы.

ВРЕМЯРАЗДЕЛЯЮЩИЙ ПЛАЩ
Криптек заключается в осколки кристаллизированного времени, каждый из которых защищает от любого удара, если он не произошел за долю секунды в следующий момент.

Модель с времяразделяющим плащом имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.



ПРЕДВЕСТНИКИ БУРИ
Предвестники Бури являются эфиромантами, которым подвластна ярость бушующих небес. Они умеют вызывать молнию или насылать неистовые ветра на врага.

ЭФИРНЫЙ КРИСТАЛЛ
Спокойный воздух начинает завывать в присутствии эфирного кристалла, атакуя противников криптека сокрушающими волнами давления и зарядами молнии.

Любая вражеская боевая единица, которая прибывает по правилу "глубокой атаки" в пределах 6 дюймов от обладателя эфирного кристалла, получает D6 попаданий 8 силой с АР 5. Если вражеская боевая единица прибывает посредством "глубокой атаки" в пределах дальности одного или более эфирных кристаллов, тогда число попаданий увеличивается на одно за каждый эфирный кристалл кроме первого (это не значит, что противник получает D6-попаданий за каждый эфирный кристалл).

МОЛНИЕВОЕ ПОЛЕ
Разряды изумрудной молниевой дуги, скачущие между криптеком и его соратниками, убивают электричеством любого врага, кто подберется близко.

Когда вражеская боевая единица успешно вступает в бой с криптеком (или его боевой единицей), нападающая боевая единица немедленно получает D6-попаданий силой 8 с АР 5. Остальные модели боевой единицы утрачивают эту способность, если криптек удаляется как убитый.

ВОЛЬТАИЧЕСКИЙ ПОСОХ
Как эфиромант управляет вольтаическим посохом, так же и вольтаический посох управляет молнией.

Это стрелковое оружие со следующим профилем:

	Дальность	Сила	АР	Класс
Вольтаический посох	12"	5	-	Штурмовое 4, вырубающее

Вырубающее: *техника, получающая попадание из вольтаического посоха, получает скользящее попадание при выпадении 2-5 и пробивающее попадание на 6.*



ПРЕДВЕСТНИКИ МЕТАМОРФОЗ
Предвестники Метаморфоз – эксперты в геомантии и мастера науки, некогда известной как алхимия. Они специализируются на преобразовании материи из одной формы в другую и вселении разума в неодушевленные предметы.

АРФА ДИССОНАНСА
Единственная громыхающая басовая нота, сорвавшаяся с электрумных струн, способна превратить адамантиевую пластину в хрупкое стекло.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Арфа диссонанса	∞ (неограниченно)	6	-	Штурмовое 1, энтропийный удар

СЕЙСМИЧЕСКИЙ ГОРН
Носитель сейсмического горна в состоянии вызывать локальные вибрации в камне, металле и даже в самом воздухе.

В начале вражеской фазы нападения бросьте D3 и обозначьте вражескую боевую единицу. Если обозначенная боевая единица попытается напасть на криптека или его боевую единицу, то в эту фазу вы можете снизить расстояние их движения при нападении на число, выпавшее на D3.

СОТРЯСАЮЩИЙ ПОСОХ
Вырывающаяся из сотрясающего посоха энергия заставляет осколки камня взмывать в воздух, тем самым придавливая выживших при взрыве разряда.

Это стрелковое оружие со следующим профилем:

	Дальность	Сила	АР	Класс
Сотрясающий посох	36"	4	-	Штурмовое 1, взрыв, дрожь

Дрожь: *для всех вражеских боевых единиц, которые получили попадание из этого оружия с указанным классом "дрожь", открытая местность считается как труднопроходимый ландшафт во время следующей фазы движения.*

Загадочная наука

Некроны всегда были мастерами необыкновенной физики, карманных измерений и гипергеометрии, и эти науки закладываются в основу в любой сфере, где бы они могли принести пользу. Многие миры-гробницы и цитадели намного громаднее внутри, чем кажутся снаружи, или защищены энергетическими лабиринтами невозможных размеров. Некоторые специализированные войска, в особенности смертоуказатели, регулярно пользуются карманными измерениями для занятия выгодного положения, дающего хороший обзор для охоты на врагов, а более опытные немесоры могут содержать целые армии и флоты в отрезках внефазовой реальности. Однако насколько бы сложной не была эта техника для других рас галактики, существует такой враг, против которого она беззащитна. Для демонов варпа подобные технологические фокусы всего лишь очередная игрушка бытия, которую можно извратить и поглотить.



СПИСОК СОСТАВА АРМИИ НЕКРОНОВ

Список состава армии позволяет вам собрать армию некронов и проводить битвы, используя сценарии, включенные в книгу правил *Warhammer 40000*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПИСКА СОСТАВА АРМИИ

Список состава армии некронов разбит на пять разделов: командные единицы, элитные войска, основные войска, быстроходные войска, тяжелая огневая поддержка. Любой отряд, технику и персонажа можно найти в одном из этих разделов в зависимости от их задач на поле боя. Помимо прочего для каждой модели приведена стоимость в очках, которая разнится в зависимости от того, насколько эффективна та или иная модель в бою.

