

CODEX

NECRONS



WARHAMMER
40,000

GAME WORKSHOP

Вступление

Добро пожаловать, Смертный, на страницы этого богомерзкого и самого запретного текста, который будет твоим гидом на еретическом пути коллекционера и генерала армии Некронов в мире Warhammer 40K. Основу армии некронов составляют металлические воины, которые никогда по настоящему не умирают. Даже самое простое оружие, которым они вооружены может разложить человека на атомы в течении нескольких секунд. Те, кто считает угрозу некронов самой страшной из тех, что угрожает человечеству, не далеки от истины, ибо главная опасность проистекает от божественных повелителей некронов, которые желают не более, не менее, а поработить человечество и пожрать души бесчисленных миллиардов.

Некроны.

Некроны являются исключительно древней расой, которая ныне пробудилась от своего сна длинной в 60 миллионов лет, чтобы преследовать живых снова. Тысячи бессмертных металлических воинов ныне пробуждаются в своих гробницах, чтобы снова охотиться на многочисленные живые существа галактики. Их чудесная технология многократно превосходит все современные образцы, превосходя даже технику Эльдаров, самой старой из ныне существующих рас. Несмотря на то, что Империя лишь недавно встретилась с угрозой Некронов, их чудовищные боги присасывались к энергии звезд за долго до того, как были порождены сами планеты. Некогда некроны были гордой



расой, чья империя простиралась широко, на многих звездах. Ныне они обречены на вечное служение своим божественным повелителям, тем самым, что даровали им их бездушное бессмертие. В бой их ведут Лорды Некронов, их металлические тела обволакивают древние саваны, мановением руки они отправляют в бой своих стальных солдат. Вместе с ними в битву идут чудовищные боевые машины некронов, некоторые быстрые как мысль, а некоторые тяжелые и неостановимые как сама смерть. Некроны являются большими мастерами террористических атак, нападая без предупреждения, уничтожая своих противников без жалости и пропадая без следа. Цели их атак не известны, но их разрушительность и эффективность не вызывает сомнения. Некроны не имеют никаких мирных контактов с другими расами. Любое разумное существо для них есть всего лишь жертва, душу которой надо собрать в чудовищной жатве. Для богов некронов люди это всего лишь стадо, которое можно использовать как пешки в божественной войне, или как просто пищу. Угроза Некронов нарастает с каждым годом, и вскоре грозит принять невероятные масштабы. Самым страшным является и то, что семена угрозы некронов находится в самом сердце человеческой расы.

Зачем собирать армию некронов?

Некроны являются уникальной и исключительно мощной силой на полях сражения Warhammer 40K. Они не только имеют широкий выбор специализированных подразделений, даже самые базовые их солдаты обладают огромной стойкостью. Главной особенностью некронов является их система восстановления: модель некронов получив даже самые страшные повреждения, может восстановить себя и снова ринуться в бой. Вместе с прекрасной стойкостью и бронированием, которое может сравнить с параметрами Космических Десантников, на поле боя некроны почти неостановимы. Технология некронов известна своей продвинутой и их гауссовское оружие может в равной степени уничтожать тяжелую пехоту и машины. В арсенал некронов входит масса мощных и древних артефактов и устройств, которые Лорд некронов может выбирать и использовать на поле боя, усиливая свои и без того немалые способности.

При составлении армии некронов вы должны иметь твердую основу в виде Воинов. Всегда следует помнить, что если количество моделей Некронов на поле боя упадет ниже критического уровня, то вся остальная армия исчезнет. Пластичность листа некронов позволяет построить вокруг основы из воинов разные виды армий. Такие подразделения как Призраки, Парии и Потрошители являются хорошими бойцами в ближнем бою, и Разрушители и могучий танк Монолит могут обрушить на врага поток разрушительного огня.

Если вы хотите иметь элитную армию, которая способна выдержать практически все, кроме самых разрушительных видов оружия, то некроны это то, что вам надо. Некронов очень просто красить, так что вы очень быстро сможете собрать мощную и при этом красивую армию. Некроны достаточно стойки для того, чтобы сгладить ошибки на начальном этапе обучения игре, и когда вы достигнете мастерства, ваша армия станет непобедимой.

«Машина сильна. Мы должны уничтожить слабую, ненавистную плоть и заменить ее благословенной чистотой металла. Только через постоянство сможем мы достигнуть триумфа, только через силы Машины сможем мы достигнуть победы. Карайте плоть. Крепите сталью разум. Слава Машине!»

Паулиан Блантар, Железный Отец клана Кааргул, чаптер Железных Дланей.

Полковник Джансен, командир 23 Каданского реджимента с ужасом смотрел, как ряд за рядом сверкающих металлических воинов поднимается из песка на правом фланге его танковой колонны. Песок сыпался с их тел и из щелей на их корпусах. Как один машины выпрямились и начали свое наступление. Они двигались без единого звука, держа в руках странно выглядящие чужое оружие, и красные лучи заходящего солнца отражались от их стальных черепов. Некроны. Их мрачные лица, вернее передние панели их металлических черепов, не имели выражения и не отражали эмоций. Но Джансен чувствовал всеми своими внутренностями, что это зло. Его руки тряслись, когда он потянулся к передатчику командной станции своей Химеры. «Всем подразделения остановиться, самостоятельно выбирайте цели, огонь открывать по готовности», рявкнул он в передатчик, и через мгновение тишину нарушил рев пушек.

Повернув пушки в бок, танки давали залп за залпом по надвигающимся некронам. Его гвардейцы заняли огневые позиции и открыли огонь. Пусть они почувствуют мощь 23 Каданского, подумал Джансен, его губы искривились усмешке. Он поднял свой бинокль и навел на резкость, рассматривая разбросанные там и тут металлические останки. Куски разбитых машин ползли на встречу друг к другу, почерневшие и оплавленные некроны собирались в единое целое вновь. Высокая металлическая фигура в рваном саване на секунду закрыла обзор, и полковник с ужасом увидел как останки некроны, сплавленные в один большой металлический ком, распрямились и высокая фигура встала на ноги, продолжая свое продвижение. Несколько массивных монолитов начали пересекать цепочку холмов, продвигаясь к колонне, их движение было также бесшумно и неумолимо, как и шаги самих некронов. Группа крупных некронских скиммеров выскочила из-за ближайшей дюны, наводя длинные стволы своих орудий на бронетанковую поддержку. Джансен покрылся пленкой холодного пота,

наблюдая за тем, как лучи их жуткого оружия пронзали танки насквозь, и как бронированные бегемоты взрывались один за одним. В воздухе запахло озоном, когда зеленые кристаллы на вершинах монолитов начали пульсировать нездоровыми энергиями, посылая толстые разряды плазмы в стороны оставшихся танков. Слепящая вспышка отметила взрыв еще одного танка, совсем близко, и Джансен почувствовал поток горячего воздуха.

«Отступаем! Отступаем!» Закричал Джансен, с паникой в голосе, видя как еще больше некронов поднимается из песка, отсекая им пути к отступлению. Каданцы пытались отойти назад, сохраняя порядок, но мало кто смог преодолеть стену огня, которая отмечал место гибели некогда могучих танков. Джансен обернулся и видя блестящую стену металлических тел, с ужасом понял что они попали в ловушку.

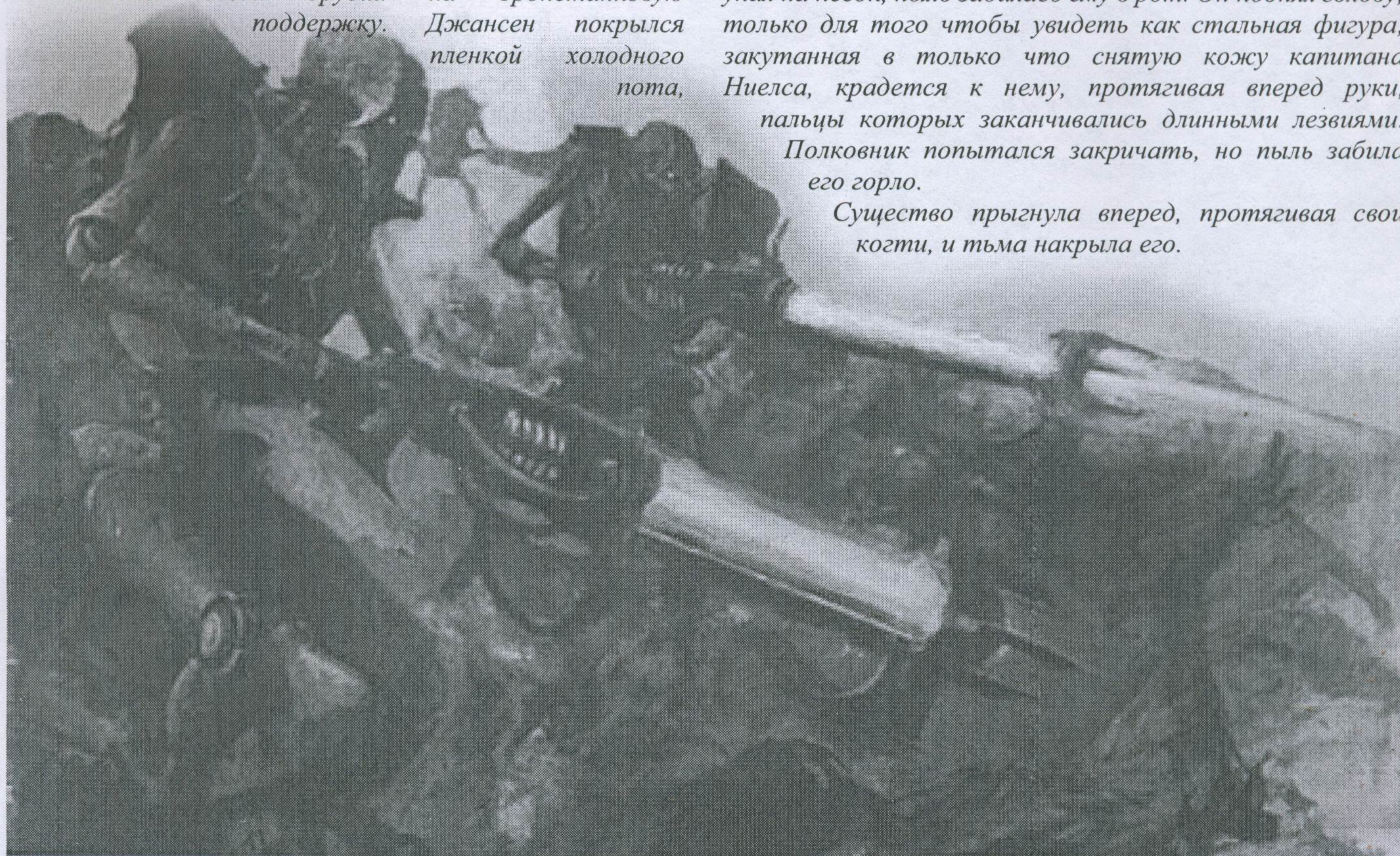
Как один, воины Некронов подняли свои оружие и открыли огонь, из стволов их пушек вырывался зеленый адский огонь. Они стреляли, даже не сбиваясь с шага. Везде вокруг Джансена люди кричали и падали, когда зеленые лучи разлагали их броню и плоть под ней, обнажая внутренности. Впереди полковника его адъютант был разрезан пополам одним из лучей.

Прямо перед ним возвышался ряд высоких, массивных фигур. Они шли как косари, уничтожая все на своем пути, и закаленные ветераны бежали от них как испуганные дети. Он не мог оторвать своего взгляда от того, как один из стальных воинов своей боевой косой разрезал одного из солдат пополам. Крови не было. Краем глаза он увидел, как один из воинов некронов взмахнул своим оружием, и прикрепленное к стволу лезвие снесло голову знаменосцу реджимента. Он заставил себя выйти из ступора и бежать.

Полковник Джансен бежал, куда глядят глаза. Он пытался отдать приказ об отступлении, но слова застряли у него в горле. Он споткнулся обо что то и упал на песок, пыль забила ему в рот. Он поднял голову, только для того чтобы увидеть как стальная фигура, закутанная в только что снятую кожу капитана Ниелса, крадется к нему, протягивая вперед руки, пальцы которых заканчивались длинными лезвиями.

Полковник попытался крикнуть, но пыль забила его горло.

Существо прыгнуло вперед, протягивая свои когти, и тьма накрыла его.



Тайны Некронов

Некоторые секреты лучше оставлять не раскрытыми. Галактика будет лучшим местом, если завеса тайны над ними так и не приподнимется. В пределах хранилищ информации в Либрариуме Омнисийа на Марсе, или в архивных катакомбах Высших Лордов Терры сотни таких тайн. Многие из них прочно связаны с историей и силой Империи, и обладание такими знаниями является автоматических смертным приговором для любого постороннего. Но множество тайн также хранится почти открыто. Они погребены под многими слоями информации и записей, которые создала за все время своего существования Империя Человечества.

Например, многие верят в то что Орки и Эльдары это самые древние расы из ныне живущих. Отчасти это верно, обе расы обладали космическими технологиями и распространялись по галактике, за долго до того, как человек стал доминирующим видом на своей родной планете. И тем не менее, есть данные о других, гораздо более древних и гораздо более опасных расах, которые бродят среди звезд по сию пору. Орки не хранят знаний о своей истории, для них весь мир существует здесь и сейчас, и эти вещи их не беспокоят. Эльдары же знают о них и встречались с ними. Но в свое время они сильно пострадали от обладания такими знаниями, и ныне они изгнали эту темную мудрость миллионолетий в Черную Библиотеку, собрание самых темных секретов вселенной,

которое существует вне пределов пространства и времени. Другим примером опасной тайны является многочисленные доклады о тысячах мертвых миров, которые обнаружены Эксплораторами Адептус Механикус. Многие из них находятся на самом краю галактики, лишённые жизни и наполненные циклопическими структурами, которые по сию пору возвещают о славе и величии давно мертвой расы. Эти памятники древности содержат такие чудеса техники, которые даже и не снились Адептус Механикус, и которые вызывают их жгучий интерес. Многочисленные исследования стояли многих жизней и мало что принесли, но экспедиции продолжают слаться и исследования ведутся с неослабевающей энергией. Некоторые считают, что обитатели этих миров не мертвы, и они просто ждут знака, что бы восстать и снова отнять у молодых выскочек то, что они по праву считают своим.

Если Лексмеханики и Логисты Адептус Механикус смогут расшифровать знаки на гробницах, они узнают немного больше. Они бы узнали о том, что эти циклопические гробницы построены расой, известной как Некронтир, которые совершенстве владели техникой и наукой, еще тогда, когда на самой Земле не было и следа разумной жизни. Они бы узнали что Некронтир были теми, кто поклонялся могучим К`Танам, и которые получили бессмертие из их рук. Истинные ужасы тех времен, когда К`Таны шагали среди звезд и правили вселенной, возможно понять только имея доступ к Черной Библиотеке, но те кто познал скрытые в ней секреты, молчат.

И наконец, есть сам Бог Машина, которому поклоняются сами Адептус Механикус. В теологии Империи Омнисийа есть всего лишь одно из лиц самого Бога Императора. Эта догма настолько укоренилась в умах всех кто с ней знаком, что не вызывает вопросов. И тем не менее, самые древние и тайные записи Механикус гласят, что на Марсе богу машине поклонялись за долго до как на Земле провозгласил свою власть Император. Они рассказывают о невероятном знании, которое было получено человечеством в Золотой Век Технологий, и которое, тем не менее, привело к падению человечества в Эру Раздора. То, что такая ересь может существовать в самом сердце Империи, само по себе чудовищно, но то, что остается скрытым может быть еще страшнее.





Послано в: Имперский Архив.
EST 02/8314INQUISITOTORIS
8923/1290

Ссылка на: Чужаки
Сегментум Обскурус /
Ксеноартефакт / Эльдары
Дата ввода: 2343724.M41.

Разрешение на запись: Инквизитор
Лоркуал
Автор: Сестра Супериор Мерита,
Ордер Диалогус.
Асторпат: АСТР Секундус Иштиан.
Мысль Дня: Бдительность есть брат
правды

+++ начало звуковой записи +++

Вместе с этим посланием я скромно предоставляю на ваш суд мой перевод эльдарского текста, с артефакта, который был обнаружен патером Джонасом Урислем на Рас Райха. Этот артефакт, известный как «Пробуждение», был создан, как ныне известно, неким Фарсиром Лсатхрилом, с мира Ульданеш Шелве. Этот артефакт очень древен, его возраст приблизительно пять миллионов лет, и, тем не менее, используя работы Обелуса Мунга, я сумела более или менее адекватно перевести текст на нем. Простите мне возможные пробелы в переводе, но то, что я почерпнула из него, может иметь огромное значение и может требовать немедленных действий. По совету и при всемерном содействии Канониссы Люцианы я осмелилась послать этот перевод земным астропатам. И пусть Император благословит силу ваших дланей.
Сестра Супериор Мерита, Ордер Диалогус.

+++ конец звуковой записи +++

Заметка Инквизитора: Несмотря на то что не гоже тем, чей долг заключается в переводе, делать какие либо выводы, сестра Мерита сделала несколько ценных наблюдений и открыла ряд вызывающих беспокойство фактов.

Глас Баньши пробудит мертвецов: Темные предзнаменования восстанут
во весь рост^I

Прислушайтесь к ним как к Консилиуму Смотрящих-В-Даль или совету
отца

Ингир, тот кто спал с самого рождения Хаоса.

Вновь выползет из своей гробницы, алкая тепла

И Война в небесах будет ничем по сравнению с тем, что грядет

Дети Азурана, малые числом, не смогут противостоять им^{II}

И Глаз Иши потускнеет, и сомкнется навеки вечные^{III}

Такая нежная богиня не в силах будет видеть то разрушение, что они
с собой принесут.

Бездушные будут предвестниками темной судьбы^{IV}

Потом придут живые мертвые, авангард^V

И затем те кто жаждет, проклинаемые всеми

И галактика станет красной от крови Эльданеша^{VI}

Луна Ваула изрыгнет вперед Дракона^{VII}

Повелитель Смерти вопьется в Око Иши^{VIII}

Тот Кто Во Вне придет принять участие в жатве

И Бог Шакал снова обратит брата на брата.

Четверо займут свое место вреди звезд

Их легионы возвысятся на полях сражения, неумолимые как ночь.

Покров смерти духа падет на всех

И Галактика возопит в горе и ужасе.

I – Баньши это мифическое существо, чей крик или глас является дурным предзнаменованием, знаком неслучайной смерти. Наши сестры познали этот урок, и да направит Император их души.

II – Самый известный из Эльдарских богов, Азуран этот их языческий Лорд среди Богов. «Его дети» может указывать как на полубогов, так и на самых эльдаров, или их армии.

III – Если верить «Учению о Нечистых» инквизитора Сцевака, Иша это богиня жатвы и плодородия в пантеоне Эльдаров, эквивалент Матери-Земли в некоторых языческих и варварских культурах.

IV – В этом месте Эльдарское слово Бездушные можно интерпретировать так же как Лишенные Голода или Поглощенные.

V – Некоторые оттенки смысла также указывают на то, что Живые мертвые могут быть высоко технологичными машинами.

VI – Эльданеш это великий герой Эльдаров, который единственный осмелился противостоять Кхаине, богу войны. Что означает Кровь Эльданеша, я не могу сказать.

VII – Ваул это эльдарский бог кузнца. Он бесконечно далек от Бога Машины, которого почитают Адептус Механикус, и по легендам, он покалечен как физически, так и духовно. Луна Ваула может значить нечто вроде мира-фабрики.

VIII – Звезда Цикло не редко указывается Эльдарами мира Ультве как Око Иши или просто Иша.

Заметка Инквизитора: Звезда известная как Цикло является исключительно древней, ее возраст насчитывает 900 миллионов лет. Ныне она погасла, и более не излучает свет в галактику, как записано в звездном каталоге Адептус Механикус, в соответствии с наблюдениями тех жрецов на Эксцелисе 2. И да пребудет с нами благодать Императора.

Звук двигателей которые сражались с воющим ветром был подобен жуткому крещендо смерти. Высокоскоростные частицы пыли и песка скреблись по корпусу корабля, сбивая его с курса, который автопилот отчаянно пытался удержать. В центре всего этого бедлама, Лакиус Данзагер, инженер тех жрец, Вотарис Лаудар, просветитель Марса, из числа Адептус Механикус, пытался открыть кожух черепа сервитора пилота, и матерился совершенно не по священнически, выискивая рассыпающиеся рабочие инструменты.

«Черт возьми! Осил, найди мне гидравлический ключ, быстро мой мальчик. Мне нужен такой, которым я смогу открутить эти чертовы крепления. Посмотри в главной кабине.»

Он старался контролировать свой голос, что бы не пугать молодого аколита, но лицо Осила было бледно под капюшоном и он судорожно бросился через люк, выполняя команду.

На инструментальной панели корабля высотомер показывал, что они находятся на высоте семь километров над планетой. Они потеряли контроль над кораблем на высоте двенадцати. Лакиус повернулся обратно к панели пилота, и очередной толчок корабля дернул его, стукнув головой о панель. Удар включил воспроизведение информации, которую он недавно вытащил из своего банка данных. Информация рассказывала о планете, на которую они прямо сейчас падали, и показывалась на его правом глазном дисплее.

НЕОГЕДОН : МЕРТВЫЙ МИР

От удара его покрытой металлом головы, болты, которые держали панель, частично вывернулись. Бормоча молитвы о прощении Духу машины, он вернулся к своей работе. Лакиус прошептал молитву разделения и, аккуратно открутив болты, снял панель. Он надеялся на то, что все делает правильно. Призрачное изображение планеты крутилось в поле зрения его правого глаза, и красный текст комментировал его.

ОРБИТАЛЬНЫЙ ДИАМЕТР: 0.78 АУ

ЭКВАТОРИАЛЬНЫЙ ДИАМЕТР: 9749 КМ

ВРАЩЕНИЕ: 34.6 ЧАСОВ

НАКЛОН ОСИ: 0.00

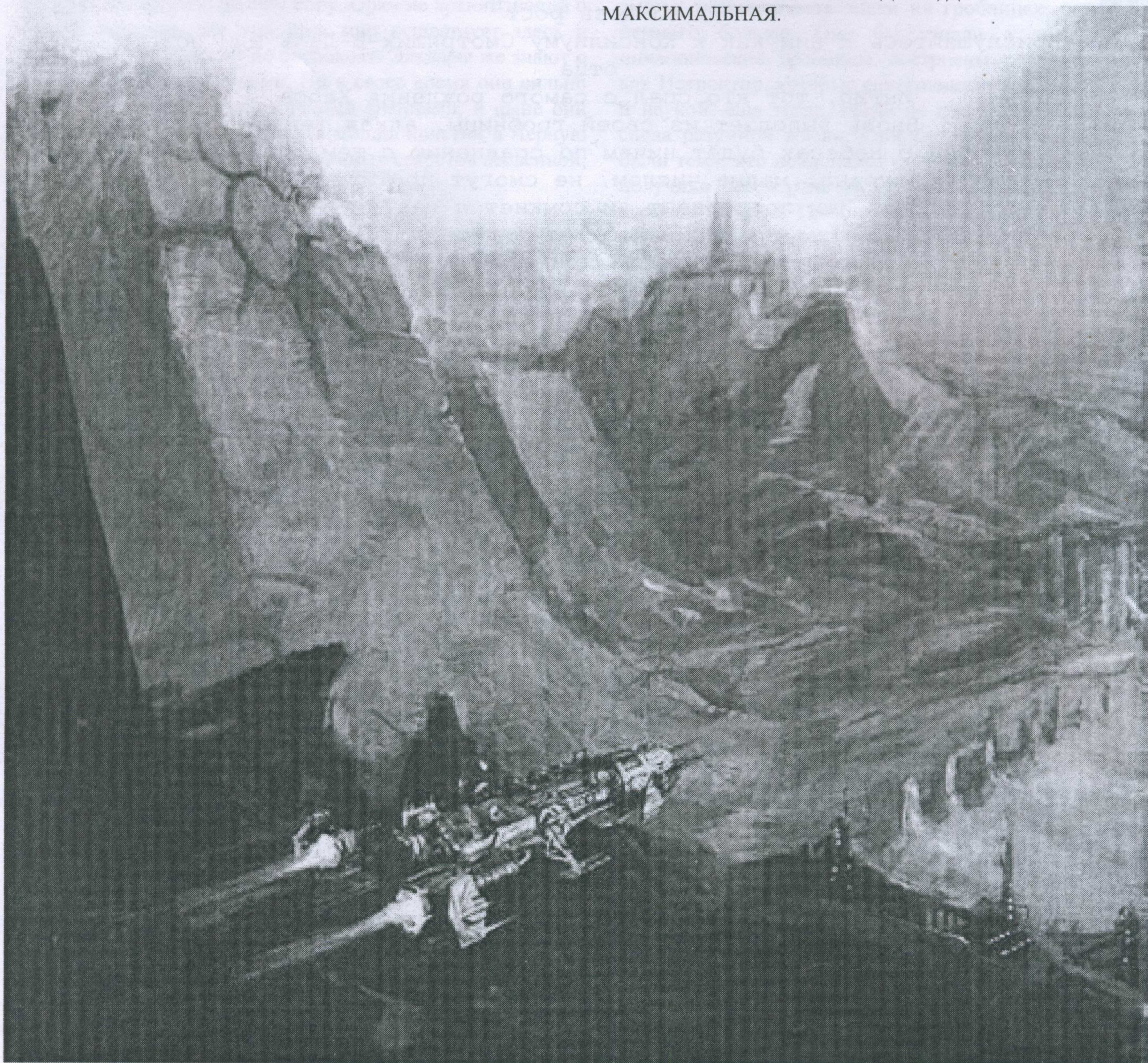
Как он и боялся, кабель, который соединял логические схемы пилота с его наблюдательными устройствами, был разорван, ослепив автопилот. Он посмотрел на высотомер и быстро начал удалять сплавившийся провод, бормоча подходящие случаю молитвы. Менее двух километров пыли и ветра располагалось под корпусом их машины.