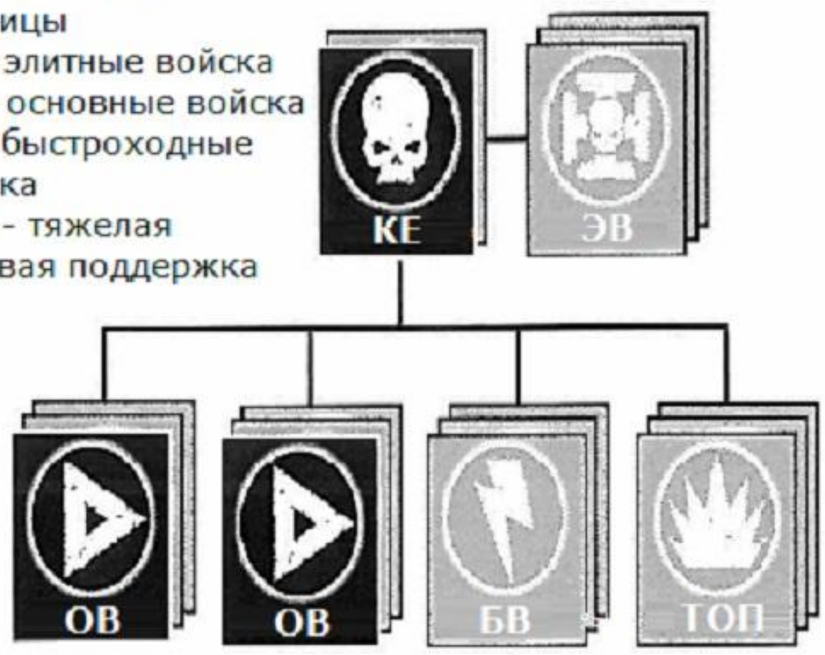
Прежде чем составлять свою армию, вам нужно договориться с оппонентом о максимальном количестве очков, которые может потратить каждый из вас на набор войск, и о том, по какому сценарию вы будете играть. После этого можете продолжать выбирать армию, как описано ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СХЕМЫ ОРГАНИЗАЦИОННОЙ СТРУКТУРЫ ВОЙСКА

Список состава армии используется в сочетании со схемой организационной структуры войска, зависящей от сценария, по которому вы собираетесь играть. Каждая схема разбита на пять категорий, которые соответствуют разделам в списке состава армии, и каждая из них имеет одну или более ячеек. Каждая серая ячейка означает, что вы можете выбрать одну боевую единицу из соответствующего раздела списка состава армии, в то время как тёмные ячейки говорят, что вы должны включить данные боевые единицы в свою армию.

СТАНДАРТНЫЕ МИССИИ

КЕ - комадные единицы
ЭВ - элитные войска
ОВ - основные войска
БВ - быстроходные войска
ТОП - тяжелая огневая поддержка



ОБЯЗАТЕЛЬНО	НЕОБЯЗАТЕЛЬНО
1 - Командные единицы	1 - Командные единицы
2 - Основные войска	4 - Основные войска
	3 - Элитные войска
	3 - Быстроходные войска
	3 - Тяжелая огневая поддержка

"Я убивал богов, рушил империи и уничтожал целые миры. По сравнению с этим твоя жалкая смерть, вероятно, пройдет незамеченной в истории, но не отчаивайся, маленький герой, я всегда буду помнить этот момент".

Анракир Странственник

СТАТЬИ СПИСКА СОСТАВА АРМИИ

В каждой статье списка состава армии представлена отдельная боевая единица. Подробную информацию и правила для тех или иных войск некронов и их возможностях можно найти в разделе *Армия минувших эпох*, в то время как примеры моделей компании Citadel miniatures, которые понадобятся вам для отображения различных боевых единиц, можно увидеть в разделе *Пробуждение гробницы*.

Каждая статья из списка состава армии некронов, посвященная той или иной боевой единице, разбита на несколько пунктов:

Наименование: в начале каждой статьи отображено наименование боевой единицы, а также ее стоимость в очках без учета усовершенствований.

Профиль: данный пункт показывает характеристики профиля каждой модели, которую включает боевая единица.

Состав: в этом пункте приведено количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данном пункте присутствует слово "уникальный", в таком случае вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.

Класс боевой единицы: данный пункт отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил *Warhammer 40000*. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила касательно движения, стрельбы, нападения и т.д.

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

Специальные правила: тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Данные специальные правила детально разъясняются либо в разделе *Армия минувших эпох*, либо в книге правил *Warhammer 40000*.

Прикомандированный транспорт: там, где есть данный пункт, указана вся доступная боевой единице транспортная техника. Для них отведена собственная статья в списке состава армии на стр. 91. Прикомандированные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организационной структуры войска, но в остальном плане действуют как отдельные боевые единицы. Раздел о транспортной технике в книге правил *Warhammer 40000* и посвященная им статья в данной книге объясняют, как действует прикомандированная транспортная техника.

Опции: в данном пункте перечислены все усовершенствования доступные вам по желанию для добавления к боевой единице, а также стоимость за каждую из них в очках. Там, где написано в опциях, что вы можете поменять одно оружие "и/или" другое, вы можете заменить либо одно, либо другое, либо оба сразу, заплатив за это соответствующую стоимость в очках.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ИМОТЕХ ПОВЕЛИТЕЛЬ БУРЬ.....225 очков

Стр. 54

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Имотех Повелитель Бурь	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Прикомандированный транспорт:
- Может выбрать катакомбную командную барку в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99. чтобы узнать стоимость в очках).

Оснащение:
- Извечный узор
- Кровавый рой наноскарабеев
- Огненная перчатка
- Посох Уничтожителя
- Фазорегулятор
- Филактерия

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Гиперлогическая стратегия
- Независимый персонаж
- Повелевающий Бурей
- Реанимационные протоколы
- Унизительное поражение
- Фаэрон

НЕМЕСОР ЗАНДРЕХ.....185 очков

Стр. 60

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Немесор Зандрех	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Извечный узор
- Посох света
- Сфера воскрешения
- Фазорегулятор

Специальные правила:
- Адаптивная тактика
- Вечноживущий
- Контртактика
- Независимый персонаж
- Реанимационные протоколы
- Телепортируемые подкрепления

Прикомандированный транспорт:
- Может выбрать катакомбную командную барку в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99. чтобы узнать стоимость в очках).

ВАРГАРД ОБИРОН.....160 очков

Стр. 60

Варгард Обирон не занимает ячейки КЕ, если ваша армия включает немесора Зандреха.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Варгард Обирон	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Боевая коса
- Извечный узор
- Мантия призрачного полета

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Долг варгарда
- Независимый персонаж
- Разрезающий контрудар
- Реанимационные протоколы

ИЛЛЮМИНОР СЕРАС.....100 очков

Стр. 56

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Иллюминор Серас	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Жуткое копье
- Пламенный взор

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Механическая аугментация
- Независимый персонаж
- Реанимационные протоколы

ОРИКАН ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ.....165 очков

Стр. 57

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Орикан Предсказатель	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
Вобравший силу Орикан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Посох Будущего
- Транспространственный излучатель
- Фазорегулятор

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Временные ловушки
- Звезды говорят правду
- Независимый персонаж
- Повелевающий Временем
- Реанимационные протоколы

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

АНРАКИР СТРАНСТВЕННИК.....165 очков

Стр. 62

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Анракир Странственник	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Боевая коса
- Тахионная стрела

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Контратака
- Независимый персонаж
- Разум в машине
- Реанимационные протоколы
- Яростная атака

Прикомандированный транспорт:
- Может выбрать катакомбную командную барку в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках).

Пиррийские Вековечные:
- Если ваша армия включает Анракира Странственника, одна боевая единица бессмертных автоматически улучшается до Пиррийских Вековечных без какой-либо дополнительной стоимости (см. стр. 62).

ТРАЗИН НЕИСЧИСЛИМЫЙ.....175 очков

Стр. 58

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тразин Неисчислимый	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Состав:
- 1 (Уникальный)

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Управляющие сознанием скарабеи
- Эмпатический облитератор

Специальные правила:
- "Превосходно! Еще один экземпляр для моей коллекции"
- Вечноживущий
- Независимый персонаж
- Реанимационные протоколы
- Суррогаты
- Фаэрон

Прикомандированный транспорт:
- Может выбрать катакомбную командную барку в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках).

НЕКРОН-ВЛАДЫКА.....90 очков

Стр. 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-владыка	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Состав:
- 1 некрон-владыка

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Посох света

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Независимый персонаж
- Реанимационные протоколы

Прикомандированный транспорт:
- Может выбрать катакомбную командную барку в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках).

Опции:
- Усовершенствование до фаэрона *20 очков*
- Может поменять посох света на что-то одно из следующего:
  - Гиперфазовый меч ..... *Бесплатно*
  - Огненная перчатка ..... *5 очков*
  - Боевая коса ..... *10 очков*
  - Пустотный клинок ..... *10 очков*
- Может взять все что угодно из следующего:
  - Извечный узор ..... *15 очков*
  - Управляющие сознанием скарабеи .... *15 очков*
  - Филактерия ..... *15 очков*
  - Тессерактовый лабиринт ..... *20 очков*
  - Тахионная стрела ..... *30 очков*
  - Сфера воскрешения ..... *30 очков*
  - Фазорегулятор ..... *45 очков*

ЛОРД-УНИТОЖИТЕЛЬ.....125 очков

Стр. 31

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лорд-уничтожитель	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

Состав:
- 1 лорд-уничтожитель

Класс боевой единицы:
- Прыжковая пехота (персонаж)

Оснащение:
- Боевая коса

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Независимый персонаж
- Предпочтельный противник (все!)
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Может поменять посох света на что-то одно из следующего:
  - Огненная перчатка ..... *Бесплатно*
  - Посох света ..... *Бесплатно*
  - Пустотный клинок ..... *5 очков*
- Может взять все что угодно из следующего:
  - Извечный узор ..... *15 очков*
  - Управляющие сознанием скарабеи... *20 очков*
  - Тахионная стрела ..... *30 очков*
  - Сфера воскрешения ..... *30 очков*

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ЦАРСКИЙ ДВОР
Каждый владыка в вашей армии (включая немесора Зандреха, Имотеха Повелителя Бурь, Тразина Неисчислимого и Анракира Странственника) может брать царский двор. Эта боевая единица не занимает отдельную ячейку КЕ.

Состав:
- 0-5 Некронов-лордов
- 0-5 Криптеков

Перед битвой каждый член царского двора имеет право покинуть свою боевую единицу и присоединиться к одной другой боевой единице из следующего списка: некроны-воины, некроны-бессмертные, лич-стража или смертоуказатели. Подобным образом к каждой боевой единице может присоединиться не более одного члена царского двора. В противном случае они остаются частью царского двора.