ПОГОДА: СМОТРИТЕ ШТОРМА.

«Осил! Где эти соединители?»

«Здесь, Отче. Первый был бракованным, и я ходил за новым.»

СКОРОСТЬ ВЕТРА: 24КМ СРЕДНЯЯ, ДО 74
МАКСИМАЛЬНАЯ.



Игра теней

В глубоком космосе, в двенадцати световых годах от ближайшей звездной системы искусственный мир Алаиток шел своим курсом. Километр за километром психокости, куполов и башен, его истинные размеры могут быть оценены только по сравнению с многочисленными кораблями, которые окружали его. Даже могучие Скользящие в Пустоте казались не более чем мухами по сравнению с Миром. Это был один из бастионов умирающей расы, но эльдары Алаитока еще не были готовы уйти в смерть с миром, и в одном из покоев искусственного мира они готовились

уничтожить еще одну угрозу своему существованию.

Фарсир Алладриос Кулкассиан был стар даже по меркам Эльдаров, и тем не менее он пришел сюда в Круг

Бесконечности, для того чтобы его разум пообщаться с теми, кто видел славные времена расцвета эльдаров и ужасы Падения.

Их присутствие создавало ауру трагизма и она глубоко ранила фарсира. Только самая неотложная нужда могла привести его в этот покой. Здесь в тишине и одиночестве покоя Звезд он был защищен от поисков Великого Врага и был уверен в том, что-то, что он видит и слышит, не запятнано им, и является истиной. Алладриос вынул из своих одеяний камень души, и положил его на кристаллическую полку. Камень был украшен символом клана Кулкассиан, и второй такой несла только его сестра. Этот камень был пуст, но напоминал ему о его сестре, и о тех тварях, что убили ее. Ее души не было во Внутреннем Круге.

В последние моменты перед погружением Алладриос медитировал, очищая свой разум от всего что не касается его будущего путешествия в мир душ. Многие века псайкеры эльдаров страшились психо-убийц Мон-Кей, ассасинов храма Кулексус. Кулексус были психически пусты, они несли в себе гены Парий, и само их присутствие вызывало отторжение у псайкеров. То, что величайшие умы Эльдаров могут быть найдены и уничтожены таким образом, было источником стыда и страха для всей расы. Ни один камень не остался не перевернутым в этом поиске, и Алаиток координировал поиск. И этот поиск был теперь закончен. Он быстро подавил в себя чувство ожидания и возбуждения, которое испытывал, и привычным усилием погрузился во Внутренний круг через свой камень души, который служил соединителем.

Разум Алладриса скользил по Кругу ощущая присутствие многочисленных душ, до тех пор, пока не наткнулся на один определенный Круг, один из соединенных в матрицу бесконечности. Это путешествие не было легким, оно сопровождалось тенями старых друзей и родственников, но Алладриос двигался вперед, ведомый своей решимостью и чувством долга. Наконец он вошел в Круг одного из крейсеров класса Тень, Наследие Эльданеша. Даже через круг он чувствовал страх, который пронизывал каждую живую душу на борту корабля. Дух Эраниона, семнадцатого капитана корабля, почувствовал его присутствие и подал приветствие. Связь была трудна, так как все члены команды, живые и мертвые были повергнуты почти в ступор, тем ужасом который они выслеживали. Алладриос протянул нити своей души через наблюдательные инструменты корабля и нашел цель. Вдалеке, на большом удалении, располагалась планета, которая была запущена в глубокий космос смертью своего светила. Сиротливая планета совершала длинный путь, захваченная гравитационным полем галактики, и возвращалась к ее ядру. Алладриос попытался прикоснуться к планете своим разумом, но не смог. На далеком

Алаитоке, в Звездном Покое, его тело залихорадило. Во Внутреннем Круге корабля его душа отчаянно сражалась с животным инстинктом убежать и вернуть в безопасность звездного Покоя, и никогда более не видеть сиротливый мир.

Планета была пустотой для него. Обычно его духовный взгляд открывал для него прошлое, настоящее и будущее как цепочку событий и возможностей. Он мог видеть ауры живых и тени мертвых. Он мог видеть намеренья, надежды, амбиции и все остальное, отраженное в варпе. Изгнанный мир был просто камнем, не имеющим никаких отражений в варпе. Этот мир выглядел так, как будто вся вселенная в одночасье стала плоской и одноцветной. Алладриос знал что его поиск близок к завершению Где-то там, наверное под поверхностью располагался Храм Кулексус. Он давно мечтал обратить это логово тварей в дымящиеся руины, но и теперь когда его цель была близка к нему как никогда, тренировка и опыт фарсира направляли его действия. Прежде чем принимать необратимые решения он должен был взглянуть на возможности. Его силы предвиденья могли показать ему результату его деяний, возможные плюсы и минусы того, что он сейчас сделает. Он ожидал увидеть свободу от страха и ужаса. С нетерпением он простер свои мысли к возможным вариантам будущего. Все они были разными, но каждый из них имел одну общую часть: горящий, разрушенный Алаиток, его башни были повергнуты и разбиты. На один долгий момент по Матрице Вечности пронесся крик гнева и отчаяния. Эльдары жили с отчаянием все время после падения, и теперь он чувствовал, что отчаяние есть его ущемленная гордость. Подавив свои эмоции, он отдал немой приказ.

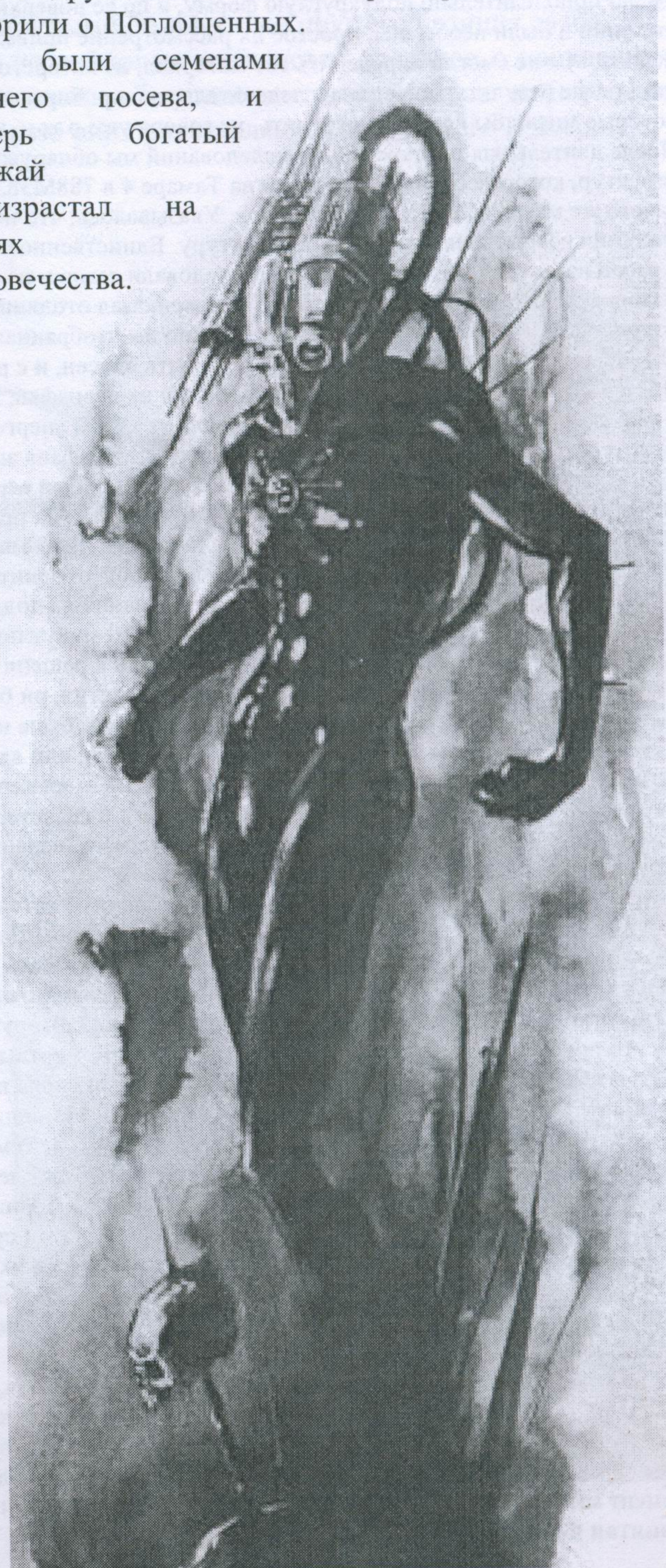
Наследие Эльданеша развернулось и с каждой секундой ужас, который парализовал команду уходил. Но никто, ни команда, ни сам Алладриос не осмелились оглянуться.

Покой Звезд окутался холодом, когда Алладриос воссоединился со своим телом. На его теле был не только холодный пот, все его члены затекли, и ему потребовалось немалое усилие, чтобы восстановить контроль. Он знал, что оставался вне тела опасно долго. Воссоединившись полностью, он теперь начал обдумывать то, что видел.

Как казнь храма Мон Кей могло привести к падению Алаитока. Если бы в силах Империи было уничтожить его мир, они бы уже давно это бы сделали, не имя другой причины кроме высокомерной ненависти. Ответ лежал в самом храме Кулексус. Алладриос был стар и мудр, и знал многие из того, что в любом другом случае могло быть доверено только самой Черной Библиотеке. Он обдумывал те осколки информации, путанные и загадочные, которые доверили ему его собратья в Круге, и древние легенды стали обретать смысл для него.

Давным-давно Мон-кей были ничем, древесными тварями на своей планете. Они не имели высокой цели существования, возложенной на них Древними. Это было еще до того, как Война Богов между ведомыми К`Танами Некронами и союзом Древних и их рас наследников, почти погубила галактику. После войны многие миры были опустошены, и требовалось много времени, чтобы восстановить их. В этом вакууме власти вознеслись на непредвиденные высоты низшие творения Древних, такие как Мон Кей. Грубая, неуправляемая эволюция превратила этих грубых, но безвредных тварей, в существа, которые ныне заражали своим существованием миллионы миров. Эльдары не трогали их, наверное из гуманности, но многие другие не были столь разборчивы. Легенды говорили о Поглощенных.

Они были семенами
давного посева, и
теперь богатый
урожай
произрастал на
полях
человечества.



+++ Доклад об аномальном корабле [EX-342\26] дополнительный доклад

Послано в: Имперский Архив.

Ссылка на: Космические Левиафаны, Некроны

Дата ввода: 8551980.M39

Разрешение на запись: Комиссар Корабля Стромм

Автор: Капитан Фельстром

Корабль: Непререкаемое Присутствие (Класс Клорас)

Асторпат: АСТР Прим Калев.

Мысль Дня: Бдительность есть наш щит.

Операция по сбору ценных материалов на космическом левиафане Нечистый Предвестник были остановлены из-за событий, которые привели к смерти Инквизитора Даска и нескольких членов моей команды.

В глубинах Нечистого Предвестника мы нашли небольшой, но исключительно плотный астероид. При диаметре примерно в 3 метра, он имел вес в 37 тонн. Астероиды часто являются частью космических левиафанов, но не в этом случае. Сам астероид был искусственного происхождения и являлся частью другой, более крупной структуры. Используя подъемники, мы смогли отделить астероид от палубы левиафана. На той стороне осколка, которая была ранее не видна, мы обнаружили некую конструкцию. Она имела приблизительно полукруглую форму, и по ее поверхности шли переплетающиеся линии странного образца. Сами по себе эти линии и были необычны, простое их рассмотрение привело к тому, что трое членов моей команды впали в аполексический психоз. Мы не смогли определить тот материал, из которого был сделан осколок, каждая попытка провести анализ давала различные результаты. Наши исследовательские приборы оказались бессильны, и в нашем распоряжении не было инструментов, которые могли бы хотя бы повредить, не говоря уже о том, чтобы разрушить, поверхность осколка.

После длительных перекрестных исследований мы обнаружили схожесть свойств нашего осколка, с материалом дочеловеческих структур, которые были обнаружены на Тамаре 4 в 788M38. На Тамаре была обнаружена пирамида, часть которой была сделана из такого же материала что и наш осколок. Указывалось, что исследовательские команды Адептус Механикус длительное время не могут ни вскрыть, ни исследовать структуру. Единственное что удалось установить это то, что эти пирамиды имеют какую-то связь с расой известной как Некроны. Далее следовали ссылки на разделы, доступ к которым имел только Инквизитор Даска. Изучив материалы этих закрытых разделов, Даска приказал отодвинуть корабль на расстояние в 200 миль от Левиафана и привести его в состояние боевой готовности. Сам он и лично им отобранная команда исследователей продолжила работы на левиафане. Я имел подозрения, что артефакт некронов может быть опасен, и с радостью выполнил приказы Инквизитора.

Исследователи успели совершить три вылазки на левиафан, когда на их четвертой вылазке что-то пошло не так. Я был на мостике корабля, когда наши сенсоры зафиксировали сильный энергетический всплеск на левиафане. Наши сенсоры указали на то, что одна из функционирующих двигательных установок левиафана активировалась. Я попытался связаться с Даской, но не получил ответа, и установил связь с Тех Священником Массеуко. Он был верным и компетентным членом моей команды и я мог положиться на его полное сотрудничество. Он доложил мне что Даска отдал приказ подвести энергию с одного из реакторов левиафана на обнаруженный артефакт. Сама процедура была довольно опасной и непредсказуемой, а сам артефакт начал поглощать энергию с пугающей скоростью. Я не имел полномочий чтобы отменить приказ инквизитора, и был вынужден прекратить связь, когда Массеуко был вынужден обратить все свое внимание на поддержание энергомагистралей в рабочем состоянии.

Я смог снова восстановить контакт только через 10 минут после разрыва предыдущего. За это время я провел консультации с корабельным комиссаром Строммом и мы пришли к решению о том что следует подготовить к стрельбе торпедные аппараты и навести их на левиафан. Когда Массеуко снова ответил, он был сильно возбужден, но смог успокоиться и перенаправить сигнал со своего бионического глаза к нам на мостик. Картинка была низкого качества, но фрагмент астероида был ясно виден. Конструкция светилась, и более чем когда-либо напоминала ворота или дверь, створ которой был заполнен зеленоватым энергетическим туманом. Фрагмент астероида, который изначально имел неправильную форму, теперь изменялся, сглаживаясь и как будто увеличиваясь в размере. Чем больше энергии поглощал астероид, тем более и более он принимал пирамидальную форму. Его поверхность стала как обсидиан, пересеченный многочисленными серебристыми линиями, которые испускали болезненное зеленоватое свечение.

Я видел Инквизитора Даску который стоял недалеко от астероида, и как вокруг него суеились тех священники. Стромм смотрел на экран через мое плечо. Я помню, как он сказал что, чтобы Даска не делал, он идет по пути ереси. Я ответил, что скорее это путь к самоубийству, так как по углам пирамиды начали вырастать конструкции, вне всякого сомнения подобные какому-то оружию. Я попытался отдать Массеуко приказ отключить энергию, но он не слышал меня за низким гулом, который наполнил помещения и эфир. Осколок продолжал жадно поглощать энергию, которую производили реакторы левиафана. Я понял что Даска, Массеуко и все кто присутствует на левиафане уже все равно что мертвы, и повернулся чтобы отдать приказ своим артиллеристам, но краем глаза я заметил выражения ужаса на лице Стромма, и снова повернулся к экрану.

Из инопланетного оружия по краям пирамиды ударили молнии, и начали рвать людей везде вокруг. Картинка дернулась и начала наклоняться, судя по всему, Массеуко был задет и падал. Тем не менее, передача продолжалась, несмотря на сильные помехи. Портал ярко вспыхнул, и через него прошло некое металлическое существо. Следует отдать должное Даске, в его руке был болт пистолет, и он открыл огонь, разворотив зарядом грудь пришельца. Моя рука была поднята, я был готов отдать приказ открыть огонь. На экране было видно, как существо упало. Еще три существа прошли через портал, и Даска снова открыл огонь, но безрезультатно, его заряды не смогли найти слабых мест в их броне. Даска хладнокровно начал перезаряжать пустой пистолет, но в этот момент трое пришельцев открыли огонь. Зеленые лучи их оружия уперлись в Даску, и его одежда и плоть слой за слоем распались, мгновенно превратив его в кровавую куклу. Последнее что я видел, было то, что первый робот медленно поднимался на ноги. Я взмахнул рукой.

Первый торпедный залп попал в район работающего ректора, и передача от Массеуко прекратилась. Далее мы вели огонь по распадающемуся левиафану до тех пор пока он не превратился в космический мусор. Мы расстреливали каждый фрагмент, достаточно большой для того, чтобы прицельные приборы корабля могли бы его захватить.

Я не знаю почему Даска пошел на такой риск. Смогу предположить, что, существа которых я видел, были Некронами. В данный момент мы ведём полное исследование остатков левиафана, и ожидаем ваших инструкций.

Капитан Фельстром.

Пробуждение Тьмы

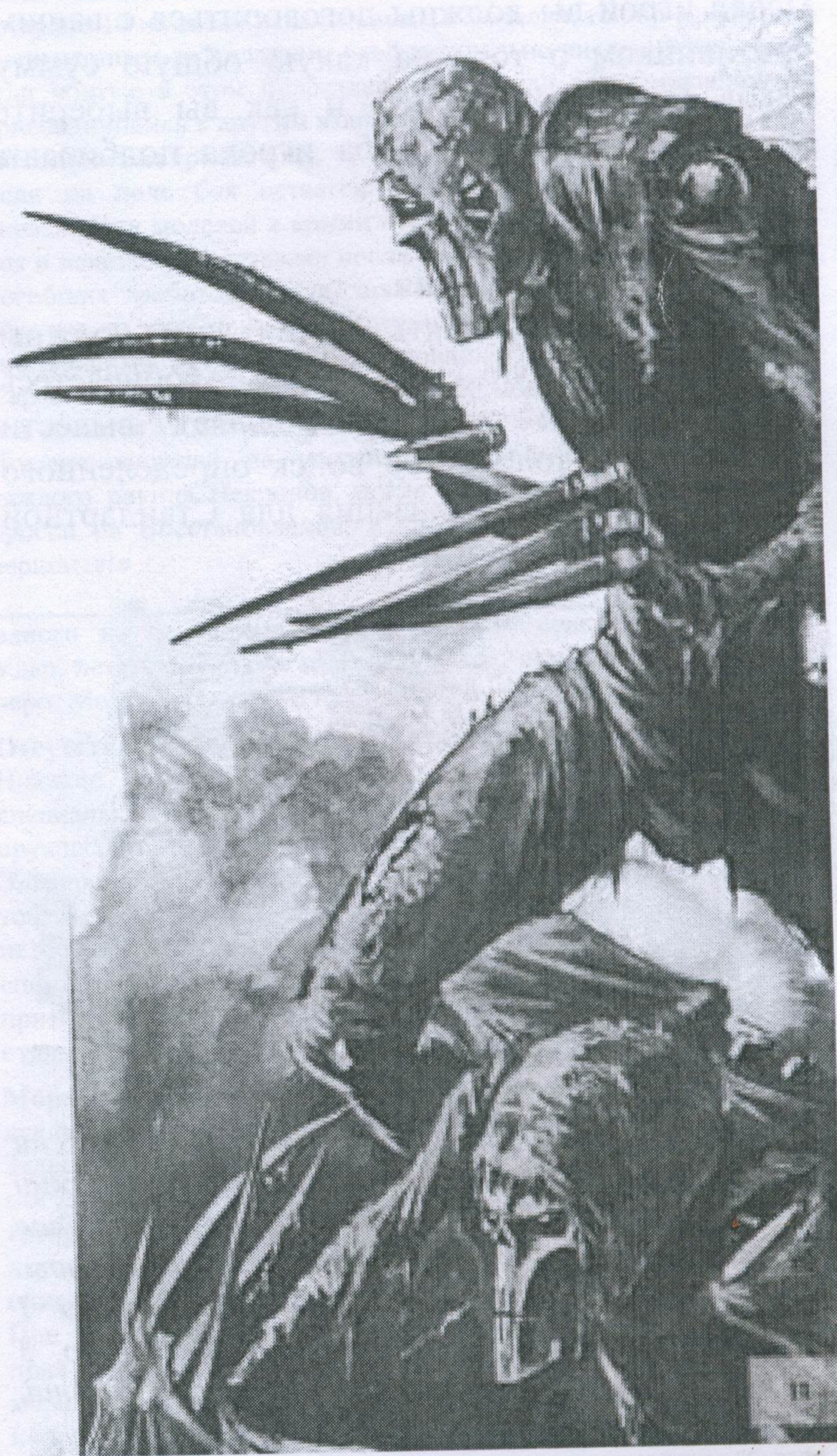
Частицы информации о текущей деятельности некронов скудны и варьируются от туманных пророчеств, найденных в древних текстах, до бормотания сумасшедших. И каждая такая частица прибавляется к базе данных Империи, до тех пор, пока все они не начинают обретать смысл, туманный пока, но несомненно важный.

Самым первым документально зафиксированным случаем появления некронов стало уничтожения монастыря Адептус Сароритас на одном из миров на восточной окраине. Видеозаписи показывают отчаянную битву между Сестрами Битвы и некронами, но помеху в записи превратили противников сестер в поблескивающие тени, не подлежащие однозначной идентификации без дополнительной информации. Последующие исследования не дали никаких дополнительных результатов, только позволили исследовать тела павших сестер, которые были вскрыты на хирургический манер. На планете не было найдено никаких следов атакующих, и официально причины смерти сестер остаются не установленными. Еще один кусочек информации заслуживает самого тщательно исследования. В архивах Империи есть доклад капитана Ультрамаринов Уризла Вентриса, который на планете по имени Павонис встретил существо невероятной мощи, слугами которого были некроны. Многие Адептус Астартес пали в битве с ними и место нахождения этого существа в данный момент неизвестно.

В дополнение к этому некоторые аномалии обнаружены в перемещении Флота Улья Левиафан. Первичные доклады указывают на то что тираниды вторгались в нашу галактику с низу от ее плоскости, двигаясь сплошной пожирающей миры волной. Но в самом центре волны некоторые миры остались нетронутыми. В районе этих миров даже астропатические коммуникации остались без изменения, а как известно на пути движения флотов ульев появляется так называемая Тень в Варпе, которая пресекает любую астропатическую связь. То что тираниды, до селе неустрашимые и неостановимые, обходят некоторые миры стороной есть факт, который может потребовать дальнейшего расследования.