НЕКРОН-ЛОРД.....35 очков — Стр. 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-лорд	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Состав:
- 1 Некрон-лорд

Оснащение:
- Посох света

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Может поменять посох света на что-то одно из следующего:
  - Гиперфазовый меч..... *Бесплатно*
  - Огненная перчатка..... *5 очков*
  - Пустотный клинок..... *10 очков*
  - Боевая коса..... *10 очков*
- Может взять все что угодно из следующего:
  - Извечный узор..... *15 очков*
  - Управляющие сознанием скарабеи. *15 очков*
  - Тессерактовый лабиринт..... *20 очков*
  - Сфера воскрешения..... *30 очков*
  - Фазорегулятор..... *45 очков*

КРИПТЕК.....25 очков — Стр. 32

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Криптек	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Состав:
- 1 криптек

Класс боевой единицы:
- Пехота (персонаж)

Оснащение:
- Посох света

Специальные правила:
- Вечноживущий
- Реанимационные протоколы

Опции:
- *Усовершенствование до Предвестника Отчаяния и замена посоха света на абиссальный посох.....*5 очков*
  - Может затем взять все что угодно из следующего:
    - Саван кошмаров.....*10 очков*
    - Покров тьмы.....*30 очков*
- *Усовершенствование до Предвестника Уничтожения и замена посоха света на жуткое копье.....*10 очков*
  - Может затем взять все что угодно из следующего:
    - Пламенный взор.....*10 очков*
    - Солнечный импульс.....*20 очков*
- *Усовершенствование до Предвестника Вечности и замена посоха света на посох эонов.....*бесплатно*
  - Может затем взять все что угодно из следующего:
    - Хронометрон.....*15 очков*
    - Времяразделяющий плащ.....*30 очков*
- *Усовершенствование до Предвестника Бури и замена посоха света на вольтаический посох.....*бесплатно*
  - Может затем взять все что угодно из следующего:
    - Молниевое поле.....*10 очков*
    - Эфирный кристалл.....*15 очков*
- *Усовершенствование до Предвестника Метаморфоз и замена посоха света на сотрясающий посох.....*5 очков*
  - Может затем взять все что угодно из следующего:
    - Сейсмический горн.....*10 очков*
    - Арфа диссонанса.....*25 очков*

** Любое количество криптеков, состоящих в царском дворе, можно усовершенствовать до одного специфического класса предвестников. В то время как у вас может иметься любое количество предвестников специфического класса, уникальные опции снаряжения каждого предвестника можно выбрать всего раз в каждом царском дворе (см. стр. 92)*

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

НЕКРОНЫ-ВОИНЫ.....65 очков

Стр. 33

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-воин	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Состав:
- 5 некронов-воинов

Класс боевой единицы:
- Пехота

Оснащение:
- Гаусс-свежеватель

Специальные правила:
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Могут включать до пятнадцати дополнительных некронов-воинов.....*13 очков за модель*

Транспорт:
- Могут выбрать "Ковчег духов" или "Ночную косу" в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках)

НЕКРОНЫ-БЕССМЕРТНЫЕ.....85 очков

Стр. 34

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-бессмертный	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Состав:
- 5 бессмертных

Класс боевой единицы:
- Пехота

Оснащение:
- Гаусс-бластер

Специальные правила:
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Могут включать до пятнадцати дополнительных некронов-воинов.....*17 очков за модель*
- Весь отряд может заменить гаусс-бластеры на тесла-карабины..... *бесплатно*

Транспорт:
- Могут выбрать "Ночную косу" в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках)

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

КАТАКОМБНАЯ КОМАНДНАЯ БАРКА.....80 очков

Стр. 52

	Броня			
	BS	F	S	R
Катакомбная командная барка	4	11	11	11

Состав:
- 1 катакомбная командная барка

Класс боевой единицы:
- Техника (быстрая, с открытым верхом, скиммер)

Оснащение:
- Квантовый экран
- Тесла-пушка

Транспортная вместимость:
- 1 независимый персонаж

Специальные правила:
- Живой металл
- Разящая атака
- Симбиотический ремонт

Опции:
- Может поменять тесла-пушку на гаусс-пушку..... *бесплатно*

"КОВЧЕГ ДУХОВ".....115 очков

Стр. 53

	Броня			
	BS	F	S	R
"Ковчег духов"	4	11	11	11

Состав:
- 1 "Ковчег духов"

Класс боевой единицы:
- Техника (с открытым верхом, скиммер)

Оснащение:
- Квантовый экран
- Две батареи гаусс-свежевателей

Транспортная вместимость:
- 10 моделей

Специальные правила:
- Живой металл
- Ремонтная барка

"НОЧНАЯ КОСА".....100 очков

Стр. 51

	Броня			
	BS	F	S	R
"Ночная коса"	4	11	11	11

Состав:
- 1 "Ночная коса"

Класс боевой единицы:
- Техника (быстрая, скиммер)

Оснащение:
- Спаренный тесла-деструктор

Транспортная вместимость:
- 15 моделей

Специальные правила:
- Воздушная атака
- Глубокая атака
- Живой металл
- Сверхзвуковая

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

СМЕРТОУКАЗАТЕЛИ.....95 очков

Стр. 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Смертоуказатель	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Состав:
- 5 некронов-смертоуказателей

Класс боевой единицы:
- Пехота

Оснащение:
- Синаптический дезинтегратор

Специальные правила:
- Глубокая атака
- Охотники из гиперпространства
- Реанимационные протоколы
- Эфирный перехват

Опции:
- Могут включать до пяти дополнительных некронов-смертоуказателей.....*19 очков за модель*

Транспорт:
- Могут выбрать "Ночную косу" в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках)