До сего момента все столкновения с некронами носили характер коротких налетов на изолированные посты, далекие планеты и одинокие станции. Просьбы о помощи с базы флота Куай, пропажа «Лукса Императора» и уничтожение корабля «Гнев Солара» указывают на то, что события начинают принимать более глобальный характер. В этом ряду также стоит, казалось бы, самоубийственная атака пяти некронских кораблей (легких крейсеров класса Саван) которые смогли пробить защиту дома Адептус Механикус, планеты Марс. После длительно преследования в орбитальном пространстве Марса все

корабли были уничтожены, но часть из них сумела достигнуть так называемого Лабиринта Ноктус на Марсе, а один из них даже совершил посадку, прежде чем был испарен. Сам Лабиринт Ноктус является древним горнорудным комплексом, полным древних переходов и штолен. Что Некроны хотели получить такой атакой, и получили ли они это, является предметом жаростных дебатов в среде Адептус Механикус. Многие требуют полного уничтожения Лабиринта Ноктус или как минимум его полной изоляции. Недавно вернувшийся из экспедиции на Неогедон Маг Прайм Рестон Эгал является самым горячим сторонником полного уничтожения лабиринта фузионными бомбами, но пока его позиция слаба. Все нарастающее количество докладов о нападениях, указывают об усилении некронов и той угрозы, которую они представляют для будущего Империи



Воинский Лист Некронов

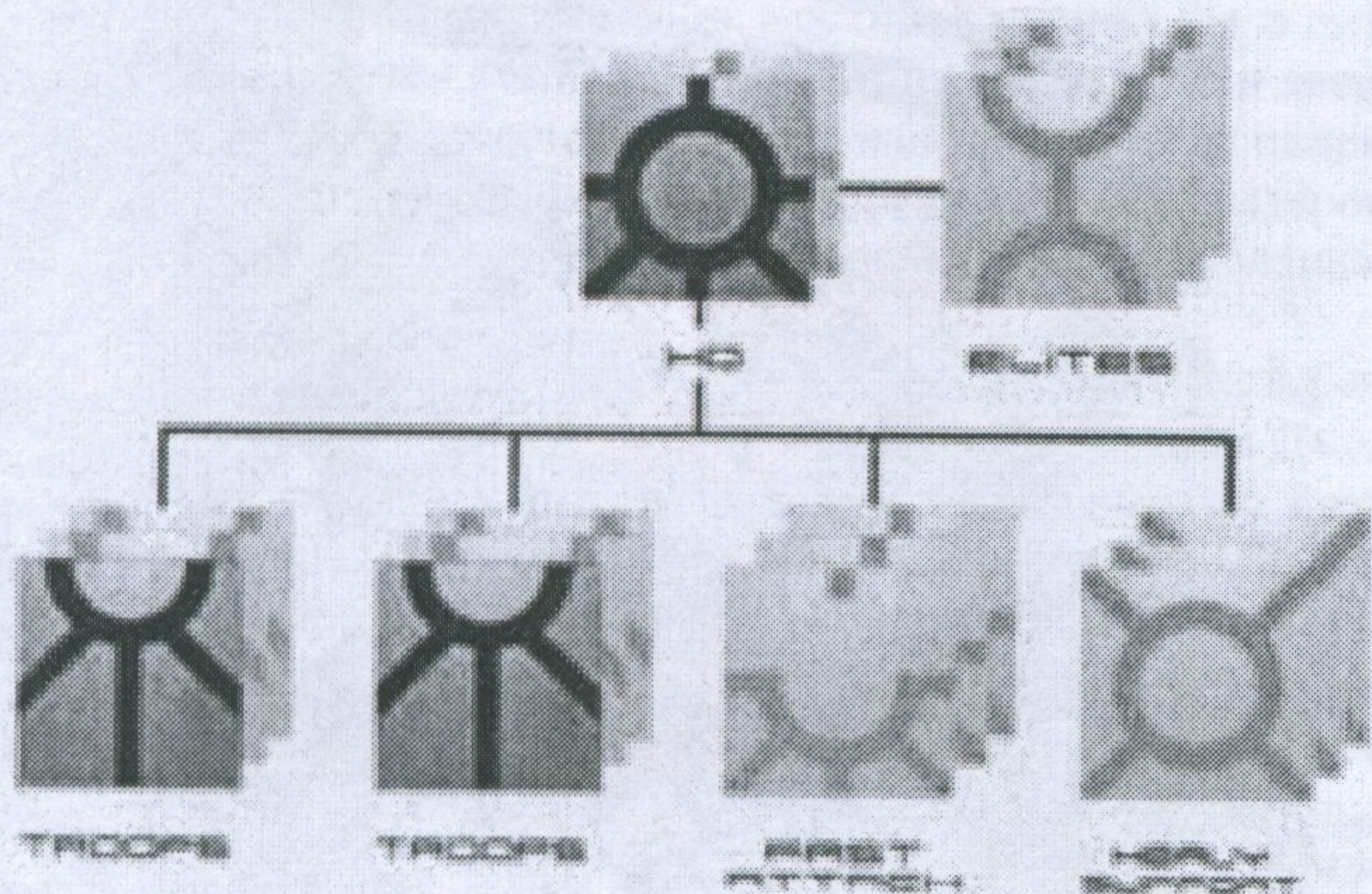
Эта секция книги посвящена тем подразделениям и машинам, которые может использовать Лорд Некронов в битве, или в данном случае в играх Warhammer 40K. Этот воинский лист дает вам возможность использовать армию некронов в сценариях описанных в книге правил Warhammer 40K, а также в сценариях, которые вы сами создадите, или как часть компании.

Воинский лист разбит на пять основных секций, которые определяют роль подразделения или машины на поле боя и их доступность. В описании каждого подразделения даны параметры и стоимость моделей в очках, которая указывает на степень эффективности модели на поле боя.

Перед игрой вы должны договориться с вашим противником о том, на какую общую сумму очков вы будете играть, и как вы выберете сценарий. После этого оба игрока подбирают свои армии.

Войсковая организация.

Прежде чем составлять армию, вы должны определить, какую миссию вы собираетесь играть. Каждая миссия позволяет вывести определенное количество войск определенного типа. Войсковая организация для Стандартной Миссии дана ниже.



Войсковая организация Стандартной миссии показывает как надо собирать армию. В своей армии вы должны иметь как минимум одно Командное Подразделение и 2 подразделения из раздела Взводы. Также вы можете дополнительно иметь до 1 командного подразделения. До 4 Взводов, до 3 Легких Ударных подразделений и до 3 подразделений Тяжелой огневой поддержки.

Использование воинского листа.

При составлении воинского листа своей армии вы должны заглянуть в соответствующий раздел кодекса, выбрать подразделение, его размер, и его вооружение, если необходимо. Помните, что вы не можете использовать модели с вооружением, которого нет на самой модели. После этого вычтите стоимость подразделения, с учетом всего из общей стоимости вышей армии. Затем повторите процедуру, пока у вас не кончатся очки. Все ваша армия готова к бою.

Содержание Воинского листа.

Каждое подразделение в Воинском листе описывается следующими параметрами.

Наименование: уникальное название подразделения. Включает также возможные требования по количеству, например 0-1, то есть не более одного на армию.

Профиль: параметры моделей такие как Сила или WS.

Размер подразделения: минимальное и максимальное количество моделей которое может состоять в данном подразделении.

Оружие: вооружение, доступное для этого подразделения.

Дополнения: Возможные замены оружия и дополнительное оружие для моделей в подразделении.

Специальные правила: специальные правила для этого подразделения.

Дополнения.

Стратегический рейтинг.

Некроны имеют стратегический рейтинг в 3.

Часовые.

В сценариях, которые требуют от некронов использования часовых, они выставляют на поле 10 Воинов Некронов, которые не могут использовать правила «Мы вернемся».

Специальные правила «Непрерывная Атака»

В сценариях, в которых некроны могут использовать правило Непрерывной Атаки, правило «Исчезновение» (phase out) не применимо.

Захват некронов.

Противники некронов никогда не получают победные очки за захват моделей Некронов.

Опыт.

Некроны не получают опыта в компаниях, и по этой же самой причине их машины не имеют Лидерства. К'таны также не получают опыта, но потому что весь опыт который им нужен у них уже есть.

Специальные правила Некронов

Следующие специальные правила применимы ко всем моделям Некронов, и ко всей армии в целом, если не указывается обратного.

Мы вернемся.

Некроны известны своей способностью саморемонтироваться. Если модель некронов должна быть удалена как жертва, то есть у нее осталось 0 ран или по какой либо другой причине, не удаляйте модель, а оставьте ее на столе. Мертвые некроны не могут находиться вне порядка построения взвода и не могут быть атакованы моделями противника. В частности это значит что живые модели некронов не обязаны находится в 2 дюймах от мертвых моделей некронов.

В начале каждого раунда Некронов мертвые модели некронов могут попытаться восстановиться. Киньте D6. На 1-3 модель не смогла восстановиться и удаляется с поля боя. На 4+ модель некронов смогла восстановиться и возвращается в строй, она снова становится живой и встает с 1 раной.

Некроны не могут пытаться самовосстановиться, если они убиты оружием ближнего боя, которое отменяет спас броски за доспехи, или оружием, сила которого в два раза больше чем Стойкость модели. Это ограничение может быть отменено применением Сферы Возрождения (смотрите Арсенал). В дополнение модель некронов может пытаться самовосстановиться, только если в 6 дюймах от нее находится другая модель такого же типа, но не обязательно из ее собственного подразделения. Если модель по указанным выше причинам не может попытаться восстановиться, то она немедленно удаляется с поля боя.

Восстановившийся некрон немедленно присоединяется в ближайшему подразделению такого же типа. Эта модель теперь является неотъемлемой частью своего нового подразделения и все правила для взводов и построения применимы к ней в полном объеме. Эта модель не может быть поставлены в базовый контакт с модель противника и не считается нападающей, в тех случаях, когда это важно.

Лорды Некронов.

Лорды некронов не обязаны иметь модель такого же типа в 6 дюймах от себя, для того чтобы попытаться восстановиться. Следует иметь в виду что Лорд встает с 1 раной, а не с 3. Если последняя из его ран была нанесена оружие ближнего боя, которое отменяет спас броски за доспехи, или оружием сила

которого в два раза больше чем Стойкость Лорда, то он не может пытаться восстановиться. Если несколько ран наносятся одновременно, то считается что раны, от оружия, которое не допускает восстановления, были нанесены перед ранами, которые нанесены оружием допускающее восстановление. Ограничения по восстановлению могут быть преодолены использованием Сферы Возрождения (смотрите Арсенал).

Пауки – смотрители гробниц

Если модель не может попытаться самовосстановиться из за того, что в 6 дюймах от нее нет активной модели того же типа, она может попытаться произвести самовосстановление если в 12 дюймах от нее находится Паук – Смотритель Гробницы и активная модель того же типа где-нибудь на поле. Если модель некронов успешно восстановилась в таком случае, она немедленно присоединяется к ближайшему подразделению того же типа, что и она.

Победные очки.

В отношении победных очков учитывается только начальная сила подразделения, и его конечная сила. То есть если подразделение изначально включало 16 моделей, потеряло в течении боя 10 из них, но получила из других подразделений 5 восстановившихся моделей, закончив бой с 11 моделями, то такое подразделение не считается уменьшенным до половины своей численности. В равной степени, если подразделение потеряло 10 из своих изначальных 16 моделей, то оно считается уменьшенным до половины своей изначальной численности, даже если убитые в этом подразделении модели восстановились и присоединились к другим взводам.

Исчезновение (phase out).

Если на поле боя остается 25% и менее от изначальной численности моделей в армии некронов, то армия бросает поле боя и исчезает, не оставляя после себя никаких следов, даже тел погибших роботов. Если армия Некронов исчезла таким образом, то этот приносит противнику автоматическую победу, вне зависимости от победных условий сценария. Например если в армии Некронов изначально было 50 моделей, то как только в ней остается 12 моделей и менее, она Исчезает.

Подсчет моделей на исчезновение производится в начале каждого раунда Некронов, после того как будут сделаны все броски на Восстановления, в соответствии с правилом «Мы вернемся!»

Примечание. Следует иметь в виду что не все модели в вашей армии являются Некронами, и соответственно не все они могут использовать изложенные выше правила. В описании каждого подразделения в Воинском Листе Некронов отдельной строкой указаны подразделения, которые являются именно Некронами. Некронами являются Воины, все виды Разрушителей, Призраки, Потрошители, Бессмертные и Лорд. Не некронами являются Парии, Скарабы, Пауки и Монолит. Модели, которые не являются некронами не могут использовать правило «Мы вернемся», не считаются при подсчете количества моделей при котором происходит исчезновение, их не пускают в Монолит и они не летают с Лордом на Вуали Тьмы (смотрите Арсенал). В частности это значит что если в вашей армии 48 воинов, 10 парий и Лорд, то считается что в вашей армии 49 моделей Некронов, и Исчезновение происходит если на начало вашего раунда, после всех тестов на «Мы Вернемся!» осталось 11 и менее моделей. Следует иметь в виду, что модели не-некронов исчезают с поля боя при Исчезновении вместе со всей остальной армией.

Цепная телепортация. В армии некронов есть несколько возможностей телепортировать подразделения. Например, при помощи Монолита, Вуали Тьмы или при Глубоком Ударе. НО: никакое подразделение некронов не может в один раунд телепортироваться более одного раза, то есть никакое подразделение некронов не может в один раунд делать более

одного из описанных ниже действий: совершать Глубокий Удар, летать с Лордом на Вуали Тьмы, или телепортироваться через Монолит. Из этого правила нет исключений.

Отсутствие специальных исключений и иммунитетов. Никакие модели в армии некронов не имеют никаких специальных неуязвимостей от различных видов специального оружия, от таких как например Ядовитые Лезвия Темных Эльдаров, Яды Смертоносных Миров Катачанцев, или от токсинов Тиранидов. Вне зависимости от того что написано в историях о Некронах, и что подсказывает логика, все специальные правила различных видов оружия без ограничений применимы к моделям Некронов, если только в их описании это отдельно не написано.

Мораль. Все модели в армии Некронов полностью и без исключений подчиняются нормальным правилам для Морали и Залегания. Они проходят все положенные тесты на лидерство, могут залечь, и отступают автоматически если правила этого требуют как любые другие подразделения, если конечно исключения из правил морали отдельной строкой не описаны в описании моделей или подразделений.

При этом следует иметь в виду что модели которые лежат на поле и ждут возможности восстановиться в отношении правил морали считаются погибшими, то есть подразделение может получать пенальти за то что его численность менее половины начальной, и не получает пенальти за то, что погибшие модели не соблюдают правила построения взводов.

Арсенал некронов

Оружие	Дальность	Сила	AP	Тип
Гаусовый разлагатель	24	4	5	RF
Гаусовый Бластер	24	5	4	A2
Гаусовая пушка	36	6	4	H3
Тяж. Гаусовая пушка	36	9	2	H1
Гаусовая вихревая дуга	12	5	4	H D6*
Корпускулярный хлыст	24	9	3	Ord 1/B
Посох Света	12	5	3	A3

* - смотрите специальные правила для этого оружия.

Гаусовое оружие.

Гаусовое оружие является жутким продуктом технологии Некронов. Оно может в секунду разложить целые части тела человека на молекулы, вырывая целые куски плоти.

Гаусовое оружие автоматически наносит рану, если при броске на пробивание выпадает живая 6. Это применимо как в случае просто высокой Стойкости цели, так и в случае если цель иммунна к оружию с определенной силой. В любом случае на 6 на пробивание рана наносится успешно. Спас броски применимы как обычно.

При стрельбе по машине Гаусовое оружие наносит скользящее попадание при выпадении живой 6 на пробивание брони. Это не значит, что если 6 на пробивание достаточно для нанесения проникающего попадания вы наносите два попадания, скользящее за 6 и проникающее из-за того, что сила +D6 больше чем броня. Каждый попавший выстрел наносит только одно попадание, скользящее либо проникающее.

Если Гаусовое оружие наносит скользящее попадание по машине, которая может получать только скользящие попадания, например из-за высокой скорости перемещения или из-за дымовой завесы, попадание наносится и остается скользящим. Если вы ведете огонь из гаусового оружия по машине, броню которой это оружие не может пробить в принципе (то есть сила+6 все равно меньше брони машины), и эта машина считает скользящие попадания как проникающие, то если вы нанести скользящее попадание благодаря 6 на пробивание, попадание так и остается скользящим.

Посох Света.

Посох света это оружие и знак статуса Лордов Некронов. Оно может использоваться как в фазу стрельбы, с профилем, описанным выше, так и в ближнем бою, в котором Посох считается как силовое оружие.

Корпускулярный хлыст.

Корпускулярный хлыст использует поток высоко энергетических частиц. Следует иметь в виду что модель которая находится под отверстием в Артиллерийском темплате получает попадание с AP равным 1. Корпускулярный хлыст является Ордонасом, Тяжелой Артиллерией.

Оружие ближнего боя.

Боевая Коса.

Боевые косы сделаны из того же самого живого металла, из которого изготавливаются корабли некронов, и тела К'Танов. Фазовый клинок косы может прибить любую даже самую толстую и прочную броню. От Боевой Косы не применимы никакие спас броски за доспехи, включая непробиваемые спас броски. При пробивании брони машины носитель косы кидает 2D6+Сила на пробивание.

Оснащение.

Только Лорды некроны могут выбирать оснащение из списка указанного ниже, кроме делительного поля, которое доступно некоторым видам подразделений, что описано в их описании. Лорд Некронов может взять оснащения на 100 очков.

Хронометрон	10
Делительное поле	5
Тело Разрушителя	30
Огненный Взгляд	15
Электро поле	25
Саван ужаса	30
Сместитель фазы	30
Филастери	15
Сфера Возрождения	40
Солнечный лепесток	20
Вуль Тьмы	60

Хронометрон.

Некроны являются повелителями пространства и времени. Хронометрон позволяет некронам искажать время, замедляя его для других и ускоряя для себя.

Лорд Некронов и любое подразделение к которому он присоединяется кидает один дополнительный кубик при определении расстояние Стремительного Продвижения и Отступление, и игнорируют результат наименьшего из кубиков.

Делительное поле.

Металлические когти Некронов пульсируют жуткой энергией. Силовые поля позволяют им делать материальные объекты на молекулы, и

проникать даже через самую толстую и прочную броню.

Делительное поле используется при ближнем бое с машинами. Любая атака, нанесенная по машине моделью с этим полем, автоматически наносит скользящее попадание, если на пробивание выпадает живая 6, точно так же как и Гаусовое оружие.

Тело разрушителя.

Лорд Некронов встраивается в антигравитационную платформу Разрушителя, что дает ему повышенную стойкость и маневренность.

Лорд Некронов с Телом Разрушителя может двигаться так же, как и джетбайк, и получает бонус в +1 к стойкости, который считается при определении силы, от которой модель получает Немедленную Смерть. В частности это значит, что Лорда нельзя Немедленно Убить оружием с силой 10.

Огненный Взгляд.

Один взгляд на пульсирующее пламя в глаза Лорда некронов отнимает силу и храбрость у тех кто против него сражается.

Модели которые совершают нападение на Лорда Некронов или на подразделение, в котором он присоединен не получают бонусов к атакам за нападение. Следует иметь в виду что модели не получают только бонус к Атакам, все остальные бонусы при нападении применимы в полном объеме. Это работает на все модели, включая Тиранидов и Демонов.

Электро поле

Потоки энергии связывают Лорда и его воинов, жалея всех тех кто соприкасается с их металлическим телами.

За каждую успешно нанесенную рану в ближнем бою, модель или подразделение, их нанесшее, получают 1 попадание с силой 3. Спас броски применимы как обычно. Эти попадания отыгрываются после всех остальных атак в ближнем бою, и считаются к результату боя.

Саван Ужаса.

Видения самых худших кошмаров окружают Лорда Некронов, вселяя страх и ужас в его врагов.

Саван может быть активирован в фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Любое вражеское подразделение должно немедленно пройти тест на мораль, так, как будто оно понесло 25% потерь от стрельбы противника. Все правила для прохождения теста на мораль применимы в полном объеме, в частности подразделения, которые никогда не отступают, иммунны к действию Савана.

Сместитель фазы (один на армию)

Сама ткань пространства изменяется вокруг Лорда и он кажется не совсем реальным, частично находясь вне фазы мира. Даже самые мощные

выстрелы могут просто пойти сквозь тело Лорда, не причинив ему никакого вреда.

Лорд имеет 4+ непробиваемый спас бросок.

Филастери.

Это устройство является ульем для многочисленных металлических пауков, которые в момент необходимости могут починить павшего в бой Лорда Некронов.

Если лорд проходит тест на Самовосстановление, то на 1-3 он удаляется как убитый, на 4 он встает с 1 раной, на 5 – с двумя ранами, и на 6 – с тремя.

Сфера возрождения.

Даже те Некроны, которые оружием их врагов были превращены в комы сплавившегося металла, могут возродиться, питаемые энергиями Сферы Возрождения.

Модели в любом подразделении некронов, которое имеет хотя бы одну модель в 6 дюймах от Лорда со Сферой, могут пытаться использовать правило «Мы вернемся!» и пытаться пройти тест на самовосстановление, даже если они были убиты орудием вызывающим немедленную смерть или оружие ближнего боя игнорирующим спас броски за доспехи. Это применимо и к самому Лорду, который несет сферу.

Солнечный лепесток

Лорд Некронов может вызвать вспышку такой яркости, что она слепит врагов и освещает поле битвы.

Солнечный Лепесток может быть использован на начало раунда Некронов. Если в игре используются правила Ночного Боя, то они не применимы до конца раунда Некронов. Если Правила Ночного Боя не применимы, то в последующий раунд противника подразделения, которые хотя и пострелять в Лорда Некронов и его подразделение, должны использовать правила очного Боя. Если их за этого они не видят подразделение Лорда, то они могут направить свой огонь на другую цель.

Вуаль Тьмы.

Лорд Некронов призывает вуаль тьмы, которая скрывает его от взглядов врагов. Когда тьма рассеивается, Лорд таинственным образом исчезает, только за тем, чтобы снова появиться в другом месте поля боя.

Лорд некронов может использовать Вуаль на начало своей фазы движения вместо нормального перемещения. Лорд Некронов и одно подразделение Некронов (то есть Воины, все виды Разрушителей, Призраки, Потрошители и Бессмертные) удаляются с поля боя, и немедленно выставляются на него снова, с использованием правил Глубокого Удара. Вуаль может быть использована, даже если в базовом контакте с Лордом находятся модели противника. Модели противника могут только консолидироваться.

Командные подразделения

Самые продвинутые из слуг К'Танов, Лорды Некронов служат как командиры и энергетические узлы армии Некронов. Они закутаны в древние саваны, и несут в руках оружие устрашающей силы. Они ведут Некронов в бой в сверхъестественной тишине. Патина покрывает их металлические тела и они несут свою древность как мантию и знак своего статуса. Их окружают сияющие дуги энергии и дьявольский огонь горит в их пустых глазницах.

Лорд Некронов										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лорд Некронов	100	4	4	5	5	3	4	3	10	3+

Количество: 1

Вооружение: Посох Света.

Дополнения: Лорд Некронов может взять дополнительное вооружение и оснащение из Арсенала Некронов, на общую сумму до 100 очков. Он также может заменить свой Посох Света на боевую косу за +10 очков.

Независимый персонаж. Лорд Некронов является независимым персонажем, и подчиняется всем правилам для независимых персонажей, которые описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Специальные правила.

Некрон. Лорд Некронов является Некроном, и все специальные правила для некронов применимы к нему, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.



Элитные подразделения

0-1 Парии										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Парии	36	4	4	5	5	1	3	1	10	3+

Взвод. 4-10

Вооружение. Боевая Коса со встроенным Гауссовым Бластером.

Специальные правила.

Без Души. Любое подразделение противника, которое имеет модели в 12 дюймах от Парий, считается имеющим лидерство в 7, если обычно его лидерство не ниже этой величины.

Психическая мерзость. Любой псайкер, который находится в 6 дюймах от Парии на начало своего раунда, должен пройти тест на Мораль, либо немедленно начать отступать. Если псайкер проваливает тест, находясь в ближнем бою, то он не отступает, но ему требуется выкидывать 6 на попадание в ближнем бою.

Бесстрашные. Парии автоматически проходят все тесты на мораль, даже если провал теста является автоматическим, и никогда не Залегают.

Бессмертные										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Бессмертные	28	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Взвод. 5-10

Вооружение. Гауссовый Бластер.

Дополнения. Все подразделение может быть оснащено делительными полями за +2 очка за модель.

Специальные правила.

Некрон. Бессмертные являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Потрошители										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Потрошители	18	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Взвод. 4-10

Вооружение. Оружие ближнего боя

Дополнения. Все подразделение может быть оснащено делительными полями за +3 очка за модель.

Специальные правила.

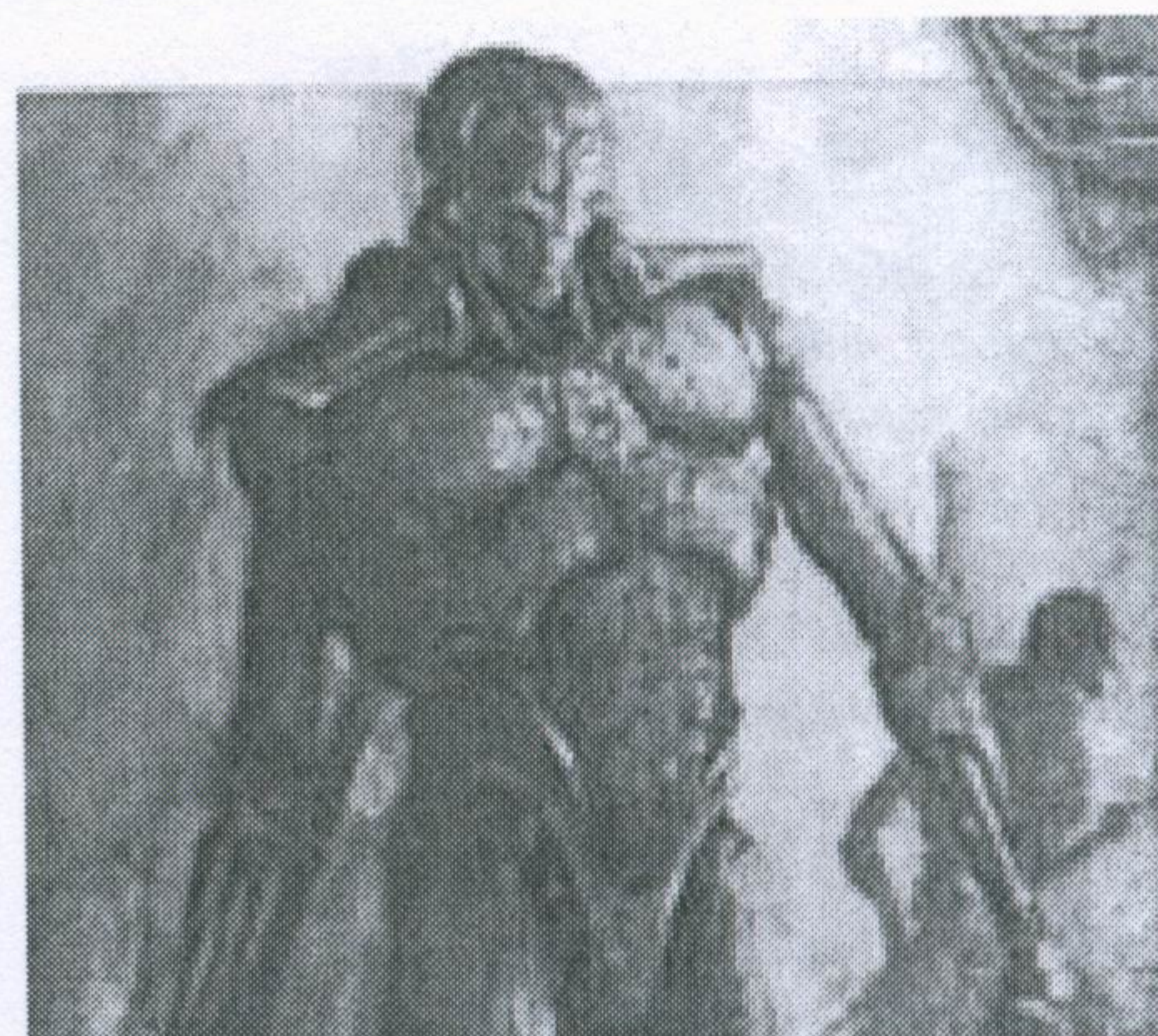
Некрон. Потрошители являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Инфильтраторы. В сценариях, которые допускают использование Инфильтраторов, Потрошители могут инфильтрировать. Если сценарий не допускает использования инфильтраторов, то Потрошители выставляются вместе со всей остальной армией.

Глубокий Удар. Потрошители могут быть телепортированы на поле боя. Потрошители могут использовать специальные правила Глубокого Удара и резервов, даже если сценарий не допускает их использования.

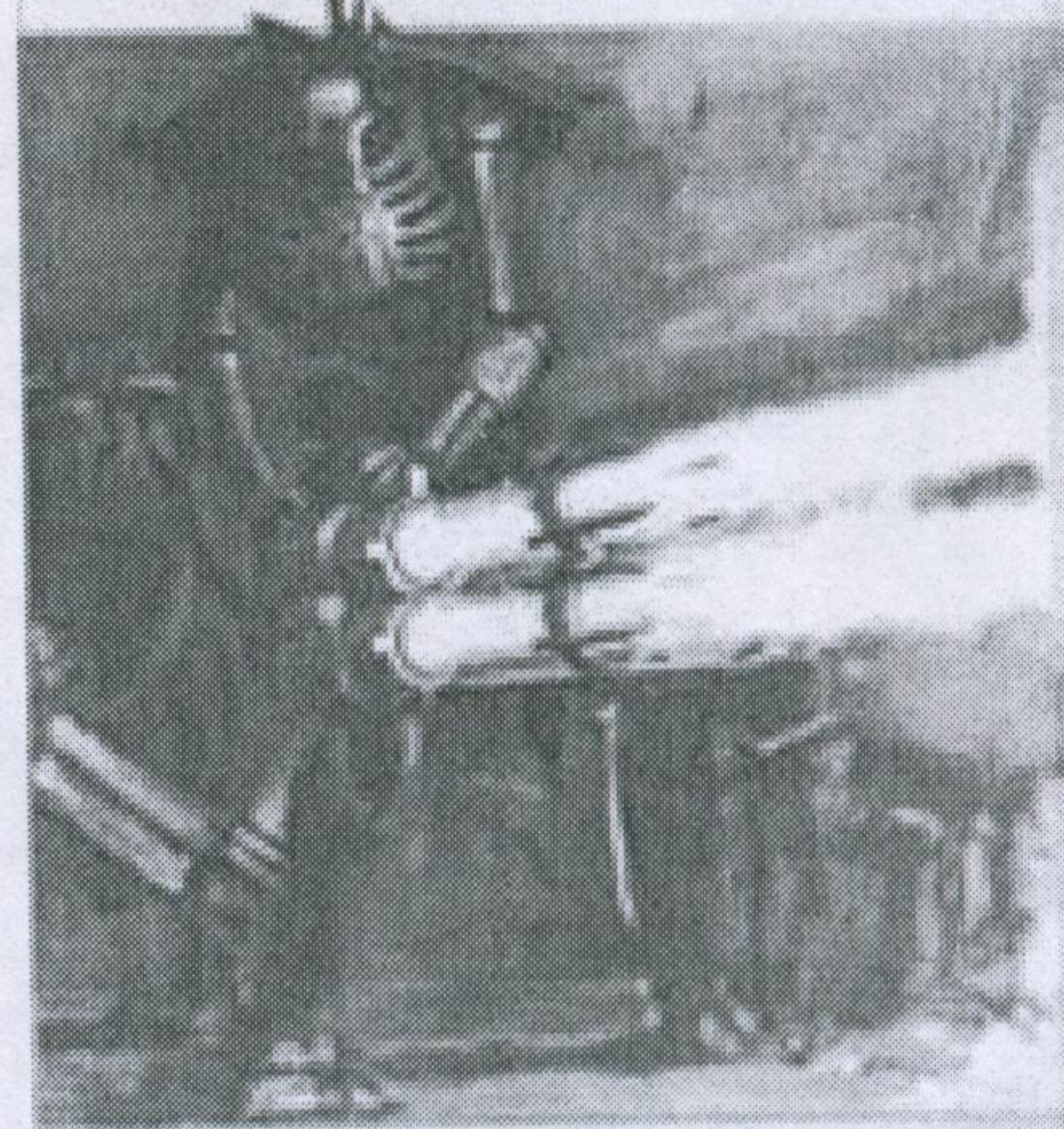
Движение через укрытие. При движении по трудному ландшафту Потрошители кидают на 1 кубик больше чем обычно, то есть они кидают 3D6 и выбирают кубик с лучшим результатом.

Ужасное видение. Подразделение, которое находится в ближнем бою с Потрошителями, на начало каждой фазы ближнего боя должно проходить тест на Мораль. Если тест провален, то моделям в подразделении требуется 6 для того, чтобы попасть по Потрошителям, вне зависимости от взаимных WS.



Созданные ужасным синтезом человеческой эволюции и технологии некронов, Парии являют собой идеал следующей фазы эволюции по образцу К'Танов. Они являются механическими тварями нечеловеческого совершенства и излучают перед собой ауру ужаса и отвращения. Они нарушают концентрацию любого псайкера рядом с собой и своей психической аурой напоминают каждому смертному о том, что от смерти не скрыться.

Бессмертные являются самыми любимыми из служителей К'Танов. Из всех Некронтир они первые оставили свои оболочки из проклятой плоти и оделись в бессмертный металл. Они являют собой сияющих металлических гигантов, их тела там и тут отмечены проходящими тысячелетиями. Их лишённые плоти металлические черепа вселяют ужас в сердца их врагов, и их беззвучное продвижения вперед пугает больше чем любой самый кровожадный боевой клич.



Жуткие ночные охотники, потрошители двигаются перед основным фронтом армии Некронов, сея страх и ужас в тылах врага. Они кажутся неповоротливыми, но они быстры и ловки как самые страшные охотники человеческих кошмаров, и их когти могут снять кожу с человека за секунду. Они носят еще влажные шкуры тех, кого они убили, вселяя страх своим видом, и видом того, что они после себя оставляют.

Взводы

Скелетообразные формы Воинов некронов это жуткое зрелище, особенно тогда, когда пули и лазерные лучи отскакивают от их тел. Их Гаусовые разлагатели не менее страшное оружие, которое раскладывает человека на атомы в мгновение ока.

В своем высокомерии мы считаем, что Человечество это первая раса, которая совершила ошибку, пробудив этих древних существ. Но это не так, и многие поколения наших предшественников доказали, что все надежды и обещания спасения есть только прах на ветру.

Доктрина Омнистра

Воины Некроны										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Воины Некроны	18	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Взвод. 10-20

Вооружение. Гаусовый Разлагатель

Дополнения. Все подразделение может быть оснащено делительными полями за +2 очка за модель.

Специальные правила.

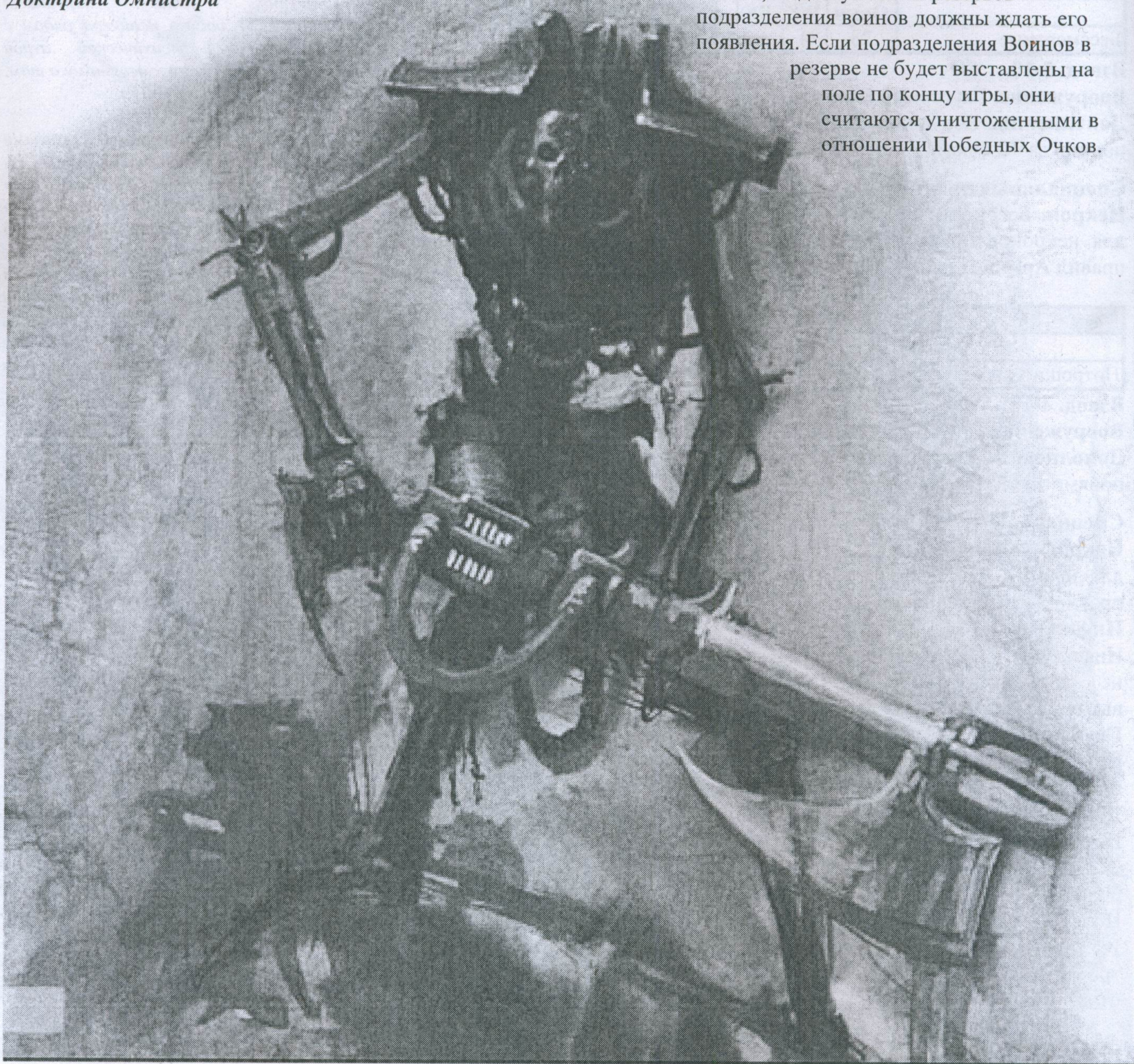
Некрон. Воины являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Резервы. Любое подразделение Воинов, которое взято после того как заполнены обязательные слоты в Воинской Организации, может быть оставлено в резерве, даже если миссия не допускает использования резервов. Например, при стандартной воинской организации, все подразделения Воинов, после двух обязательных могут быть оставлены в резерве. Как только подразделения Воинов становятся доступны из резервов, они должны быть выставлены на поле с использованием Монолита. Если на поле нет

Монолита, то доступные из резервов

подразделения воинов должны ждать его появления. Если подразделения Воинов в

резерве не будет выставлены на поле по концу игры, они считаются уничтоженными в отношении Победных Очков.



Легкие Ударные подразделения

Призраки										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Призраки	41	4	4	6	4	1	6	3	10	3+

Взвод. 1-3

Вооружение. Оружие ближнего боя.

Специальные правила.

Некрон. Призраки являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Фазовый сдвиг. Спас бросок призраков считается Непробиваемым.

Призрачный полет. Призраки двигаются так же, как и джетбайки, но при этом они полностью игнорируют весь ландшафт, включая трудный и непроходимый. Им не требуется проходить тест на трудный ландшафт, если они начинают или заканчивают свое движение на нем. Они не могут заканчивать свое движение внутри твердых объектов, чтобы избежать обстрела, а также не могут проходить через вражеские модели и машины.

Разрушители										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Разрушители	50	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

Взвод. 3-5

Вооружение. Гаусовая пушка.

Специальные правила.

Некрон. Разрушители являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Джетбайки. Разрушители считаются как джетбайки в отношении движения. Они также могут двигаться и стрелять из своих пушек.

Скарабы										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Скарабы	12	2	0	3	3	3	2	3	10	5+

Взвод. От 3 до 10 баз.

Вооружение. Нет

Дополнения. Все подразделение может быть оснащено делительными полями за +4очка за модель.

Специальные правила.

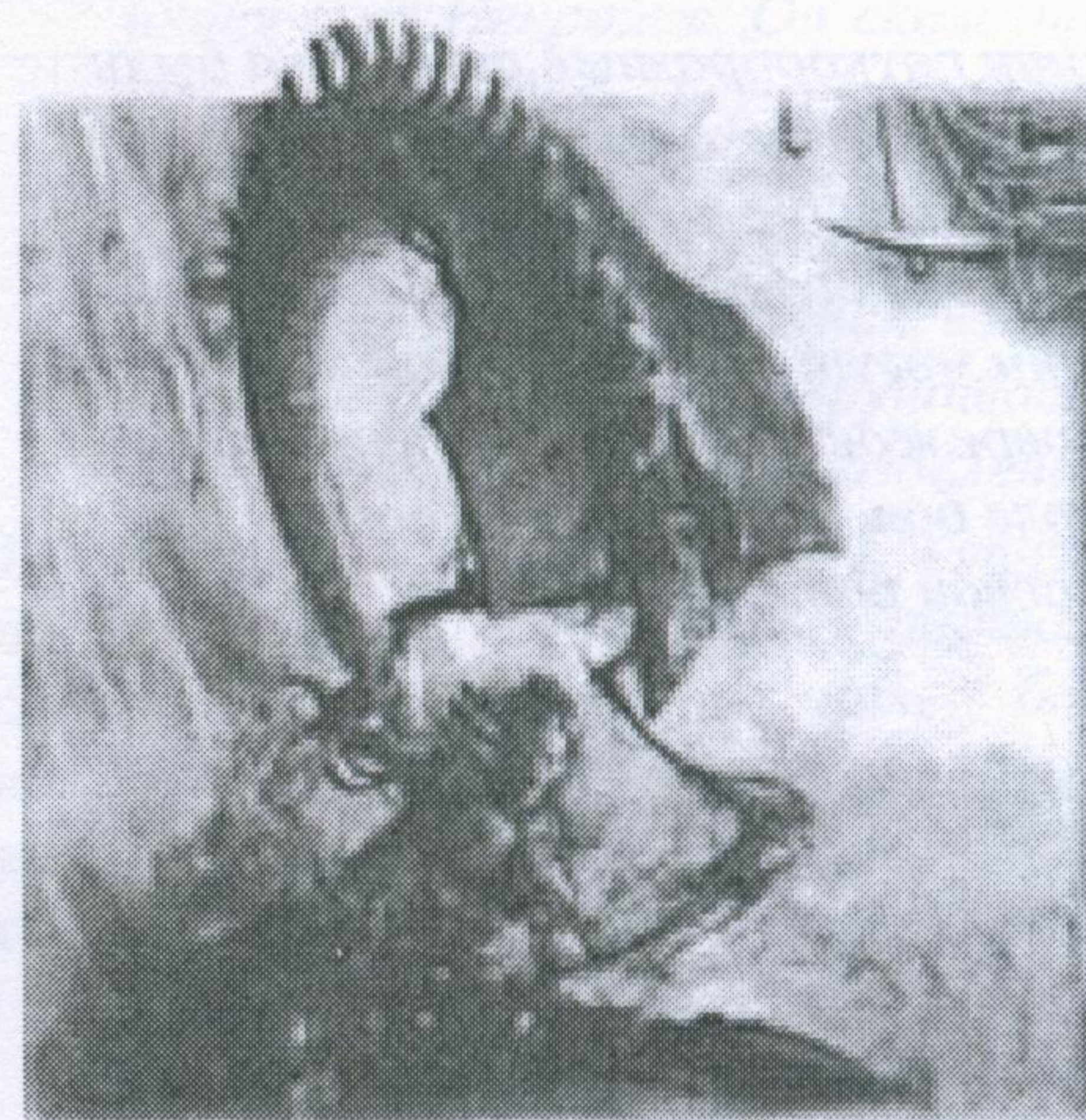
Бесстрашные. Скарабы автоматически проходят все тесты на мораль, даже если провал тест является автоматическим, и никогда не Залегает.

Глубокий Удар. Скарабы могут использовать специальное правило Глубокого Удара, если сценарий допускает его использование.

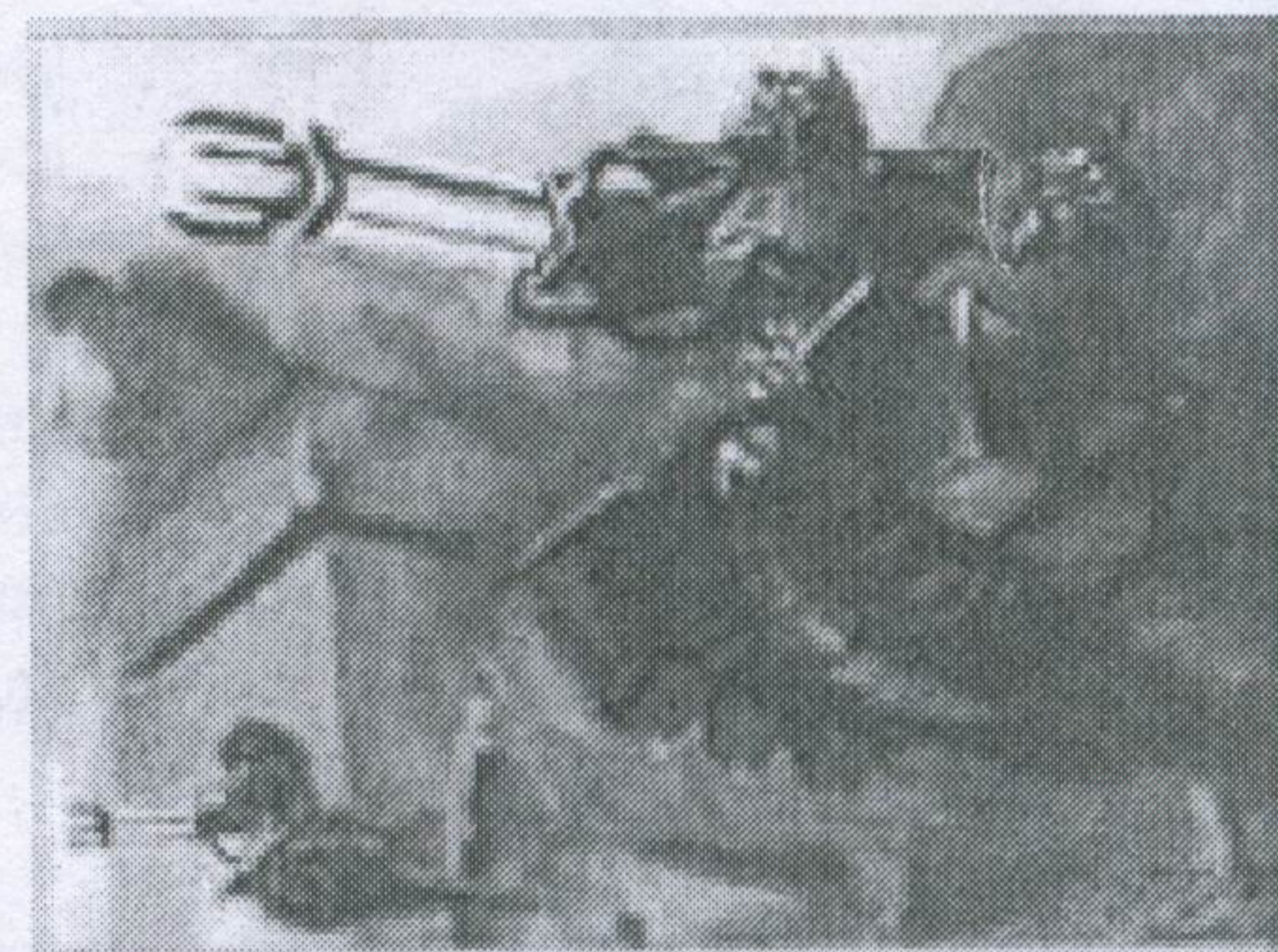
Стая. Скарабы двигаются как джетбайки, но не имеют бонус +1 к Стойкости и не должны проходить тесты на Трудный ландшафт. Скарабы не могут захватывать цели миссии, удерживать четверти и не считаются при миссии Мясорубка.

Уязвимы для взрывов. Оружие, которое использует темплаты, наносит по две раны по скарабам, вместо одной. Так же оружие с силой 6 и более Немедленно Убивает целую базу.

Мелкие. Скарабы получают бонус в +1 к своему спас броску за укрытие, если они его имеют. Это не дает им никакого спас броска за укрытие, если они находятся на открытой местности.



Гротескные летающие убийцы, Призраки парят над землей, скользя на самой грани реальности. Позвоночник Призраков удлинен и очень гибок. Он оснащен шоковым оружием и многочисленными лезвиями. Широкие плечи поддерживают голову, похожую на металлический череп, и длинные руки, оснащенные вместо пальцев жутким набором оружия, подобным хирургическим инструментам.