ЛИЧ-СТРАЖА.....200 очков

Стр. 35

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лич-страж	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Состав:
- 5 лич-стражей

Класс боевой единицы:
- Пехота

Оснащение:
- Боевая коса

Специальные правила:
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Могут включать до пяти дополнительных лич-стражей..... *40 очков за модель*

Транспорт:
- Могут выбрать "Ночную косу" в качестве прикомандированного транспорта (см. стр. 99, чтобы узнать стоимость в очках)

ТРИАРХИЧЕСКИЕ ПРЕТОРИАНЦЫ.....200 очков

Стр. 38

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Триархический преторианец	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

Состав:
- 5 триархических преторианцев

Класс боевой единицы:
- Прыжковая пехота

Оснащение:
- Жезл завета

Специальные правила:
- Бесстрашные
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Могут включать до пяти дополнительных преторианцев ..... *40 очков за модель*
- Весь отряд может заменить жезл завета на пустотные клинки и корпускулярные метатели..... *бесплатно*

ОСКОЛОК К'ТАН.....185 очков

Стр. 40

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Осколок К'тан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

Состав:
- 1 осколок К'тан

Класс боевой единицы:
- Чудовищное создание (персонаж)

Оснащение:
- Некродермис

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Вечный воин
- Невосприимчивость к естественным законам

Опции:
- Должен взять два вида из следующих проявлений мощи (только по одному виду на армию):
  - Энтропийный удар.....*10 очков*
  - Повелитель огня.....*10 очков*
  - Пирооскольки.....*15 очков*
  - Рой призрачного праха.....*20 очков*
  - Разрушитель миров.....*25 очков*
  - Разумная сингулярность.....*30 очков*
  - Искривляющийся ландшафт.....*35 очков*
  - Великая иллюзия.....*40 очков*
  - Транспространственная молния....*45 очков*
  - Взор смерти.....*50 очков*



ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

СВОРА ОСВЕЖЕВАННЫХ.....65 очков

Стр. 37

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Освежеванные	4	1	4	4	1	2	3	10	4+

Состав:
- 5 освежеванных

Класс боевой единицы:
- Пехота

Специальные правила:
- Глубокая атака
- Проникновение
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Могут включать до пятнадцати дополнительных освежеванных..... *13 очков за модель*

ТРИАРХИЧЕСКИЙ ОХОТНИК.....150 очков

Стр. 39

				Броня				
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Триархический охотник	4	4	7	11	11	11	2	3

Состав:
- 1 триархический охотник

Класс боевой единицы:
- Техника (с открытым верхом, шагоход)

Оснащение:
- Тепловой излучатель
- Квантовый экран

Специальные правила:
- Живой металл
- Движение через укрытие
- Ретранслятор данных целеуказания

Опции:
- Может поменять тепловой излучатель на что-то одно из следующего:
  - Корпускулярный измельчитель.....*5 очков*
  - Спаренная тяжелая гаусс-пушка.....*15 очков*



БЫСТРОХОДНЫЕ ВОЙСКА

КАНОПТЕКОВЫЕ ПРИЗРАКИ.....35 очков

Стр. 44

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековый призрак	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

Состав:
- 1 каноптековый призрак

Оснащение:
- Фазорегулятор

Класс боевой единицы:
- Прыжковая пехота

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Фазовые атаки
- Призрачный полет

Опции:
- Может включать до пяти дополнительных каноптековых призраков.....*35 очков за модель*
- Любая модель может взять что-то одно из следующего:
  - Корпускулярный метатель..... *5 очков за модель*
  - Путы.....*10 очков за модель*
  - Транспространственный излучатель...*15 очков за модель*

КАНОПТЕКОВЫЕ СКАРАБЕИ.....45 очков

Стр. 45

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековые скарабеи	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

Состав:
- 3 каноптековых скарабея

Класс боевой единицы:
- Звери

Специальные правила:
- Энтропийный удар
- Бесстрашные
- Стаи

Опции:
- Могут включать до семи дополнительных баз каноптековых скарабеев.....*15 очков за модель*

"МОГИЛЬНЫЕ КЛИНКИ".....20 очков

Стр. 42

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
"Могильный клинок"	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

Состав:
- 1 "Могильный клинок"

Оснащение:
- Спаренный тесла-карабин

Класс боевой единицы:
- Гравицикл

Специальные правила:
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Может включать до четырех дополнительных "Могильных клинков"..... *20 очков за модель*
- Все модели боевой единицы могут заменить спаренные тесла-карабины на:
  - Спаренные гаусс-бластеры..... *бесплатно*
  - Корпускулярные излучатели. .*10 очков за модель*
- Все модели боевой единицы могут взять все что угодно из следующего:
  - Небулоскоп..... *5 очков за модель*
  - Теневик..... *10 очков за модель*
  - Защитные стабилизаторы..... *10 очков за модель*

НЕКРОНЫ-УНИЧТОЖИТЕЛИ.....40 очков

Стр. 43

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Некрон-уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Тяжелый уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