Воины некронов соединенные с летающими платформами известны как разрушители, и внушают заслуженный страх. Они являются продвинутой и более тяжелой формой Бессметных и несут гораздо более тяжелое вооружение. Они всегда находятся на самом краю кровавой жатвы Некронов.

Серебристые, подобные жукам Скарабы, двигаются в авангарде армии Некронов, стаями, которые способны закрывать солнце. Они появляются без предупреждения и звука, и являют собой настоящий ковер смерти, пожирающий все на своем пути.

Тяжелая Огневая поддержка

Эти паукообразные существа были специально сконструированы для того, чтобы поддерживать в порядке древние гробницы К`Танов. Они могут ремонтировать поврежденных Некронов прямо на поле боя, усиливая тем самым их боевой потенциал.



Как и их более легкие собратья, Тяжелые разрушители представляют собой сплав Бессмертного и летающей платформы. Они несут тяжелые гауссовы пушки, которые способны пробить насквозь даже Ленд Райдер.

Паук Смотритель Гробниц										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Паук	55	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

Вы можете включать от одного до трех Пауков в как один выбор в разделе Тяжелая Огневая поддержка. Каждый паук выставляется отдельно и действует как независимая модель.

Вооружение. Оружие ближнего боя

Дополнения. Один из когтей паука может быть заменен на стрелковое оружие, которое по своим параметрам аналогично Посоху Света. Если вы это делаете то количество атак Паука уменьшается на 1.

Специальные правила.

Ховер. Несмотря на то что паук как был летит над землей, он движется и действует как и любая другая пешая модель.

Монстроидальное существо. Сочетание массы и силы Паука с его мощными клешнями, делает его Монстроидальным существом, таким образом, он игнорирует спас броски за доспех и кидает 2D6+сила на пробивание брони.

Бесстрашный. Паук автоматически проходит все тесты на мораль, даже если провал тест является автоматическим, и никогда не Залегает.

Механик. Каждый раунд, когда паук не находится в ближнем бою, он может создать одну базу Скарабов. Паук может создавать только одну базу скарабов в раунд. За каждую созданную базу киньте D6, на 1 паук получает 1 рану. Базы скарабов должны сохранять построение с пауком в течение всей игры.

Тяжелые разрушители										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тяж. разрушители	65	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

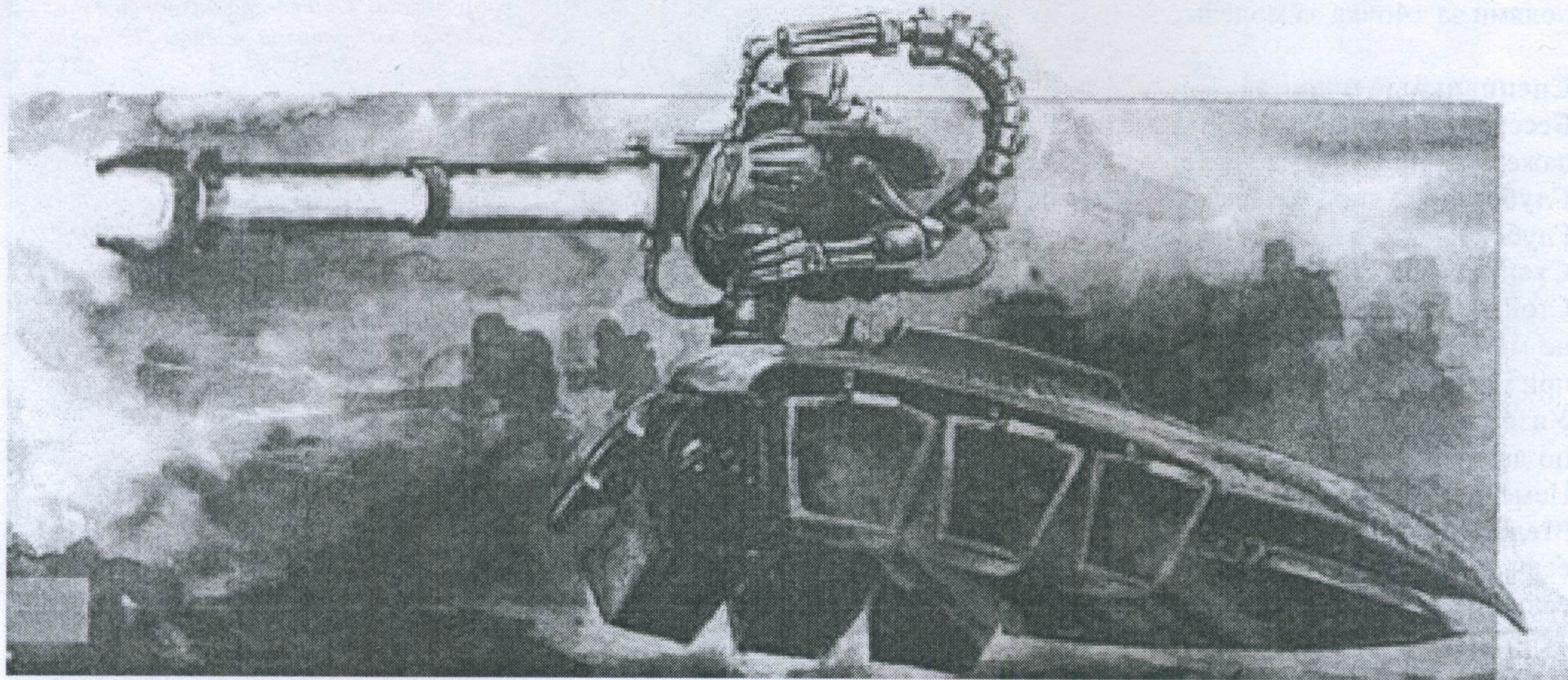
Взвод. 1-3

Вооружение. Тяжелая Гауссовая пушка.

Специальные правила.

Некрон. Разрушители являются Некронами, и все специальные правила для некронов применимы к ним, как описано в разделе специальных правил Армии Некронов.

Джетбайки. Разрушители считаются как джетбайки в отношении движения. Они также могут двигаться и стрелять из своих пушек.



Монолит					
		Фронт	Бок	Тыл	BS
Монолит	235	14	14	14	4

Тип: Танк, Скиммер.

Команда. Нет

Вооружение: Гаусовая вихревая дуга.

Транспорт: смотрите правила ниже.

Специальные правила.

Живой Металл. Корпус Монолита сделан из живого металла некронов. Он изменяет свою структуру приспособляясь к любой атаке, и отражая ее. Любое оружие, которое понижает броню машины, такое например как Эльдарское огненное копье, не может использовать свое специальное правило против Монолита. Любое оружие которое позволяет кидать 2D6+сила на пробивание брони, вместо этого кидают D6+сила. Это включает мельта оружие, и его аналоги, пилокулаки и монстроидальных существ. Это также распространяется и на орочьи бомбы.

Массивный. Монолит считается скиммером. Он может двигаться на 6 дюймов. Но он не дрейфует если при попадании по нему выпадает результат «Команда оглушена», или «Команда Контужена». Если Монолит обездвижен, то он не падает как все остальные скиммеры, он опускается на землю и с этого момента считается как обычная неподвижная машина.

Глубокий Удар. Монолит может использовать специальное правило Глубокого Удара, если сценарий допускает его использование. Из-за огромной массы Монолита, он не уничтожается автоматически, если в 1 дюйме от него при Глубоком ударе оказывается модель противника. Вместо этого модели противника раздвигаются, для того чтобы дать место Монолиту и отодвинуться от него на положенный 1 дюйм.

Гаусовая Вихревая Дуга. Дуга производит D6 выстрелов по каждому вражескому подразделению в 12 дюймах от Монолита. Дуга не уничтожается результатом «Оружие Уничтожено», вместо этого за каждый такой результат количество выстрелов уменьшается на 1.

Силовая Матрица. Монолит может концентрировать на своем оружии огромную энергию. Матрица не может быть отключена при результате «Оружие Уничтожено» и может быть использована, даже если Монолит двигался, или находится под действием результатов «Команда оглушена», или «Команда Контужена».

Вы можете совершить одно из описанных ниже действий один раз в раунд.

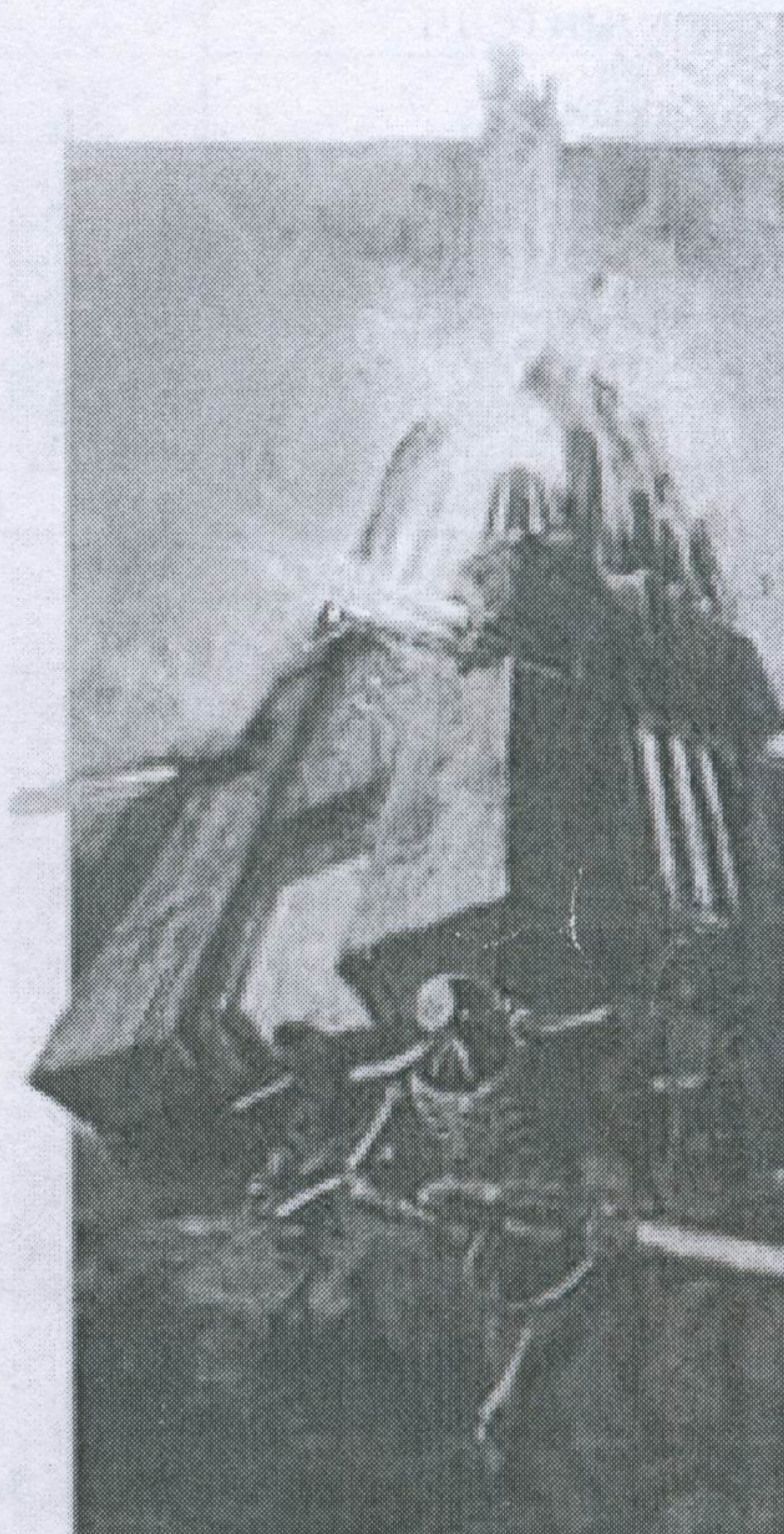
1. Использовать энергию матрицы для стрельбы из Корпускулярного Хлыста. Помните о том, что несмотря на то что Хлыст является Ордонасом, Монолит может вести из него огонь даже если двигался, или если в этот же раунд совершал Глубокий Удар.

2. Или вы можете использовать энергию матрицы для того, чтобы телепортировать в Монолит подразделение Некронов.

а. Если в этот раунд вам стали доступны из резерва подразделение Воинов Некронов, то вы ДОЛЖНЫ использовать энергию матрицы в фазу Движения для того, чтобы вывести их на поле боя, даже если в этот раунд вы предпочитается использовать матрицу как корпускулярный хлыст. Подразделение Воинов выходит из портала на фронтальной панели Монолита как из не двигавшегося транспорта, даже если Монолит до этого двигался.

б. Если доступных подразделений Воинов Некронов нет, то вы можете выбрать одно подразделение Некронов (то есть Воины, все виды Разрушителей, Призраки, Потрошители и Бессмертные), которое имеет хотя бы одну модель в 18 дюймах от Монолита. Выбранное подразделение, а также Лорд, если он к нему присоединен, немедленно удаляются поля боя, а затем немедленно выходят из Монолита, как из неподвижного транспорта, даже если Монолит на самом деле двигался в этот раунд. Если в составе телепортируемого подразделения были модели, которые пытались пройти тест на «Мы Вернемся!» и потерпели неудачу, они могут кинуть этот тест еще раз. Если они прошли этот тест то восстановившиеся модели выходят вместе со своим подразделением из Монолита. Если нет, то они убираются как убитые, совсем убитые. Следует иметь в виду, что использование Монолита позволяет пройти тест еще раз, но не отменяет никаких других ограничений на восстановление.

Монолит соединяет в себе некронский транспорт, мощную огневую платформу и могучую икону всех Некронов. Он скользит над полем боя неумолимый и неостановимый как сама смерть. Его окутывает зеленоватое свечение, которое исходит из его кристалла. Он обрушивает могучие молнии на подразделения врагов. Фронтальная секция Монолита содержит портал, через который на поле боя пребывают все новые и новые ряды некронов.



Сначала они будут искать жатву, ибо они голодны после долгого сна. Потом они будут поработать выживших. Галактика истекает смрадом смерти в пустоте, и привлекает других, таких же, как они. И теперь мы должны выбрать между единством и смертью. Мэшу, Смотрящий в Даль Ультвэ.

Глоссарий Некронов

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Найтбрингер	6	4	10	8	5	4	5	10	4+*
Десивер	5	3	9	8	5	5	4	10	4+*
Лорд Некронов	4	4	5	5	3	4	3	10	3+
Парии	4	4	5	5	1	3	1	10	3+
Бессмертные	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Потрошители	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Воины Некроны	4	4	4	4	1	2	1	10	3+
Призраки	4	4	6	4	1	6	3	10	3+*
Разрушители	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Скарабы	2	0	3	3	3	2	3	10	5+
Паук	2	2	6	6	2	2	3	10	3+
Тяж. разрушители	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

* - непробиваемые спас броски

Монолит					
		Фронт	Бок	Тыл	BS
Монолит	235	14	14	14	4

Оружие	Даль.	Сила	AP	Тип
Гаусовый разлагатель	24	4	5	RF
Гаусовый Бластер	24	5	4	A2
Гаусовая пушка	36	6	4	H3
Тяж. Гаусовая пушка	36	9	2	H1
Гаусовая вихревая дуга	12	5	4	H D6*
Корпускулярный хлыст	24	9	3	Ord 1/B
Посох Света	12	5	3	A3



Мое паломничество началось на пятнадцатый день Баризля, в году 902M41 Власти Императора, когда я направился со Святой Земли на Убежище.

Триста семь дней находилась я в Варне по моему времени, хотя мои сестры на Терре сказали мне позднее что прошло шесть лет, с момента начала моего путешествия, в котором я пересекала две трети Империи.

Убежище 101 было пустым и далеким местом, точно таким, как я его запомнила в дни своего ученичества. Здесь особенно сильно в глубине своей души ощущаем все расстояние до Святой Земли. Моей миссией стало восстановление и освящение Убежища 101, которое до сих пор несло жуткие шрамы, оставленные атакой Некронтира более двенадцати лет назад. Инквизитор Хот, конечно осмотрел тела, но вернул их нашему ордену для погребения, вызвав благодарность наших сестер. Я воздвигла монумент в честь павших сестер, поставив по одной статуэтке Нашей Святой леди на месте их мученической смерти.

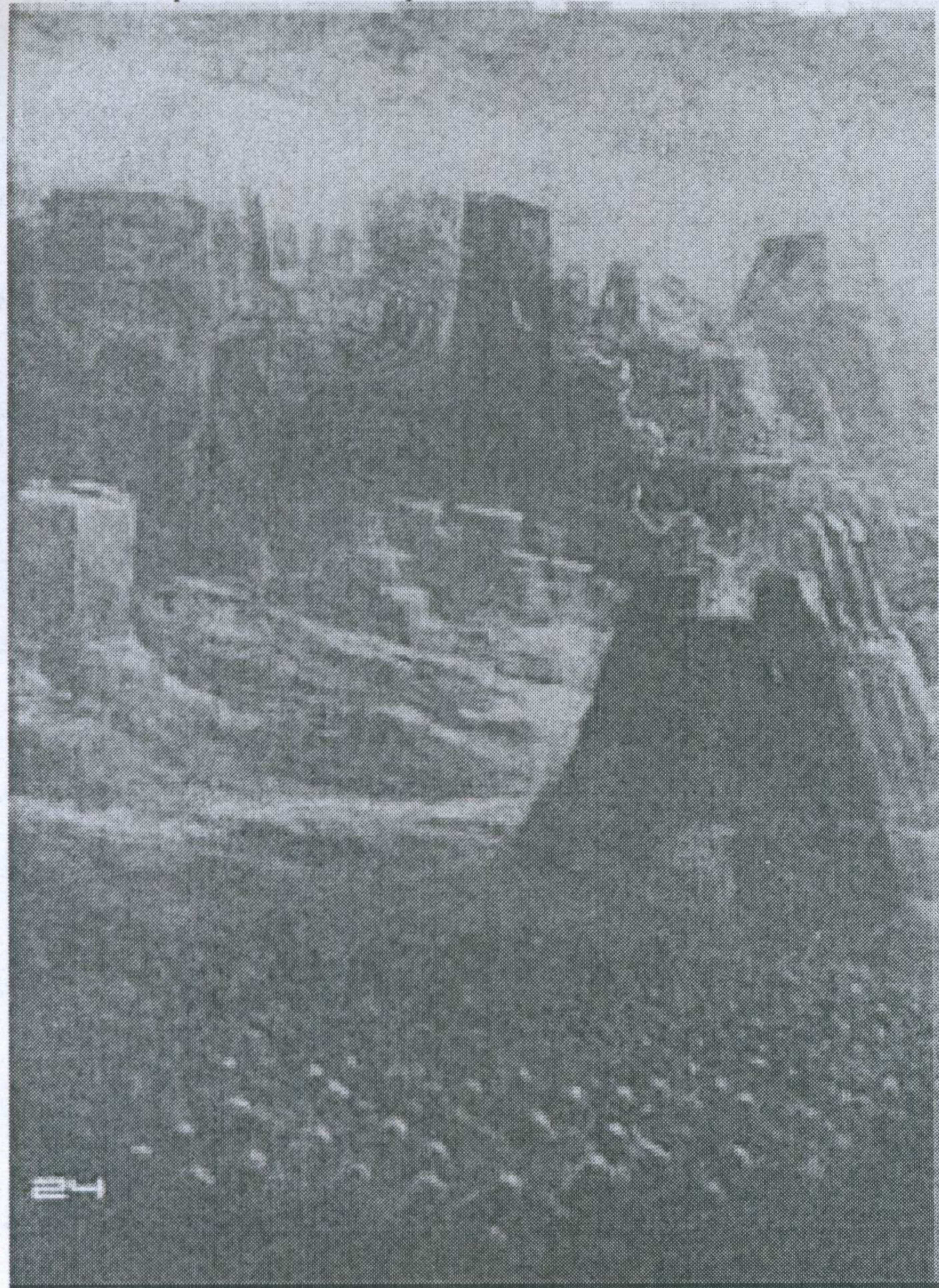
Начало Времен

Говорят, что рождение звездных богов произошло на самой заре рождения самой вселенной. Они родились из невероятных потоков энергии, которые породили тот мир который мы ныне знаем. На самом раннем этапе своего творения вселенная представляла собой не более чем огромное облако газа и пыли, колыбель миллиардов будущих звезд. Задолго до того, как появились первые планеты, в коронах звезд зародилась странная, но самодостаточная жизнь, которая вскоре обрела разум. Холодный и непонятный существам из плоти и крови, но разум, несомненно.

В более поздние эры эти существа стали известны как К'Таны, но тогда они имели мало общего с тему ужасными тварями, которыми они стали позднее. Они присасывались к звездам, которые их породили, и, пожирая их энергию, укорачивали жизнь своих космических родителей на сотни тысяч лет. Вскоре они научились путешествовать по вселенной, на крыльях магнитных полей, перемещаясь от одной звезды к другой, в своем вечном голоде. Они не обращали внимание на те куски твердой материи, мимо которых они пролетали. Магнитные поля и энергии планеты были слишком малы даже для того, чтобы К'Таны их заметили.

Возвышение Древних

Как звезды дали жизнь существам из газа и плазмы, так и планеты дали рождения жизни, как мы ее ныне знаем, и она начал свой долгий путь к разуму. Первой научилась путешествовать по морю звезд раса, известна как Древние. Они обладали медленным, но методичным и последовательным разумом, и подняли астрономию и небесную механику на уровень не виданный ни до них, ни после них. Их понимание танца звезд и планет было столь глубоко, что это позволило им использовать параллельные вселенные, и они достигли немыслимых высот в психической инженерии. Их наука позволяла им пересекать огромные бездны пространства за один шаг, и, они расселись по мирам



широко и далеко. Древние считали, что любая жизнь может быть полезной, и везде где они были они культивировали жизнь и разум, разбрасывая семена будущей жизни на сотнях тысяч миров

Некронтир

В то время когда Древние расселялись по галактике, другие, более молодые и горячие расы следовали по их стопам. Некронтир были одной их таких рас, рожденной под жестоким солнцем, которое беспощадно подстегивало эволюцию радиацией и плазменными ветрами. Мало известно о Некронтир в те далекие времена, известно только то, что их жизнь была коротка и беспросветна, а тела скрюченными и изувеченными жестокими ласками их светила. Они были мимолетным народом, которые жил под постоянным гнетом смерти и в окружении вечных потерь.

Некронтир пытались преодолеть свою судьбу через науку, но очень быстро они поняли, что даже наука не в силах преодолеть то проклятие, которое впечатано в их тела. Они смирились с этим, и тем не менее отчаяние поселилось в них. Их звезда все еще правила ими, дающий жизнь и отнимающей ее бог в одном лице. Их города стали памятником ожиданию смерти, живые стали гостями в городах, наполненных гробницами своих предков.

Не в силах найти мира на родной планете Некронтир ринулись к звездам. Используя стазисные корабли-гробницы и атомные досветовые двигатели, они на кораблях, созданных из живого металла, пытались колонизировать далекие миры. Через некоторое время они, где-то там, среди звезд, встретили Древних. Древние колонизировали планеты гораздо быстрее, чем Некронтир. Это, а также очень длинный срок жизни древних, в глазах Некронтир почти бессмертие, зародило жгучую ненависть в их сердцах. Как одна раса может иметь столь мало, при том что другая имеет столь много, почти все в чем так остро нуждается первая? Зависть наполнила Некронтир, и они повернули всю свою цивилизацию в сторону полного уничтожения Древних и всех их отпрысков.

Война в небесах.

История войны, которая за этим последовала, заняла бы целую библиотеку сама по себе. Но Некронтир никогда не имели даже тени надежды на успех. Они превосходили Древних в технологии, но Древние владели сетью варп порталов, и безнадежно превзошли Некронтир в маневре. Некронтир оттеснялись, шаг за шагом, до тех пор, пока они не стали чем то вроде мелкой неприятности для Древних. Изгнанные на край галактики, и забыты всеми, они отчаянно цеплялись за жизнь, живя милостью Древних. Гнев Некронтир угас за многие тысячелетия пленения, и его угли кристаллизовались в твердую ненависть ко всему живому, и решимость отомстить своим непобедимым врагам.

Задолго до этого Некронтир изучали звезды, стремясь понять природу их смертоносных энергий. После долгих веком изучения, поиска какого либо оружия, которое могло бы повергнуть Древних, Некронтир обнаружили некоторые аномалии в древних, умирающих звездах. В сложных матрицах звездных энергий они обнаружили разумных существ, тварей из чистой энергии, которые были более древними, чем любая форма материальной жизни. Существа имели весьма слабое представление о вселенной, когда Некронтир обнаружили их, питаясь энергиями и магнитными потоками красных гигантов. Это было то оружие, которое могло повергнуть Древних – дети самих звезд, рожденные в один день с самой вселенной.

Мощь этих существ был невероятной, ожившая сила самих звезд, и Некронтир дали им имя К'Тан, что значит звездные боги на их языке. Звездные существа занимали пространство большее чем планеты, и их разум был слишком велик для понимания, и то, как Некронтир установили с ними связь, остается загадкой. Поняв, что такие существа никогда не смогут

осознать концепцию материального мира, не проявив себя в нем, Некронтир создали для своих богов тела из того же самого Живого Металла, который они использовали в своих кораблях. Фрагментарные легенды рассказывают о том как Звездные вампиры вселялись в свои новые тела, двигался среди планет и звезд по нематериальному мосту.

Воплощение К`Танов

Необъятное было объято, и К`Таны вселились в созданные для них Некронтиром металлические тела. Чем сильнее и тверже вступали К`Таны в материальный мир, тем лучше они понимали значение и удовольствия плоти и жизни. Танец близких частиц, который они до этого не замечали, пробудил в них голод, который был совсем иным, чем тот что они испытывали среди звезд.

Некронтир смотрели на свои творения в восхищении и вскоре К`Таны стали их повелителями. Они имели силу богов и вскоре им стали поклоняться как богам. Наверное, они были запятнаны материальной вселенной, или то кем они стали, было всего лишь отражением того, кем они были среди звезд. Так или иначе, К`Таны были капризны и жестоки как сами звезды, которые их породили, и столь же могучи. И как настоящие боги они желали поклонения и многочисленных жертвоприношений.

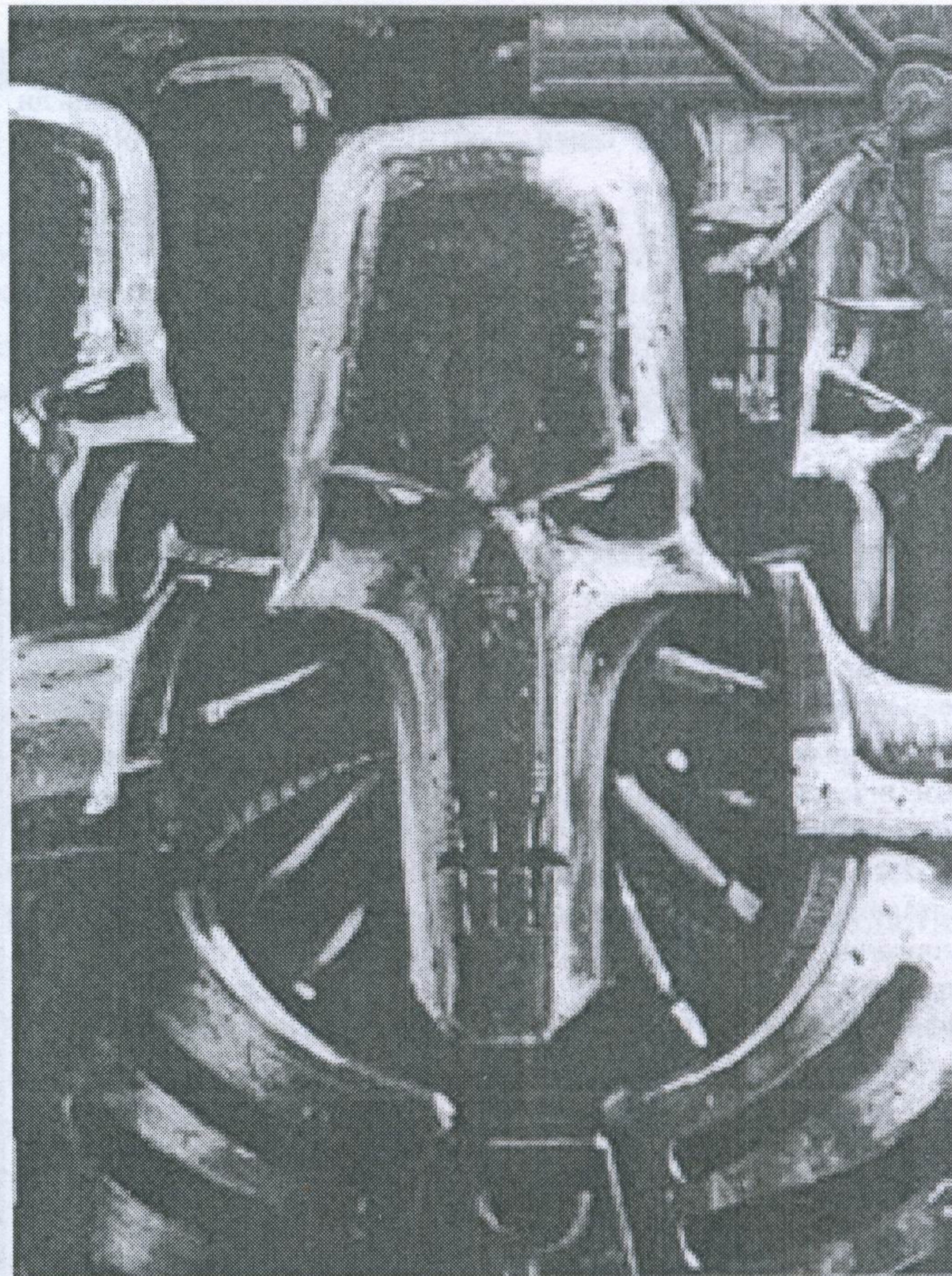
Падение Некронтира.

Вооруженные оружием звездных богов, и кораблями, которые могли пересечь галактику за мгновение, Некронтир были готовы начать свою войну заново. Но К`Таны пожелали даровать свои рабам новое благо. Они предложили им путь, как обрести ту стабильность и бессмертие, которое Некронтир всегда жаждали. Проклятая плоть Некронтир должна была быть заменена на живой металл, в подражание их богам. Пустые оболочки будут отброшены и распадутся, а лишённые ныне слабостей своей смертной плоти Некронтир смогут возобновить свою войну против Древних и всей прочей жестокой вселенной. Знали ли Некронтир о той цене, которую им придется заплатить, или нет, сейчас нельзя сказать. Но Некронтир прекратили свое существование, и стали Некронами, обреченными на вечное служение своим звездным богам. К`Таны поглотили души целой расы, оставив только далекое эхо некогда великого народа. Только самые сильные из Некронтир сумели сохранить свое самосознание, и даже они были слабыми тенями самих себя.

Но Некронам было все равно. Они теперь могли жить вечно, как им обещали их боги. Только единственная черта осталась у Некронов от Некронтир: горячая ненависть ко всему живому. Легионы бессмертных железных воинов вступили на свои корабли-гробницы, и галактика погрузилась в огонь. Мастерство Древних в области варпа теперь было уравновешено абсолютным превосходством К`Танов в материальном мире, и враги Некронов жестоко заплатили за свои прошлые грехи, в той резне, которая началась.

Возвышение Некронов.

К`Таны теперь правили галактикой. Немногие оставшиеся бастионы Древних были осаждены, и расы, которые взращивали Древние, стали пищей для неукротимого голода К`Танов. Для юных рас К`Таны и некроны стали жестокими богами, которые отбирали жизни по своему желанию, и вызвали ужас и почитание в равной степени. По причине, которую ныне трудно установить, К`Таны стали сражаться между собой, ради спорта и от скуки. Они выплескивали силы, которые целые планеты превращали в огарки, гасили звезды, и погружали целые системы в черные дыры. Новые города строились ценой жизни миллионов, и снова сравнивались с землей. Вскоре, когда жатвы душ стали скудными, К`Таны начали пожирать друг друга, и вскоре их также осталось лишь немного. Оставшиеся гонялись друг за другом многие века. В конце концов, даже Древние, терпение которых вошло в легенду, начали испытывать отчаяние. Они манипулировали генетикой, создавая жизненные формы, которые были сильно связаны с Варпом, и которые могли направлять психическую энергию, чтобы защитить себя. Они вырастили множество потенциальных рас воинов, и



говорят что среди них были такие расы как Эльдары, Рашан, К`Ниб и многие другие. Тысячелетия проходили, и семена Древних принесли свои плоды, в то время когда К`Таны все продолжали уничтожать жизнь в галактике.

Древние наносят ответный удар.

Горячие молодые расы расселялись по галактике, сражаясь с наукой Некронов магией варпа. Империя смерти и ужаса, которую возвели К`Таны, начала шататься. Энергии варпа были проклятием для них, и, несмотря на все те разрушения, которое они выплеснули, они не смогли остановить продвижения порождения Древних.

К`Таны, соединив усилия впервые за многие миллионы лет, начали искать возможность остановить огонь душ молодых рас. Они породили дьявольский план навсегда отгородить материальный мир от варпа, и тем самым уничтожить магию древних в самом зародыше. С их божественными силами их успех был всего лишь вопросом времени, и они начали свой труд. Но прежде чем они сумели завершить свою работу, семена разрушения, которые посеяли Древние, принесли плоды, на которые даже сами сеятели не рассчитывали.

Страдания Молодых Рас ввергли варп в хаос и беспорядок. Войны, боль и разрушение бесчисленное число раз отражались в кривом зеркале Океана Душ. Циклоны, духов порожденные разрушением и смертью, взбаламутили варп, там, где ранее был покой. Усилия бесчисленных псайкеров, которые сражались с К`Танами, и усилия самих К`Танов защититься, породили варп-существ, доселе не виденных. Они вырывали души псайкеров, когда те обращались к варпу и сопротивлялись самим К`Танам.

Приближение апокалипсиса.

Сотни обитателей варпа искали трещины в барьере между мирами, ища путь в материальную вселенную. Древние выдвинули вперед свои последние создания, которые должны были защитить их крепости от К`Танов и Врапа в раной степени. Среди них были такие расы как зеленокожие Крорки или копирующие технологии Джакейро. Но было уже поздно. Великое творение Древних, сеть варп туннелей, была пробита и

потеряна для них. Она стала тем путем, через который порождения варпа, новорожденные демоны, ринулись в материальный мир, уничтожая все до чего они могли дотянуться. Древние стали жертвами того, что они сами сделали.

Самыми сильными из новых демонов стали Поработители, которые обладали способностью контролировать предстателей Юных Рас. Они обращали простых существ в псайкеров, тем самым еще больше увеличивая свое присутствие в материальном мире. Для Древних это стало полной катастрофой. Молодые расы обратились против своих

Видения Спящего Бога

Зарафистон произнес последние слова заклинания, и обратил взор на своего господина, ожидая когда тот совершит последний акт ритуала. Опустошитель крепко держал Когтем Хоруса связанного Космического Десантника. По татуировкам и по клыкам можно было определить что он относится к Космическим Волкам. Одним ударом своего демонического меча Аббадон разрубил его от плача до бедра. Позволив безжизненному телу упасть на пол, Аббадон простер меч над алтарем. Кровь, капающая с лезвия, потекла по многочисленным тотемам и иконам. Кровь обратилась в красный туман, который, поднявшись над алтарем, принял форму когтистого и клыкастого существа. Существо уставилось на Аббадона и его мага.

Зарафистон обратился к видению.

«Хрангор, дух варпа, я приказываю тебе говорить, во имя Четырех Богов Хаоса.»

Призрачное видение погрузило свои когти в густую кровь на алтаре, которая закипела в ответ на прикосновение. Он заговорил, его голос был подобен далекому грому.

«Я ожидал твоего призыва, Аббадон, трижды проклятый. Я скажу тебе то, что ты желаешь, но помни, что когда ни будь тебе придется заплатить гораздо большую цену, чем это подношение. В один прекрасный день твоя душа будет игрушкой Гончих Кхорна.»

Аббадон поднял Коготь Хоруса и погрузил его в багровый туман. В одно мгновение Коготь загорелся темным пламенем, и видение завывало от боли. Аббадон подался вперед.

«Ты смеешь мне угрожать? Я так не думаю. Учись служить с почтением, маленький демон, или прими последствия своей непочтительности. Варп полон слухов о Марсе, скажи нам то, что ты знаешь.»

Он повернул Коготь еще раз, и затем вынул его из дымного тела демона, лезвия Когтя были покрыты красной росой. Демон зашипел и задымился, но опустил глаза.

«В тени Земли, под горами тумана, спит новый вид смерти. Людей приносят в жертву, но драгоценные души не пожираются, они выбрасываются и плывут по течению. Многие демоны собираются на этот пиршество, как падальщики, лакомясь объедками с богатого стола.»

Зарафистон повернулся к Аббадону.

«Марс лежит в тени Земли, и горы тумана, это Лабиринт Ноктус, если наши авгуры правы.»

Опустошитель кивнул и вонзил свой взгляд в демона, который согнулся под ним.

«Покажи нам. Что есть на Марсе?»

Демон потерял четкость очертаний, и вместо него возникло кровавое зеркало.

Предавшие Десантники увидели огромный базальтовый покой, наполненные по периметру серебристыми машинами, которые уходили высоко вверх. На полу стоял саркофаг из адамантума и золота. Из каждой машины по очереди луч невероятной энергии по дуге стекал в саркофаг.

За пределами Покоя Призыва десантники Черного Легиона слышали звук, который был самым редким здесь. Смех Аббадона.

создателей, и добились их. Сила Древних была сломлена отныне и навеки.

Сама жизнь стояла на грани полного уничтожения в этом апофеозе войны между Древними и К'Танами. Теперь, когда Поработители открывали все больше и больше дверей в Нематериальное, те, кто победил в войне, были обречены

К'Таны сходят в гробницы.

Некроны были отомщены и несомненно испытали огромное удовлетворение от коллапса цивилизации Древних. К сожалению, казалось, что победители вряд ли смогут пережить своих противников. Но К'Таны имели решение этой проблемы. Они решили переждать, вне времени. Пусть Поработители возьмут то что желают, и пусть галактика станет пустыней. Время лечит все. Псайкеры сами погибнут, Поработители уйдут, планеты восстановятся и породят новую жизнь, и новые души, которые будут пропитанием К'Танам. Это может занять миллионы лет, но время всегда есть, и К'Таны были уверены в том что они переживут всех.

Они спаслись от великой катастрофы, приближение которой они чувствовали, погрузившись в стазисные гробницы Некронов, и запечатав их на миллионы лет. Их механические рабы и Некроны защитят их во время сна на планетах, которые были лишены всяческой жизни, чтобы не допустить Поработителей на них. Только тогда, когда вновь появятся молодые расы, которых можно будет поработить и пожрать, К'Таны снова восстанут.

На данный момент только двое К'Танов покинули свои гробницы, и бороздят ныне галактику. Они встретили новый век цивилизаций и войн, тот который они не ожидали увидеть. Галактика была полна жизни, но также она была полна псайкерами, и последователями адских сил, которые были порождены Войной В Небесах. К'Танам требуется много времени и сложные манипуляции, для того чтобы вновь занять положенное им место в галактике. Агенты Хаоса должны быть вырваны с корнем, эльдары уничтожены, и человечество должно быть украшено, прежде чем жатва снова начнется. Но К'Таны и некроны не подвластны времени, и оно сражается на их стороне.

Пришелец

Он тих как пустота, и бросить взгляд на него значит познать ужас. Он парит над всеми нами с плавной грацией, и его взгляд вызывает безумие и отчаяние, везде где падает. И те кто осмелился подойти к нему близко, лишают сам себя жизни, не в силах вынести его присутствие.

Морилла, Провидец Теней из Арлекинов.

Фрагменты информации, которые можно извлечь из Внутренних Кругов Эльдар, рассказывают о великой войне за господство между К'Танами. Кочевые Арлекины хранят легенду, которой они пересказывают не чаще раза в столетие, которая повествует о лунатизме Оутсайдера — Пришельца, Того Кто Во Вне. Легенда рассказывает о том как Смеющийся Бог обманом убедил Оутсайдера пожирать своих братьев, вечная борьба между К'Танами за власть была залогом успеха обмана. Но фрагменты тех, кого он пожрал, остались внутри его сущности, как осколки стекла. Они разрывали и раздражали его, медленно сводя его с ума, и заставив его бежать в изгнание. Злобное веселье Смеющегося Бога вызывало стойкую ненависть в душе Оутсайдера, и Арлекины говорят о том что одной темной ночью он вернется, чтобы получить свою месть.

Специальные персонажи

Армия Некронов может включать одного К`Тана. Он считается как один выбор в разделе Командные подразделения.

Все К`Таны подчиняются изложенным ниже специальным правилам, которые общие для них всех.

Монстроидальное существо. К`Тан считается как монстроидальное существо, и таким образом игнорирует все спас броски за доспехи в ближнем бою, и кидает 2D6+сила на пробивание брони машин. В дополнения атаки в К`Танов в ближнем бою также игнорируют и непробиваемые спас броски. Нет спасения от удара К`Тана.

Не подвластен естественным законам. К`Таны могут изменять и искажать реальность вокруг себя. При движении они игнорируют любой ландшафт. Тем не менее, К`Тан не может спрятаться с внутри твердого объекта, чтобы избежать обстрела. Также при нападении на модели в укрытии, К`Тан считается имеющим фраз гаранты, то есть бьет одновременно с моделями у укрытии.

Некродермис. В своем естественном виде К`Таны являют собой могучих энергетических существ. Но когда они снисходят до смертных, их сущность вливается в Некродермис, оболочку из живого металла Некронов. К`Таны считаются имеющими 4+ непробиваемый спас бросок. В дополнение, если К`Тан потерял все свои раны, то Некродермис распадется и сущность К`Тана выплескивается из него. Все модели в D6 дюймах от погибшего Некродермис получают автоматическое попадание с силой 6, баз спас бросков.

Если попадание из призрачной пушки эльдаров приводит к тому что К`Тан целиком переправляется в Варп (живая 6 на пробивание), то К`Тан не погибает, а получает рану без использования своего непробиваемого спас броска. Если К`Тановый фазовый меч (у Калидус Ассассина) или К`Тановый нож (у Сайфера) наносят рану К`Тану, то оружие поглощается в Некродермис, а противник считается потерявшим свое оружие.

Вытягивание Жизни. Модель получившая рану от К`Тана не может ее игнорировать или не может возродиться, благодаря различным способностям или оснащению, типа бионик, нортециума и прочее.

Воплощение. Несмотря на то, что К`Таны облечены в металлическую плоть, они боги и их сила видна даже в их материальной оболочке. Любое подразделение, которое желает напасть на К`Тана должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то подразделение не может совершать нападений в этот раунд.

Превыше всех прочих. К`Тан не может присоединяться к дружественному подразделению, и может быть выбран целью как подразделение из одной модели. Все остальные ограничения при стрельбе, такие как линия взгляда и дальность применимы в полном объеме.

Бесстрашный. К`Тан автоматически проходит все тесты на мораль, даже если провал тест является автоматическим, и никогда не Залегает.

Будучи богами из древних времен, К`Таны появляются на полях сражения как металлические ведення. Их прикосновение несет смерть, и заглядывать им в глаза, это заглядывать в бездну времен, глубиной в миллиарды лет. Несмотря на то, что иногда они принимают человеческую форму, они абсолютно чужды людям, и служат только своим целям, человечеству не понятным.

Из всех К`Танов наиболее известны двое: Десивер – Обманищик, и Найтбрингер – Ночь Несущий. Десивер находится в активном состоянии дольше, плетя сложные заговоры, наверное из простого удовольствия сеять беспорядок. Они видит смертных как свои игрушки, и ему доставляет удовольствие ломать их разумы и души, прежде чем поглотить их. Сила Десивера истекает из его голоса, присутствия и непрекращаемого знания мыслей и мотивов смертных.

Найтбрингер же являет собой воплощение смерти и разрушения. Он подобен смерти из древних времен и несет стилизованную косу как символ своей власти. Найтбрингер направляет свою силу через своей некродермис.

К`Таны часто меняют свои имена, и в культурах и легендах разных народов имеют разные имена. Только следя за тем как К`Тан использует свою силу, можно понять кто он на самом деле.

К`Таны владеют первичной энергией самого творения. Они могут отрицать законы природы и искажать саму ткань реальности вокруг себя. Даже если уничтожить К`Тана на поле боя, он вернется в свою гробницу, и обретя новое тело, вернется для отмщения.

Найтбрингер

Найтбрингер это воплощение смерти, бог который наслаждается мучениями своих жертв, и которые имеет силу уничтожить сами звезды. Он находит удовольствие в причинении боли и страданий, не только для того чтобы питаться, но и просто потому что, он может это сделать. Его взгляд несет смерть и его коса вкусила смерти целых цивилизаций. Могучие звездные корабли теряются на фоне его мощи, и он уничтожал целые звездные системы по мановению своей руки, набивая свою утробу смертями миллиардов.

С уходом Некронтира, и превращением их в Некронов, многие знания о звездных богах отошли в мифологию, но воплощения Найтбрингера есть в коллективной психике почти всех разумных рас. Война между К`Танами и Древними выпустила на свободу силы, которые в наше время трудно даже себе представить, и страдания древних рас были неисчислимы. Их всех звездных богов Найтбрингер самый древний и самый могучий. Он с самого начала понял, что ужас и отчаяние есть самые сладкие из всех деликатесов.

Рождение смерти.

Та самая звезда, под лучам которой Некронтир зародились и проживали свои короткие, безрадостные жизни, дала рождение силе, которая стала Найтбрингером. В своем поиске оружия в войне с Древними Некронтир обратили свои взоры к той силе, которая кормилась в фотосфере их солнца. Найтбрингер был первым среди К`Танов, которые пересек звездный мост и воплотился в материальном мире. Он являл собой само воплощение того проклятия смертности, которое терзало Некронтир. Вскормленный обильной, не безвкусной энергией звезд, он нашел для себя невиданное наслаждение в страхе и восхищении, которое испытывали Некронтир перед ним. И он убивал тех, кто привел его в реальный мир и пожирал их души, сдобренные страхом и отчаянием смерти. Его аппетиты не знали границ и только отчаянные клятвы в вечном служении остановили его. Некронтир показали ему что во вселенной существует множество других рас, которых можно поглотить и множество других видов, которые можно уничтожить.

Вскоре Некронтир пробудили множество других звездных богов, став из верными слугами в войне против Древних. Как и все остальные боги, Найтбрингер желал жертв и рабов, но многие из его слуг вскоре впадали в убийственное безумие, не в силах долго выносить те кровавые видения, которые атаковали разум смертных в его присутствии. Пристрастившийся к диете из кровопролития, Найтбрингер более не желал никакой другой пищи. Он с радостью посвятил себя войне с Древними, уничтожая целые сектора во имя своего чудовищного голода.

Эра кровопролития.

Война между Древними и К`Танами была конфликтом, который галактика до них не видела, к повторение которого она более не вынесет. Обе стороны в войне имели в своих руках силы самого творения,

основополагающие основы вселенной. Чем дольше длилась война, тем менее и менее Найтбрингер помнил о том, ради чего все это затевалось, и все более и более сражался просто ради убийства и своего голода. Найтбрингер использовал свою силу для того, чтобы сеять семена страха и ужаса в умах молодых рас, наполняя их существование размышлениями о своей смертности и страхом исчезновения. В конце концов, он совсем пошел в разнос, когда Десивер провозгласил, что самой прекрасной его трапезой были жизненные энергии другого К`Тана. Так началась эра убийства, когда Найтбрингер использовал все свои силы для того чтобы охотиться на других звездных богов и пожирать их. В то время, когда К`Таны сражались между собой, другие тоже последовали примеру Найтбрингера, но никто не мог сравниться с ним в размахе убийств и количества пожранных собратьев.

Когда Древние нанесли ответный удар, Найтбрингер пожирал своих собратьев, до тех пор, пока К`Танов не осталось только четверо. Анархия которая была вызвана контратакой Древних и Поработителями, заставила К`Танов оставить свой последний и самый великий труд, и скрываться в стагисных гробницах. Первичный страх перед Найтбрингером, как перед самой смертью, отпечатался в коллективной психике множества рас, даже тех, на кого Найтбрингер никогда не охотился, но ему было все равно. Он стал воплощением смерти в легендах почти всех рас галактики, страх смерти был тем даром, который он щедро дарил всем вокруг себя. У Эльдаров он стал известен как Каэлис Ра, Уничтожитель Света, а в памяти молодой расы Людей он стал известен как Рипер – Смерть с Косой. Только раса Крорков избежала страха перед смертью. Она лишена его.