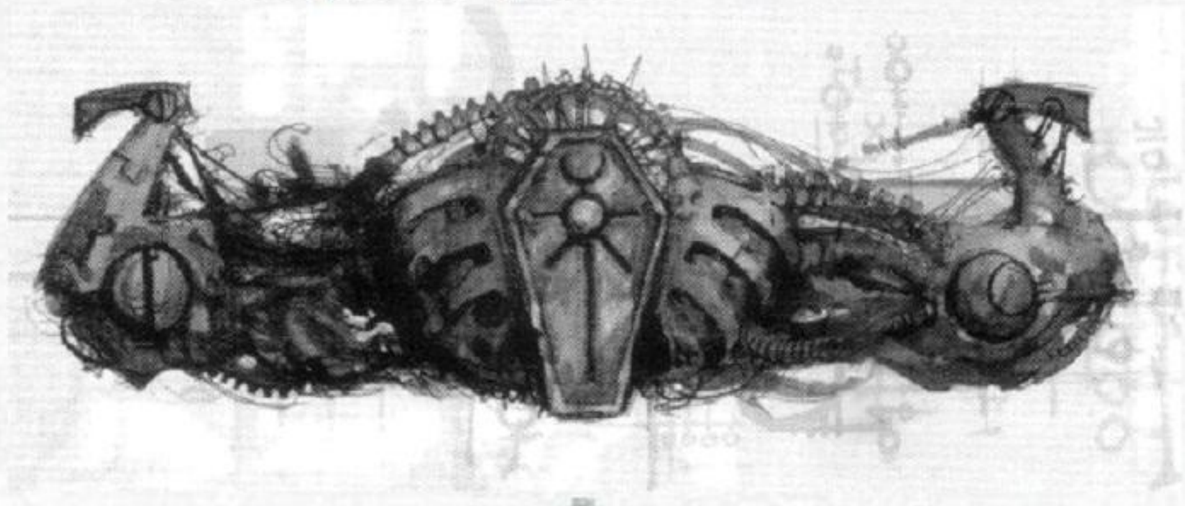
Состав:
- 1 уничтожитель

Оснащение:
- Гаусс-пушка

Класс боевой единицы:
- Прыжковая пехота

Специальные правила:
- Предпочтительный противник (все!)
- Реанимационные протоколы

Опции:
- Может включать до четырех дополнительных некронов-уничтожителей.....*40 очков за модель*
- Может усовершенствовать до трех некронов-уничтожителей в тяжелых уничтожителей с заменой гаусс-пушек на тяжелые гаусс-пушки.....*20 очков за модель*



ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

КОВЧЕГ "СУДНЫЙ ДЕНЬ".....175 очков

Стр. 48

	BS	Броня F	S	R
Ковчег "Судный День"	4	11	11	11

Состав:
- 1 ковчег "Судный День"

Класс боевой единицы:
- Техника (с открытым верхом, скиммер)

Оснащение:
- Две батареи гаусс-свежевателей
- Пушка "Судный День"
- Квантовый экран

Специальные правила:
- Живой Металл

АННИГИЛЯЦИОННАЯ БАРКА.....90 очков

Стр. 49

	BS	Броня F	S	R
Аннигиляционная барка	4	11	11	11

Состав:
- 1 аннигиляционная барка

Класс боевой единицы:
- Техника (с открытым верхом, скиммер)

Оснащение:
- Квантовый экран
- Спаренный тесл-деструктор
- Тесла-пушка

Специальные правила:
- Живой металл

Опции:
- Может заменить тесла-пушку на гаусс-пушку.....*бесплатно*

НЕКРОНСКИЙ МОНОЛИТ.....200 очков

Стр. 47

	BS	Броня F	S	R
Некронский монолит	4	14	14	14

Состав:
- 1 монолит

Класс боевой единицы:
- Техника (тяжелая*, танк, скиммер)

Оснащение:
- Врата вечности
- Четыре проектора дугового гаусс-потока
- Корпускулярный хлыст

Специальные правила:
- Глубокая атака*
- Живой металл

"ГИБЕЛЬНАЯ КОСА".....175 очков

Стр. 50

	BS	Броня F	S	R
"Гибельная коса"	4	11	11	11

Состав:
- 1 "Гибельная коса"

Класс боевой единицы:
- Техника (быстрая, скиммер)

Оснащение:
- Смертельный излучатель
- Спаренный тесла-деструктор

Специальные правила:
- Воздушная атака
- Глубокая атака
- Живой металл
- Сверхзвуковая

КАНОПТЕКОВЫЙ ПАУК.....50 очков

Стр. 46

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каноптековый паук	3	3	6	6	3	2	2	10	3+

Состав:
- 1 каноптековый паук

Класс боевой единицы:
- Чудовищное создание

Оснащение:
- Улей скарабеев

Специальные правила:
- Бесстрашный

Опции:
- Может включать до двух дополнительных каноптековых пауков..... *50 очков за модель*
- Любой каноптековый паук может взять набор сборочных клешней..... *10 очков за модель*
- Любой каноптековый паук может взять сумрачную призму..... *15 очков за модель*
- Любой каноптековый паук может взять спаренный корпускулярный излучатель.....*25 очков за модель*



СВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

МОДЕЛИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Стр.
Анракир Странственик	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	62
Варгард Обирон	6	4	5	5	3	2	3	10	2+	60
*Вобравший силу Орикан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	57
Иллюминор Серас	4	4	4	4	2	2	4	10	3+	56
Имотех Повелитель Бурь	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	54
Каноптековые скарабеи	2	2	3	3	3	2	4	10	5+	45
Каноптековый паук	3	3	6	6	3	2	2	10	3+	46
Криптек	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	32
Лич-страж	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	35
Лорд-уничтожитель	4	4	5	6	3	2	3	10	4+	31
"Могильный клинок"	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+	42
Некрон-бессмертный	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	34
Некрон-уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43
Немесор Зандрех	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	60
Орикан Предсказатель	4	4	4	4	2	2	2	10	4+	57
Освежеванный	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	37
Осколок К'тан	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	40
Смертоуказатель	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	36
Тразин Неисчислимый	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	58
Триархический преторианец	4	4	5	5	1	2	1	10	3+	38
Тяжелый уничтожитель	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43

* Данные боевые единицы имеют дополнительные правила (см. сооветствеющую статью)

ТЕХНИКА

				Броня					
	WS	BS	S	Лоб	Бок	Тыл	I	A	Стр.
Аннигиляционная барка	-	4	-	11	11	11	-	-	49
"Гибельная коса"	-	4	-	11	11	11	-	-	50
"Катакомбная командная барка	-	4	-	11	11	11	-	-	52
Ковчег "Судный День"	-	4	-	11	11	11	-	-	48
"Ковчег духов"	-	4	-	11	11	11	-	-	53
Некронский монолит	-	4	-	14	14	14	-	-	47
Ночная коса"	-	4	-	11	11	11	-	-	51
Триархический охотник	4	4	7	11	11	11	2	3	39

ВООРУЖЕНИЕ КРИПТЕКОВ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс	Стр.
Абиссальный посох	Шаблон	8	1	Штурмовое 1, саван отчаяния	92
Арфа диссонанса	∞(неограничено)	6	-	Штурмовое 1, энтропийный удар	93
Вольтаический посох	12"	5	-	Штурмовое 4, вырубающее	93
Жуткое копье	36"	8	2	Штурмовое 1	92
Сотрясающий посох	36"	4	-	Штурмовое 1, взрыв, дрожь	93

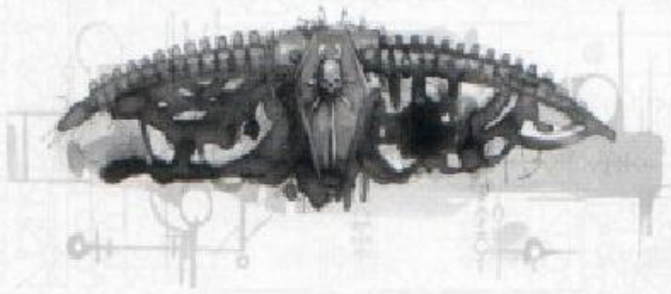
ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс	Стр.
Врата вечности					
Портал изгнания	D6"	X	-	Тяжелое 1, специальное	47
Гаусс-бластер	24"	5	4	Скорострельное, гаусс	89
Гаусс-пушка	24"	5	3	Штурмовое 2, гаусс	89
Гаусс-свежеватель	24"	4	5	Скорострельное, гаусс	89
Жезл завета	6"	5	2	Штурмовое 1	38
Корпускулярный излучатель	24"	6	5	Тяжелое 1, взрыв	89
Корпускулярный измельчитель	24"	7	4	Тяжелое 1, крупный взрыв	89
Корпускулярный метатель	12"	6	5	Пистолет	89
Корпускулярный хлыст	24"	8	3	Артиллерийское 1, крупный взрыв	89
Огненная перчатка	Шаблон	4	5	Штурмовое 1	89
Посох света	12"	5	3	Штурмовое 3	90
Посох Уничтожителя	2D6**	6	1	Штурмовое 1, одноразовое	55
Проектор дугового гаусс-потока	24"	4	5	Тяжелое 3, гаусс*	89
Пушка "Судный День"					
Неподвижное состояние	72"	9	1	Тяжелое 1, крупный взрыв	48
Боевая скорость	24"	7	4	Тяжелое 1, взрыв	48
Синаптический дезинтегратор	24"	X	5	Скорострельное, снайперское	36
Смертельный излучатель	12"	10	1	Тяжелое 1	50
Тахионная стрела	∞(неограниченно)	10	1	Штурмовое 1	90
Тепловой излучатель Сфокусированный	24"	8	1	Тяжелое 2,	39
Рассеянный	Шаблон	5	4	Тяжелое 1	39
Тесла-деструктор	24"	7	-	Штурмовое 4, тесла, дуговой разряд	90
Тесла-карабин	24"	5	-	Штурмовое 1, тесла	90
Тесла-пушка	24"	6	-	Штурмовое 2, тесла	90
Транспространственный излучатель	12"	X	-	Тяжелое 1, изгоняющий луч	90
Тяжелая гаусс-пушка	36"	9	2	Штурмовое 1, гаусс	89

*Данное оружие имеет дополнительные правила (см. соответствующую статью)

ПРОЯВЛЕНИЯ МОЩИ К'ТАН

Вид	Дальность	Сила	AP	Класс	Стр.
Пирососколки	18"	4	-	Штурмовое 8	41
Разрушитель миров	24"	4	-	Штурмовое 1, крупный взрыв	41
Транспространственная молния	24"	9	2	Штурмовое 1	41



ГЛОССАРИЙ

A
access points – места для погрузки
acute senses - обостренные чувства
arc – дуговой разряд
armour penetration – пробитие брони
armour piercing value – показатель бронебойности
armour save – спас-бросок за броню
armour value – показатель брони
army - армия squad – отряд
army list - список состава армии
assault move – движение при нападении
assault phase - фаза нападения
assault range – дальность нападения
assault result – результат нападения
attacks – атаки

B
ballistic skill - навыки стрельбы
bearer - обладатель
blast marker - маркер взрыва
boxes – ячейки

C
casualty – убитый/погибший
character - персонаж
characteristic profiles - профили характеристик
characteristic tests - тесты на характеристики
close combat - ближний бой
codex - кодекс
coherency – согласование
coin - монета
combat abilities – боевые способности
combat resolution – послебоевой анализ
combat speed - боевая скорость
composition - состав
consolidation – объединение
cost – стоимость
counter-attack - контратака
crew shaken – экипаж контужен
crew stunned – экипаж оглушен

D
dangerous terrain - опасный ландшафт
dedicated transport – прикомандированный транспорт
deep strike - глубокая атака
defensive grenades – защитные гранаты
disruption field - расщепляющее поле

E
Elites – элитные войска
entry – статья
eternal warrior – вечный воин
everything! – все!