Последнее предательство.

Но в то время, когда Найтбрингер готовился погрузиться в свою гробницу, последняя из схем Десивера пришла к завершению. Он открыл местонахождения Бога Смерти его врагам, и огромный космический флот попытался уничтожить его, прежде чем он сможет скрыться в своей гробнице. Они потерпели неудачу, но и Найтбрингер не вышел из той битвы победителем. Его враги лишили его самого мощного оружия, отправив его в Имматериум. Для звездных богов Имматериум был недоступен и недостижим, и Найтбрингер не смог собрать нужное ему количества энергии, которое помогло бы ему пережить захоронение.

Но Найтбрингер выжил. Он пожрал всех своих последователей и на той силе, которую они ему дали, пережил многие миллионы лет. Многие тысячелетия находился Найтбрингер на самой грани исчезновения, его ограниченных резервов энергии едва хватало на то, чтобы поддерживать его существование. Но его энергетическая кома закончилась, когда одна из молодых рас, сама не зная, что она творит, дала ему достаточно энергии для того, чтобы он смог пробудиться. Несмотря на то, что Найтбрингер до сих пор слаб, он бежал из своей гробницы на мире Павонис, и теперь он снова кормится и крепнет среди звезд, готовясь стать всемогущим снова.



Найтбрингер										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Найтбрингер	360	6	4	10	8	5	4	5	10	4+*

Количество. 1

Вооружение. Несмотря на то что Найтбрингер несет косу, это не оказывает влияния на его параметры и специальные правила.

Независимый персонаж. Найтбрингер является независимым персонажем, и подчиняется всем правилам для независимых персонажей, которые описаны в основной книге правила Warhammer 40000. Тем не менее правила независимых персонажей для К'Танов модифицированы правилом Превыше Всех Прочих, которое описано в разделе специальных правил для всех К'Танов.

Специальные правила.

Молния. В фазу стрельбы Найтбрингер может использовать свою силу в форме энергетической дуги. Это считается оружием с дальностью в 24 дюйма, силой в 9, AP в 2, которое имеет тип A1.

Взгляд смерти. Вместо своих атак в ближнем бою Найтбрингер может использовать Взгляд Смерти, вытягивая жизнь из своих противников. Положите большой круглый темплат на Найтбрингера. Все вражеские модели, которые полностью находятся под темплатом, автоматически получают попадание. Все модели, которые частично находятся под темплатом, получают попадание на 4+. Попадания отыгрываются с силой 4, и игнорируют спас броски за доспехи.

Вихрь Пустоты. В фазу ближнего боя, после того как все перемещения совершены, но до того как наносятся удары, Найтбрингер может призвать ветры космоса, которые отбрасывают его врагов от него. Любое подразделение противника, которое целиком не состоит из моделей с не модифицированной силой в 4, и имеет хотя бы одну модель в 6 дюймах от Найтбрингера, должно немедленно отступить на 2D6 дюймов, прямо от него. Отодвиньте по положенное расстояние ближайшую к Найтбрингеру модель, и поставьте все остальные рядом с ней, в соответствии с правилами построения подразделений. Это может быть использовано для того, чтобы выбросить модели противника из ближнего боя. Модели Некронов, которые более не имеют противников по ближнему бою, могут консолидироваться.

Облаченный в черненый, полусгнивший плащ, он выбирался из своей могилы. Твердый камень распадался атом за атомом, превращаясь в его саван. Все больше и больше камня разлагалось, и все больше и больше тьмы окружало существо. Вскоре от саркофага ничего не осталось, только провал в земле, с торчащим по середине куском металла. Уриэль с трудом различал мрачное лицо, с глазами, которые были подобны колодцам с желтоватым светом. В глазах плескалось безумие, и гигантская, неутолимая жажда. Его покров скрывал формы его тела, только пара тонких, гнутых рук была видна. Одна рука заканчивалась длинными когтями, которые выглядели так, как будто он ими копал могилу. В другой руке он держал могучее лезвие, имевшее форму косы. Когда существо выпрямилось во весь рост, оно возвысилось надо всеми, кто был в пещере. Тонкие плети тьмы потянулись к телам тех, кто был недостаточно быстр в своем бегстве. Покров тьмы накрыл двух эльдарских воинов. Коса мелькнула в воздух без труда проходя через тела и доспехи, безжизненные трупы рухнули обратно на песок, не боле чем мешки с костями. Извлечение из романа «Найтбрингер».

Десивер

Величайшие достижения Десивера были созданы из обмана и лжи, свою империю он построил на недоверии и манипуляциях. Незаметный и харизматичный, его сеть полуправды и возмутительной лжи вела многие планеты к гибели, и многих великих лидеров в рабство, и все это только ради его удовольствия. В давние времена, еще тогда когда Некронтир были одеты во плоть, другие К`Таны научились защищаться от его влияния. Лишь немногие из них были уничтожены Десивером собственноручно, многие, подталкиваемые им, сражались друг с другом. С высоты многих сотен тысячелетий со времени преображения Некронтир, все фантастические их знания обратились в пыль. Единственное что осталось от тех времен это сами Некроны и их стазисные гробницы. Но они, не постижимые даже самыми великим из Адептус Механикус, есть только тень тех древних времен и великих знаний, и сами по себе отравлены влиянием К`Танов. Многие предполагают, что среди легенд Эльдаров есть истории об отдельных К`Танах, чьи дела нередко можно обнаружить среди дел Азурана, Эльданеша, Курноуса и Иши. Но даже они признают, что их собственные боги были рождены во времена войны на небесах, которая велась между Ингир и Ур-фолк с самого начала времен. Отделить правду от мифа очень трудно, и если принимать во внимание природу К`Танов, наверное это просто невозможно, да и не надо.

Из всех так называемых звездных богов, К`Танов на языке Некронтир и Ингир в культуре Эльдаров, самым хитроумным и капризным был тот, кто ныне известен как Десивер. Можно предположить, что даже сами Некронтир мало что знали о нем, когда впервые завели с ним разговор на языке, который его звездная форма могла

бы принять и понять. Говорят также что он первым воплотился во плоть из живого металла, и быстро приспособился к миру материи. Он получил имя Меферан, Посланник, и Некронтир верили в то, что он станет связующим звеном между ними и остальными звездными богами.

Когда остальные К`Таны воплотились и стали собрать последователей и почитателей, Посланник превзошел их всех. Тогда как остальные боги казались Некронтир слишком удаленными и могучими, Меферан говорил с ними на языке, который они понимали. Наверное Десивер никогда не был достаточно сильным среди других богов, и свою власть он поддерживал умением и хитростью. Говорилось что очень многие добровольно становились рабами Десивера, но он отсылал их служить другим богам, наверное, из страха вызвать зависть, если его сила станет слишком велика. Тем временем посланник раздувал те искры ненависти, которые Некронтир испытывали к Древними. Именно эта ненависть привела их к войне, которая почти сожгла галактику дотла.

Предательство Некронтир.

Известно, что когда первые залпы войны были сделаны, К`Таны предложили Некронтир великий дар. Коротко живущая раса могла обрести бессмертие, но при этом должна была заплатить великую цену. Поглощенные и переделанные, они могли облечься во плоть из живого металла, как их боги. Освобожденные от проклятия смертности они могли продолжать свое мщение Древним вечно, без страха и сомнения. Так сказал Посланник, но, несмотря на сладость его обещаний, многие Некронтир были полны сомнения и

Десивер										
	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Десивер	300	5	3	9	8	5	5	4	10	4+*

Количество. 1

Вооружение. Десивер не несет оружия.

Независимый персонаж. Десивер является независимым персонажем, и подчиняется всем правилам для независимых персонажей, которые описаны в основной книге правила Warhammer 40000. Тем не менее правила независимых персонажей для К`Танов модифицированы правилом Превыше Всех Прочих, которое описано в разделе специальных правил для всех К`Танов.

Специальные правила.

Обман. В стрелковую фазу Десивер может посетить одно вражеское подразделение с видениями, которые могут обмануть даже самых сильных и стойких умом. Эта сила имеет дальность 24 дюйма и требует линии взгляда, и не может использоваться против подразделения в ближнем бою. Подразделение должно пройти ли о тест на Мораль (так как будто оно потеряло 25% состава от стрельбы) либо тест на Залегание, на усмотрение игрока Некронов. Подразделение должно проходить тест, даже если оно иммунно к таким вещам и походит все тесты автоматически.

Великая Иллюзия. Если армия Некронов возглавляется Десивером, то оно может попытаться обмануть противника большой иллюзией. Выберите подразделение Некронов и киньте D6, на 1-3 подразделение может быть переставлено, но в соответствии с правилами расстановки миссии. На 4+ указанное подразделение может быть переставное, как описано выше, и еще одно подразделение может быть выбрано. Таким образом, теоретически можно пере расставить всю армию.

Ужас. Если на начало своей фазы ближнего боя Десивер не находится в ближнем бою, то он может использовать эту силу. Выберите подразделение, которое имеет хотя бы одну модель в 24 дюймах от Десивера. Подразделение должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то всем моделям в подразделении требуется выкидывать 6 на попадание, в эту фазу ближнего боя. Эта не имеет воздействия на бесстрашные модели, машины и модели без Лидерства.

Заблуждение. Если Десивер находится в ближнем бою, то он может выбрать покинуть его, до того как будут нанесены какие либо удары. Десивер отступает на 2D6 дюймов в любом направлении, модели противника могут только консолидироваться.

недоверия. Те кто был готов отдаться своим богам, проповедовали среди тех кто сомневался, но многие так и не смогли совершить столь гигантский прыжок веры. И тогда Десивер проявил свое истинное лицо. Он заманил неверующих в лапы верных, обещанием совместной медитации и компромисса. Все они были захвачены верующими и отданы своей судьбе. Вскоре и верующие присоединились к сияющим рядам металлических автоматов, и раса Некронтир была полностью уничтожена, став Некронами, обреченными на вечное служение.

Война среди богов.

Когда К`Таны возвысились в галактике, Десивер был первым, кто обратил их один против другого, когда жатва душ стала скудной. Ведомые сначала бравадой, а затем отчаянием, К`Таны сражались друг с другом, не обращая внимание на судьбу своих рабов. Миллиарды погибли, и целые звездные системы были уничтожены. В этом сумбуре пактов и предательств Десивер обманул и пожрал некоторых из К`Танов и провозгласил, что они были лучшим из того, что он поглощал. Но сам Десивер оставался слабейшим из К`Танов и всегда был достаточно осторожен, для того чтобы избегать более сильных.

Эльдарские легенды гласят что рай, который создали Древние, был полностью уничтожен в их войне с Ингир. К тому времени, когда Древние собрали достаточно сил и средств для того, чтобы нанести ответный удар К`Танам, тех осталось только четверо, и жизнь в галактике была почти уничтожена. Легенды описывают Шакального Бога, помогающего обеим сторонам, и всегда сидящего на заборе, используя успехи и неудачи обеих сторон. Когда обе стороны стали относиться к его словам с недоверием, он скрылся за сетью ложных имен и форм, продолжая свое черное дело.

В какой то степени тот хаос и недоверие, которое Десивер сеял среди молодых рас, приносило звездным богам больше пользы, чем флоты кораблей и армии Некронов. Когда К`Таны оставили своей великий труд неоконченным, и вместо этого скрылись в своих гробницах, Десивер уходил в погребение последним. И теперь, когда пришло время звездным богам вновь восстать во всем своем величии, Десивер был первым, кто проснулся.

Новое начало.

Десивер провел несколько тысячелетий, собирая последователей, и ломая планы своих собратьев. Посланник снова имеет живых последователей среди Адептус Механикус, и для него они собрали множество парий, которые стали его новым рабами. Он даже смог обнаружить и почти уничтожить великие Талисманы Ваула, которые были созданы Эльдарами до падения, чтобы сражаться с К`Танами, когда они снова восстанут.

Через незаметное манипулирования Десивер смог уничтожить большинство из талисманов, и поместить остальные вне досягаемости Смотрящих-В-Даль. Война, которую он для этого затеял, разрушила целый сектор, и целые планеты гибли в огне, так как это не было видано со времен Войны в Небесах. Но это бесконечное страдание ничего не значит для Десивера, если бы это потребовалось бы, он уничтожил сектор Готик многократно. В последнее время Десивер нехотя соединил свои усилия с целями других звездных богов. Наследие Древних скребется на грани реальности и те, кто некогда был их рабами, должны быть усмирены.



Доклад о инопланетных структурах на Ангелисе.

Послано с: Базовая станция Ангелиус

Принято на: Долумаре IV

Доставить на: Марс.

<<< указание вышестоящей инстанции номер 6789 / ОХИ >>>

Перехватить и переслать на: Терру.

Астропатический перехват и пресечение дальнейшей передачи: Астропат Примарис Кабиль.

Автор: Адептус Префектус Примус Саул Магелан (начальник станции).

В продолжение орбитальных исследований, которые были проведены Мастером Орбологистом Лутесом Воксом, которые выявили ряд аномалий на планете Ангелиус. Подробное исследование аномалий показало следующее.

1. Планетарная эко-сфера отмечена весьма не типичным отсутствием жизни. Несмотря на благоприятный кислородно-азотный атмосферный режим и относительно низкий уровень фоновой радиации, на планете полностью отсутствует жизнь, даже на микробиологическом уровне.
2. Группа строений, обнаруженная орбитальным сканированием, несомненно, имеет искусственное происхождение.
3. Источник энергии, который по предположениям выполняет функцию маяка, не распознан и не расшифрован.

Мы основали постоянную базу на поверхности планеты и начали исследовать эти проблемы. Мы полностью отмели все сомнения в искусственности структур и также точно установили, что они не человеческого происхождения. Материал, из которого они построены, оказался непроницаем ни для каких наших сканеров, для фазовых полей и даже для психического сканирования. Раскопочные команды начали земляные работы вокруг структур, надеясь проникнуть в них снизу.

Разведывательные команды закончили картографирование района, и доложили он весьма любопытных связях между структурами.

Первая группа строений включает в себя три пирамиды разного размера, которые располагаются в некоем подобии прямой линии. На первый взгляд пирамиды расположены так, что их грани точно обращены на все четыре стороны света.

Но более точные измерения показывают, что они несколько смещены, примерно на 0,0056 градуса.

Дальнейшие исследования, проведенные Адептусом Астрологистом Хервисом показывают что пирамиды размещены в соответствии с уравнением:

$$X = [I(n/m) - U(n/m)] + O(n/m) \text{ где } X=1.$$

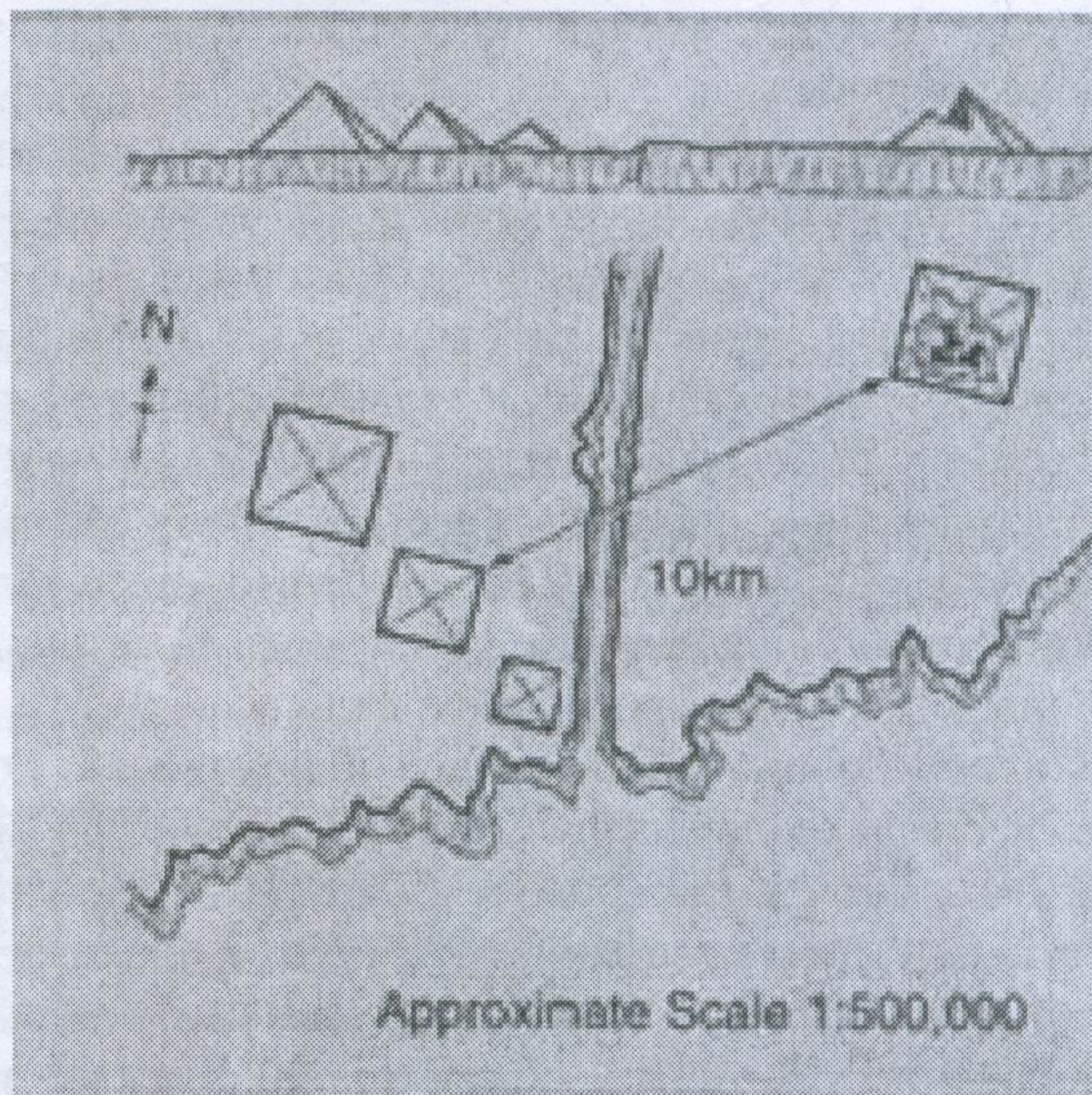
По утверждению Хервиса это располагает пирамиды в точном варп соответствии со звездами, которые видимыми с пирамид во время летнего солнцестояния.

Я не уверен что такая последовательность является преднамеренной, так как не могу понять ее значение. Наверное, это просто совпадение.

Вторым элементом является длинная траншея, которая располагается примерно в 800 метрах от пирамид. Она частично заполнена кочующими песками, но, тем не менее, ее глубина все равно заметна и весьма значительна. Она имеет длину примерно в 60 км, и идет с юга на север, до того места где эрозия, вызванная кочующими песками и подвижками континентальных плит делают ее более не различимой на фоне остального ландшафта. Таким образом, определить изначальную длину траншеи не представляется возможным. Она может простираться до полюса планеты, и возможно даже дальше.

И вновь Адептус Астрологист Хервис указал на то, что расположение траншеи, полностью совпадает с его более ранними вкладами относительно расположения пирамид. Я вновь высказал свой скептицизм по поводу его теорий.

Третий и самый интересный элемент расположен примерно в 10 километрах от группы пирамид. Он дает наибольшие возможности для исследования. Это пирамида, которая имеет такой же дизайн что и пирамиды в группе. Но в отличие от других пирамид, эта выглядит поврежденной, и возможно даже просто не законченной. Мы предполагаем экспедицию внутрь пирамиды, которую я предполагаю возглавить лично. Я надеюсь, что в скором времени смогу предоставить вам доклад о наших находках.



Послано с: Сферок 2569.
Принято: Цитадель Правосудия,
Терра.

Дата ввода: 5681753.M41
Автор: маршал примус Рогал Сурр
Асторпаты: АСТР Прим Тулл, Зид
Субъект: Перехваченная передача.
Мысль Дня: Только смерть
освобождает от долга.

Приложенная к моему докладу голографическая запись попала ко мне в руки совсем недавно, во время одного их расследований. На основе информации, которую мы получили при допросе задержанного по другому делу преступника, мы смогли перехватить нелегальный шаттл, который совершил посадку в неосвоенном районе недалеко от Кулаша, на северо-восточной оконечности, на Ламии. Приложенная информация была извлечена из голомата, который был обнаружен на шаттле. Электронный серийный номер, а также дизайн и особенности указывают на то, что этот голомат был изготовлен на Мире Фабрике Инсаладион. Члены Адептус Механикус прибыли в мой департамент через неделю после изъятия голомата, и заявили, что он был украден, и незаконно вывезен с мира фабрики. Я передал его им, не имея другого выбора. Следует отметить, что о присутствии голомата в департаменте я не ставил в известность никого, за пределами Арбитра. Они не знали о том, что сервитор информатор уже исследовал голомат и скопировал его содержимое в базу данных Арбитра. Содержимое голомата вызвало у меня беспокойство и подозрения. На основе извлеченной информации можно сделать вывод о том, что какой то заговор и даже ересь имеют место в рядах Адептус Механикус. Хотя слова одного еретика не заслуживают полного доверия, сама концепция того, что в среде Адептус Механикус возможны какие то раздоры, вызывает беспокойство сама по себе. Я провел некоторые расследования относительно Ворот Варла и мира фабрики Инсаладион, но мои возможности вести расследования в среде Адептус Механикус весьма ограничены. Здесь требуются полномочия Инквизиторального уровня.

Арс Джудикатус
Рогал Сурр
Маршал примус из
Адептус Арбитрес
Система Сферок.



+++ начало записи +++

++ Как смеет вы задерживать своего собрата по Культуре Механикус. Я требую немедленной встречи с Коллегиатом Экстремус, и репатриации на Марс. Вы не имеете права ++

// Тех Адепт Улоши, вы обвиняетесь в техно-ереси, использовании черного искусства, обладанием Технологии Экскамуникате, нечистому поклонения инопланетным машинам и перевозке запрещенных текстов. Вы отрицаете свою вину? //

++ Я отказываюсь принимать участие в этом фарсе, который вы, догматики, пытаетесь облечь в одежды легитимного суда. Я требую доставки на Марс, и там мы посмотрим кто из нас кажется виноват. ++

// Ваши требования отвергнуты, и ваше скрытое признание вины занесено в записи о суде. Допрос продолжится. Неприятные стимулы будут прилагаться к вам при отказе от сотрудничества. Почему вы покинули Марс. //

++ Вы думаете, что я бежал, да? Вы думаете, что я пытался скрыться, но за этим стоит больше, гораздо больше чем вы даже можете себе представить. Мы знаем о Кортесване, и знаем, что возрождение близится. Он всего лишь предвестник того, что грядет. //

// Какое возрождение вы имеете ввиду? //

++ Если бы вы не были столь высокомерны, вы бы знали бы что. Древние возвращаются. Истинный дух машины приближается к нам. ++

// Молчать! Ваша ересь не будет терпеться здесь, и где бы то ни было. О каких Древних вы говорите. //

++ Древние это Некроны и их живые боги. Их стазисные гробницы есть везде, но вы их не видите, вы видите только мертвые миры, которые надо исследовать. Ха! Наши предки использовали богатства их науки, мы те кто знает истину, вознесем им хвалу по их возвращении. ++

// Вы преднамеренно провоцируете нас на ваше уничтожение. Ваша ложь не пройдет. //

++ Я был в запретных зонах. Вы можете сказать то же самое о себе? Я был в тех местах, о которых самые высокие чины нашего ордена говорили, что находится там невозможно и любой вступивший будет убит на месте. Я видел ту правду которую скрывает ваша догматическая ложь. Но я не обманулся, и я видел лик бога. ++

// Богохульство. Ваши заявления вызваны вашей манией величия и не имеют под собой научной доказательной базы. Нам остается только предположить, что вы обратились к поклонению хаосу и потеряли свой разум. //

++ Вы ошибаетесь! Ошибаетесь! Хаос всего лишь тень нашей реальности и только самые слабые и самые безумные могут искать спасения и силу в это театре теней. ++

// О каких запретных регионах вы говорили? //

++ --- ++

// Отвечать на Вопрос, или стимул будет усилен! //

++ О лабиринте Ноктуса на самом Марсе. Ха! Даже в этом забытом Богом Машиной месте вы слышали о нем. ++

// Вы снова лжете. Копи Лабиринта Ноктуса были подвергнуты чистке. Всем известно, что нахождение там есть смерть для плоти и металла. Прекратите свои богомерзкие заявления и говорите правду. //

++ (неотчетливо) - увидите правду достаточно скоро. Звездные богизвозвращаются. ++

// Почему вы пытались пройти через врата Варла? //

++ --- ++

// Я спрашиваю еще раз, почему вы пытались пройти через врата Варла? //

++ --- ++

// Говори! Если ты будешь и дальше молчать, то стимул будет усилен. И не надо питать иллюзий что боль убьет тебя. Говори, облегчи свою душу. //

++ --- ++

+++ Конец записи +++

Вольный Торговец Септимус Грегор и его команда стояли и смотрели на свою удачу. Пыль веков покрывала ее, но с того самого момента как Грегор нашел ее и провел по поверхности рукой, он знал, что эти настенные рисунки сделают его и его команду очень богатыми.