F
Fast Attack – быстроходные войска
fearless - бесстрашный
fire points – места для стрельбы
force organization chart - схема организационной структуры войска
furious charge – яростная атака

G
game - игра
glancing hit - скользящее попадание
go to ground - залечь
going to ground – залегание

H
Heavy Support – тяжелая огневая поддержка
hit and run - наскок-отход
HQ – командные единицы

I
ignore – не учитывается
immobilized – обездвижено
infantry - пехота
infiltrate - проникновение
inifinite – неограниченно
initiative - инициатива
initiative test - тест на инициативу
invulnerable save - непробиваемый спас-бросок
item – предмет

J
jetbike - гравицикл
jump infantry - прыжковая пехота

L
large blast - крупный взрыв
leadership – лидерство
leadership tests - тесты на лидерство

M
mishap - несчастный случай
monstrous creature - чудовищное создание
moral check - проверка на боевой дух

N
name – наименование
night fighting - ночной бой
night vision - ночное видение
nominate – обозначьте

O
open-topped – с открытым верхом
optional - опциональныйcounter – фишка
options - опции
ordnance weapon – артиллерийское оружие

P
penetrating hit - пробивающее попадание
phase - фаза
points values - стоимость в очках
preferred enemy - предпочтительный противник
profile – профиль

R
rapid fire weapon – скорострельное оружие
relentless – непреклонный
rending – раздирание
rending weapon – раздирающее оружие
reserve rolls - броски на резерв
reserve rolls - броски на резерв
rulebook - книга правил

S
save - спас-бросок
scatter dice - кубик разброса
scatter roll - бросок на разброс
scoring units - победоносные боевые единицы
scout moves - передвижения разведчиков
shroud of despair – саван отчаяния
skill - навыки ближнего боя
sniper weapon – снайперское оружие
special abilities – специальные способности
special rules – специальные правила
standard - стандартный
stealth – скрытность
strength - сила
strength test - тест на силу

T
tank hunters - охотники за танками
template - шаблон
toughness - стойкость
transport capacity - транспортная вместимость
treat – считайте
Troops – основные войска
turn - ход
twin-linked – спаренное

U
unit - боевая единица
unit type - класс боевой единицы
unit type – класс боевой единицы
unsaved wound – ранение, от которого не защитил спас-бросок

V
vehicle - техника
vehicle characteristics - характеристики машин

W
walker – шагоход
wargear - оснащение
weapon - оружие
weapon destroyed – оружие уничтожено
wounds – раны

Z
zero-level characteristics - нулевые характеристики





WARHAMMER 40,000

НЕКРОНЫ

Во тьме далекого прошлого некроны правили галактикой. Таковы были их мастерство в технологиях и стремление к завоеваниям, что даже легендарные Древние не могли выстоять перед ними. Но такая беспрестанная война разорила галактику. Зная, что на ее восстановление уйдут миллионы лет, некроны отправились в стазисные склепы, чтобы проспать целые эпохи, пока галактика не станет пригодной для повторного порабощения. С тех пор прошли многие тысячелетия, молодые расы галактики расселились повсюду, мало подозревая об опасности, спящей прямо у них под ногами.

И теперь час пробуждение, наконец, настал.
Пусть галактика дрожит от страха, некроны восстают.

"Числом они - легион, и имя им - смерть".

Эльдрад Ультран

Внутри вы найдете:

Некроны: в данном разделе изложена история темного прошлого некронов - гибель цивилизации, одержимой завоеваниями и жаждой бессмертия. Узнайте о страшной сделке с К'тан, ужасе биопереноса и кампании по установлению галактического господства, которая продолжается с давних времен и теперь разворачивается на разрываемых войной мирах 41-го тысячелетия.

Армия минувших эпох: в этом разделе содержится подробное описание видов войск, военных машин и могучих героев армии некронов, а также правила для их использования в игре Warhammer 40000. Кроме того, вы найдете здесь информацию о невообразимых технологиях и загадочном вооружении некронов. Вдобавок, вы узнаете о легендарнейших предводителях некронов, таких как непоколебимый завоеватель Имотех Повелитель Бурь, Орикан Предсказатель и иллюминор Серас

Легионы некронов: здесь продемонстрирован широкий ассортимент моделей некронов от фирмы Citadel Miniatures, показывающий различные цветовые схемы и способы покраски.

Список состава армии некронов: превратите свою коллекцию некронов в мощную армию, готовую к завоеванию галактики!



ISBN 978-1907964183
9 781907 964183

ENGLISH
www.games-workshop.com
Printed in China
WARHAMMER 40,000
NECRONS
PRODUCT CODE 60 03 01 10 002

CITADEL

GAMES WORKSHOP

You must possess a copy of Warhammer 40,000 in order to use the contents of this book.