Грегор исследовал отдаленную систему KVK-193 в поисках древней цивилизации. Он ожидал найти плодородный, покрытый лесами мир, который населяли простые существа, которые называли сами себя Сильваэ. Это было то, чем Грегор занимался всю свою жизнь.

Когда корабль Грегора прибыл на место, он обнаружил абсолютно мертвый мир.

«Подготовьте подъемники и укрепите какие ни будь светильники на стенах», приказал Грегор. «И еще, я хочу чтобы эта пыль была удалена, прежде чем мы начнем грузить все это.»

Розалин Маркус поднялась с корточек, на том месте где она разглядывала часть рисунков. Маркус была дипломированным археологом и специалистом по примитивным инопланетным культурам. «Мой лорд, эти фрески, судя по всему, отображают этнологическое развитие цивилизации. Я прошу дать мне возможность исследовать их, прежде чем мы начнем их грузить. Возможно я смогу узнать как произошел экологический коллапс, и как целый вид вымер в течении тысячелетия.»

«Мне плевать, как они погибли, Маркус. Важно то, что после своей смерти они оставили нечто ценное. У тебя есть время до восхода, потом мы начинаем их грузить».

Грегор и его команда ушли, оставив Маркус устанавливать подъемники. Когда она закончила, она навела на фрески луч светильника и приступила к изучению.

Рисунки были простыми, но красивыми. Маркус быстро поняла, что они представляют собой историю давно погибшего народа и их планеты в картинках. Она отрегулировала очистители, чтобы они очищали помещения, и замерла в восхищении. Вся история цивилизации разворачивалась перед ней.

Восемь часов спустя, Грегор, который вернулся вместе со своей свитой, застал Маркус все еще работающей, бледной и уставшей после целой бессонной ночи.

«Ну, Маркус, что это такое? Что ты видела?»

«Видела?» Маркус повернулась к Грегору, и в жестком свете настенных светильников она начала свое повествование.

«Смотрите» она указала Грегору на первый рисунок. «Сильваэ достигли Ксенос Уровень бета, несколько тысяч лет назад и начали записывать свою историю. Изначально это было просто поклонение духам, но позднее...смотрите сюда.» Маркус указала на картинку, на которой Сильваэ выказывали почтение и почитание стройной фигуре, которая улыбалась им сверху в низ, в шутилом покровительстве. Орда металлических, скелетоподобных воинов окружала фигуру, они бесстрастно смотрели на поклонение.

Маркус задумчиво смотрела на фигуру примитивного бога, и Грегор положил руку ей на плечо. Она вздрогнула.

«Их новый бог требовал от них полного подчинения и абсолютного почитания. Здесь, он, судя по всему, испытывает их, обещая им величие одесную от себя, если они покажут себя достойными».

«Потом он пропал. Он обратился в далекую фигуру, легенду, которая гласила, что он спит. Тем не менее, он продолжал проявляться с течением времени. Он появлялся в критические моменты истории, направляя Сильваэ по определенному пути, и всегда испытывая их».

Маркус вела Грегора по покою, широкими взмахами руки демонстрируя ему шествия тысячелетий. Она показывала ему те места, где бог вмешивался в развитие Сильваэ. По непонятным причинам он затормозил их техническое развитие, остановив его где-то на ранних этапах железного века, и вместо этого направил их по пути духовного совершенствования. Благодаря ему Сильваэ стали глубоко духовными существами, погруженными в философские размышления.

«Видишь, Грегор? Вот что стало началом конца для Сильваэ. Прибытие имперской Эксплораторной команды. Они вступили в контакт, в соответствии с общим протоколом, но произошел конфликт. Я думаю, что миссионеры были возмущены религией дикарей. Они разрушили центры поклонения, убив тысячи, и покинули планету. Мы знаем о том что флот каталогизировал планету и цивилизацию, и занес запись об этом в архивы Кар Дуниаша. Что произошло потом, мы не знаем, потому что исследовательский флот не вернулся из похода к краю галактики.»

Они подошли почти к концу рисунков, и Маркус готовилась показать Грегору конец цивилизации Сильваэ.

«Когда Эксплораторы покинули планету, Сильваэ были в ступоре. Они не понимали, почему их бог не вернулся, чтобы защитить их. Высшие иерархи их церкви не могли им помочь, так как они все погибли при бомбардировке центров религии. И когда бог, наконец, вернулся, он обнаружил свой народ на самом краю скатывания в варварство. Его более не почитали и не поклонялись ему. И судя по всем бог решил что его народ не достоин его защиты».

Последние картины отображали смерть и разрушение в масштабе, который Грегор не видел никогда за всю свою историю агента Империиума. Воины скелеты шли по дождевым лесам, используя оружие, которое снимало кожу с плоти, плоть с костей и обращало кости в атомы. Оружие ужасной разрушительной силы было применено на поверхности планеты, безжалостно уничтожив всю жизнь на ней. Немногие оставшиеся в живых скрывались в катакомбах глубоко под землей.

«Они не продержались долго после этого. Их было слишком мало для того, чтобы поддерживать стабильный генетический код. Они жили там, под землей, два, может три поколения, прежде чем они просто сдались. Земля более не поддерживала их жизни, и они жили в постоянном страхе того, что их защитник вернется, чтобы уничтожить тех немногих, что выжили».

Грегор оставил Маркус одну, отдавая приказы демонтировать рисунки. Маркус повернула голову и встретила глазами с рисунком извращенного бога Сильваэ. Она была готова поклясться в том, что он улыбнулся ей с портрета.

«Тяжелые разрушители противника справа!»

«Войска противника прямо по курсу!»

Предупреждения пришли как раз во время, и Маршал Августин едва успел схватиться за рукоятку внутри кабины Праведного Крестоносца, когда взрыв потряхнул Ленд Рейдер Черных темпларов, заставив девятитонную машину накрениться на одну гусеницу. Могучая машины, побалансировав на одной гусенице пару секунд, рухнула обратно, проломив весом покрытие Триумфальной Дороги, и Маршал рванул рычаг открытия ramпы, прежде чем машина стала их могилой. Он вырвался из открывающегося люка Ленд Рейдера на наполненное дымом поле боя вокруг базилики Святого Капилена, на ходу выхватывая свой силовой меч и болт пистолет. Везде вокруг них скелетоподобные металлические воины, которые вторглись на этот мир, выпрыгивали из разрушенных зданий по обе стороны дороги. Впереди другой Ленд рейдер, Священная Вершина, блокировал дорогу, дым поднимался из пробоев в его боках, отсвечивая красным. Живой ковер серебристых насекомых стелился по дороге, пробиваясь к покалеченному Рейдеру. Болезненно зеленый свет играл на их когтях, когда они врывались внутрь машины, и Августин понял что, она обречена.

Черные Темплары рассыпались, ведя огонь по бездушным металлическим воинам вокруг себя. Некоторые были сбиты с ног прямыми попаданиями, но тут же поднимались снова, когда их ненавистные тела реформировали себя. Тех Марин Праеполло, справа от

Августина попал под зеленый луч выстрела одного из врагов, и маршал услышал по радио его крик боли, когда его тело разлагалось под энергией чужаков, слой за слоем.

«За Императора!» выкрикнул Маршал и ринулся к наступающим серебристым воинам, разрубая их на право и на лево широкими взмахами своего меча. Он уничтожал мерзких тварей, наполненный до самой глубины своей души омерзением от того, что такие богомерзкие порождения могут осквернять собой мир Бессмертного Императора. Он рассек по полам своего последнего противника, и обернулся, как раз в тот момент, когда изумрудный луч пронзил Праведного Крестоносца насквозь. Могучая машина взорвалась в огромном шаре огня, когда детонировали боеприпасы и двигатель.

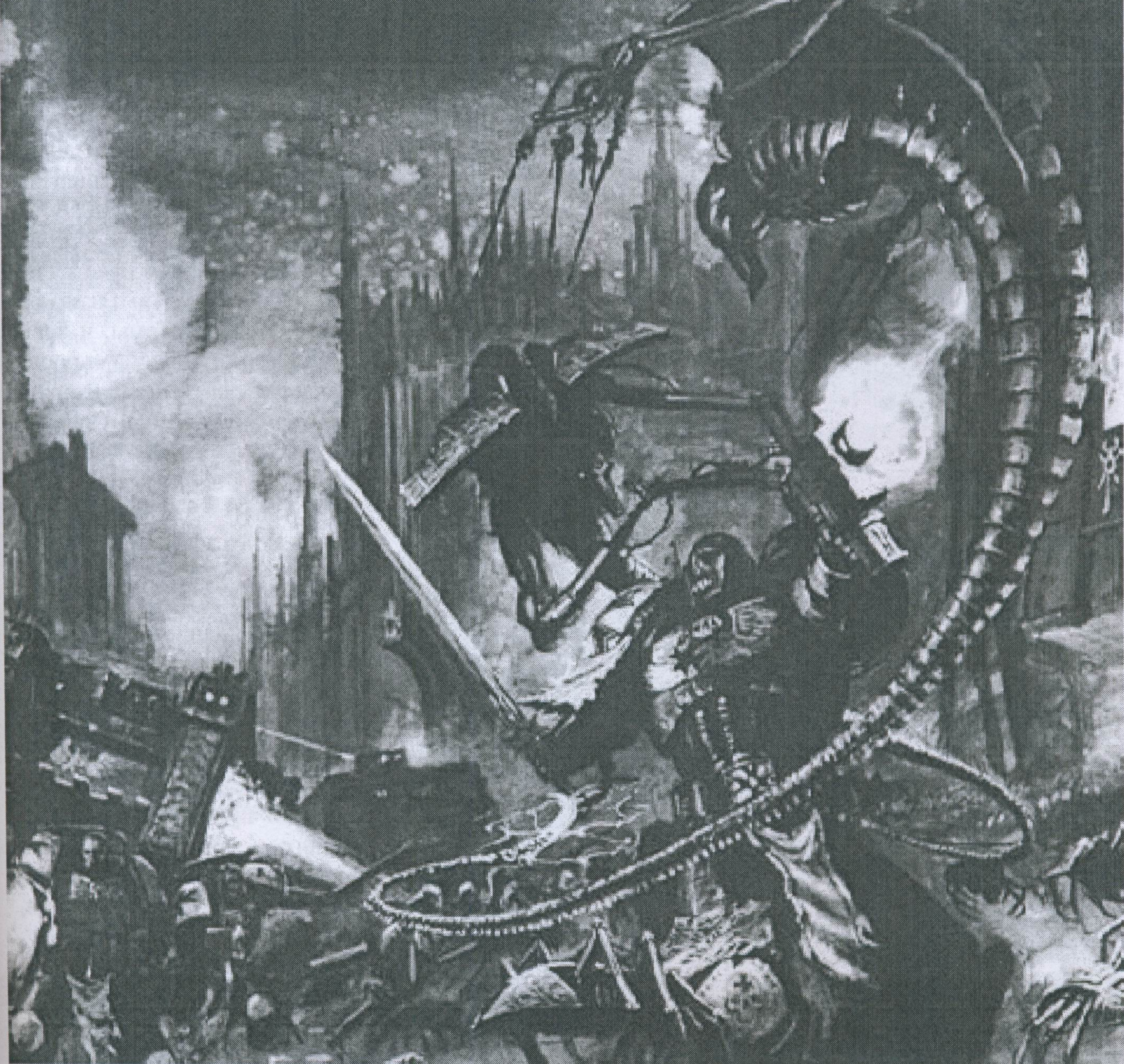
Августин зарычал в бешенстве. Повернувшись, он увидел высокую тонкую фигуру, очертания которой скрадывались рваным и полу истлевшим саваном. В руках Лорд держал посох, на конце которого играли изумрудные молнии. Он увидел, как тварь взмахнула своим оружием и рассекла собрата Наваро пополам, и отсела руки Апотхекариону Лентусу, послав в воздух фонтан крови. Апотхекарион рухнул на землю, сначала его доспех, а затем и его плоть распались в пыль в течении нескольких секунд.

Августин оскалился и ринулся вперед, в то время когда Лорд убил еще одного из его воинов. Группа серебристых металлических насекомых крутилась вокруг него, жала и кусать. Он развернулся на месте и начал их топтать и сбивать, когда длинный металлических хвост рванулся от куда то сбоку и, опутав его руку с мечом, вывел его из равновесия. Электризованные лезвия оставили на его нагруднике глубокие царапины. Августин вырвал свою руку из захвата, и повернулся к своим новым противникам. Два подобных призракам металлических существа

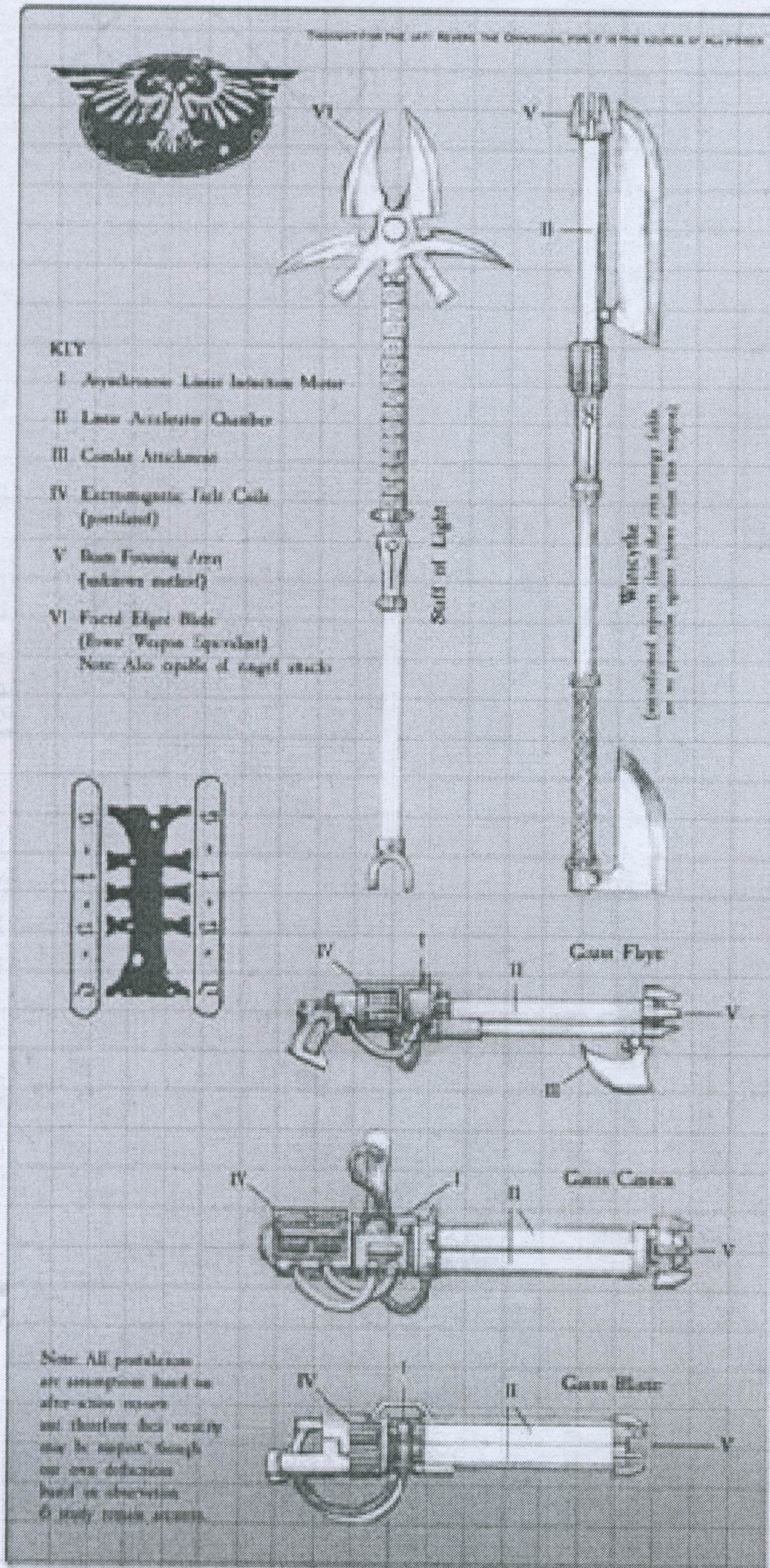


висели перед ним. Между широкими плечами располагался вытянутый череп, а пара длинных рук свисала из-под широких наплечников, оканчиваясь набором лезвий и скальпелей. Их позвоночники были удлинены и заканчивались длинными хвостами, которые также были украшены набором лезвий. Августин пригнулся, пропуская над собой маленький вихрь смертоносного металла, и ударил тварь прямо по центру торса. Лезвия легко прошло через тело твари, но та даже не дернулась. Августин с удивлением увидел что на теле существа нет ни чешуи. Второй призрак напал сзади, его когти вцепились в его заднюю броню, а хвост опутался вокруг ног, пытаясь свалить Маршала. Маршал нанес по черепу сокрушающий удар локтем, но снова его атака не достигла цели, пройдя без вреда через металл. Я что сражаюсь с фантомами, мелькнула мысль в голове маршала? Призраки тем временем продолжили свою атаку, их лезвия и когти пронзили его доспех и расплосовали плоть под ним. Маршал ответил сокрушительным ударом меча, и на этот раз он достиг цели, разбив одну из тварей на части. Августин чувствовал жгучую боль там, где Призраки нанесли ему рану, и там где Скарабы карабкались по его доспеху вверх, жала и кусая.

Его воины погибали везде вокруг него, и он видел, как новая волна скиммеров преследовала тех, кто смог вырваться из западни. Августин почувствовал, как хвост призрака обвивается вокруг него и сжимается, заставив его упасть на колени. Он пытался подняться, но не смог, мелкие твари прижимали его к земле своим весом. Когти Призрака сверкнули в огне битвы, когда тварь подняла их перед последним ударом. Лезвия пронзили его доспех и разорвали его сердце и легкие, вырывая куски плоти. Августин попытался вздохнуть, но не смог, его сросшаяся грудная клетка разорвалась, и он упал лицом вперед. Мертвый. Последнее что он видел, была смерть последних из его воинов, которые умирали на фоне горящего собора.



Адептус Механикус: раздел: Ксено оружие.



Теория.

Как установлено Магосом Барроузом, оружие, которое используют ксены, известные как Некроны, практически не может существовать и работать. Такое оружие в анналах Империи известно как Гауссовое оружие, и в этом докладе я взял на себя смелость рассмотреть еретическую невозможность существования оружия. На самом примитивном уровне гауссовое оружие можно описать как асинхронный линейно-индукционный ускоритель. Когда оружие активируется, то есть из него производится выстрел, оружие создает пульсирующее магнитное поле, которое притягивает цель к оружию. При этом энергия орудия столь велика, и магнитное ускорение столь резко, что цель притягивается не целиком, из нее вытягивают составляющие ее атомы, и слой за слоем цель просто распадается на составляющие элементарные частицы. Следует отметить что военное применение такой технологии, лишь один из немногих аспектов этого эффекта.

Дизайн.

Наше нынешнее знание математики и физики указывает на то, что дизайн и способ функционирования гауссового оружия просто невозможен с научной точки зрения. Главной проблемой при проектировании гауссового оружия является способ генерирования, хранения и использования энергии, которая требуется для создания

Если считать, что проблема активации механизма решаемая, то вполне возможно создать оружие, которое разложить цель на составные атомы почти мгновенно. Из-за того что сильные источники энергии редки и трудны в обслуживании, думается что тот, кто поставит перед собой задачу создать такое оружие, максимально оптимизирует его, пытаясь получать наибольший эффект при наименьших энергозатратах. Следует также принять во внимание естественное разрушение компонентов оружия, из-за мощности используемой энергии, что в свою очередь ведет к понижению эффективности.

Недостаток данных о том эффекте, который оказывает гауссовое оружие на органическую или неорганическую материю, объясняется отсутствием работающего образца для испытаний. Исследования, которые проводились над останками солдат и их оснащения, показывают впечатляющий уровень взаимодействия между оружием и его целью. Судя по всему гауссовое оружие некронов способно разрушать естественные связи атомов в объектах, заряжая их магнитным полем одного заряда, что приводит к взаимному отталкиванию атомов между собой. В свою очередь это приводит к тому, что цель сама по себе распадется на составные молекулы, под действием наведенного магнитного поля.

На картинке вы видите как заряд оружия некронов пронзил не один, а сразу два слоя брони Ленд Рейдера. Напомню моим читателям, что возможность пробития брони

12.499.000 zł Netto Price
 Insurance at the liability of the Captain
 Not Insured Risk Example Last Rate of Netto Amount
 Change amount: 1000000
 Case No. 1000.000

+++ начало записи +++

Коммандер.

В соответствии с инструкциями, которые я получил от Инквизитора Сцевака, я направил свою ударную команду Смертоносной Стражи на помощь подвергнувшимся нападению силам 23 Каданского реджмента со всей доступной мне скоростью. Каданцы действительно подверглись нападению со стороны сил Некронов, невиданного доселе размера. В частности войска некронов включали в себя огромные мегалитические боевые машины, сообщения о которых поступали и во время других столкновений с ними. Имперская Гвардия выполнила свою задачу, и мы смогли полностью сконцентрироваться на выполнении своей миссии. Собратья Эмерик и Вейс сконцентрировали свой огонь на указанном собратом Кветусов воине Некронов. Они вели огонь из своих болтеров, образца М40, которые были снаряжены психолокационными зарядами типа Одисеус. Так как Одисеусы не имели боевой начинки, потребовалось также несколько попаданий из тяжелого болтера собрата Саула, для того чтобы свалить воина некронов.

Как и предполагалось, поврежденный чужак активировал свое телепортационное устройство и пропал с поля боя. Быстрое совещание с астропатом на борту нашего ударного крейсера подтвердило, что Одисеусы покинули поле боя. Мы немедленно приступили к эвакуации, и покинули поле боя на вовремя прибывшем Громовом Орле.

Указания астропата Миеша указали местоположение психолокационных зарядов с большой точностью, о чем мы и узнали в тот момент, когда прибыли на борт крейсера. Он указывал на мертвый мир Барисен, расположенный на самом краю системы. Крейсер немедленно по нашему прибытию взял курс на эту планету. Я и мои собраты воспользовались передышкой для того, чтобы еще раз проверить оружие и приготовить наши души к нашей миссии.

С приближением к нашей цели до этого чистый горизонт планеты все более и более

покрывался чужеродными структурами, по большей части пирамидами и обелисками. Мы вступили в этот некрополис, а назначение этого чужого города не вызвало у нас никакого сомнения, а наш ауспекс указал точное местоположение Одисеусов, которое находилось в самом центре города. Наш Громовой Орел приземлился на площадке перед большой структурой, архитектура которой, судя по всему, вступала в противоречие как с логикой, так и гравитацией.

Нам потребовалось несколько часов на то, что бы в лабиринте переходов и лестниц наконец найти нашу цель. Указания астропата Миеша оказали нам большую помощь, и, с благословения Императора, мы, наконец, достигли нашей цели. Зал, в который мы вступили, простирался вверх и вперед на столько, на сколько хватало нашего взгляда. Я думаю что титан типа Рейвер легко бы поместился в этом зале, и его верхний панцирь даже не коснулся бы потолка. Ауспекс прекратил свою функционирование сразу, как только мы вступили в зал, но он сослужил свою службу и более нам не требовался.

Вдоль стен, которые простирались от нас в темноту, располагались ряды воинов некронов, многие из которых имели повреждения различной степени тяжести. Большие, похожие на пауков, механические существа беззвучно скользили по залу, освещая все вокруг мерцанием своих антигравитационных полей. Осколки металла сами собой парили в воздухе, и снова собирались в составные части, до тех пор, пока воины некроны полностью не восстанавливали все свои повреждения. Более близкие исследования показали, что большие конструкционные дроны окружены облаками тонкой серебристой пыли. Брат Кветус высказал теорию что это наномашинки, которые и восстанавливают некронов.

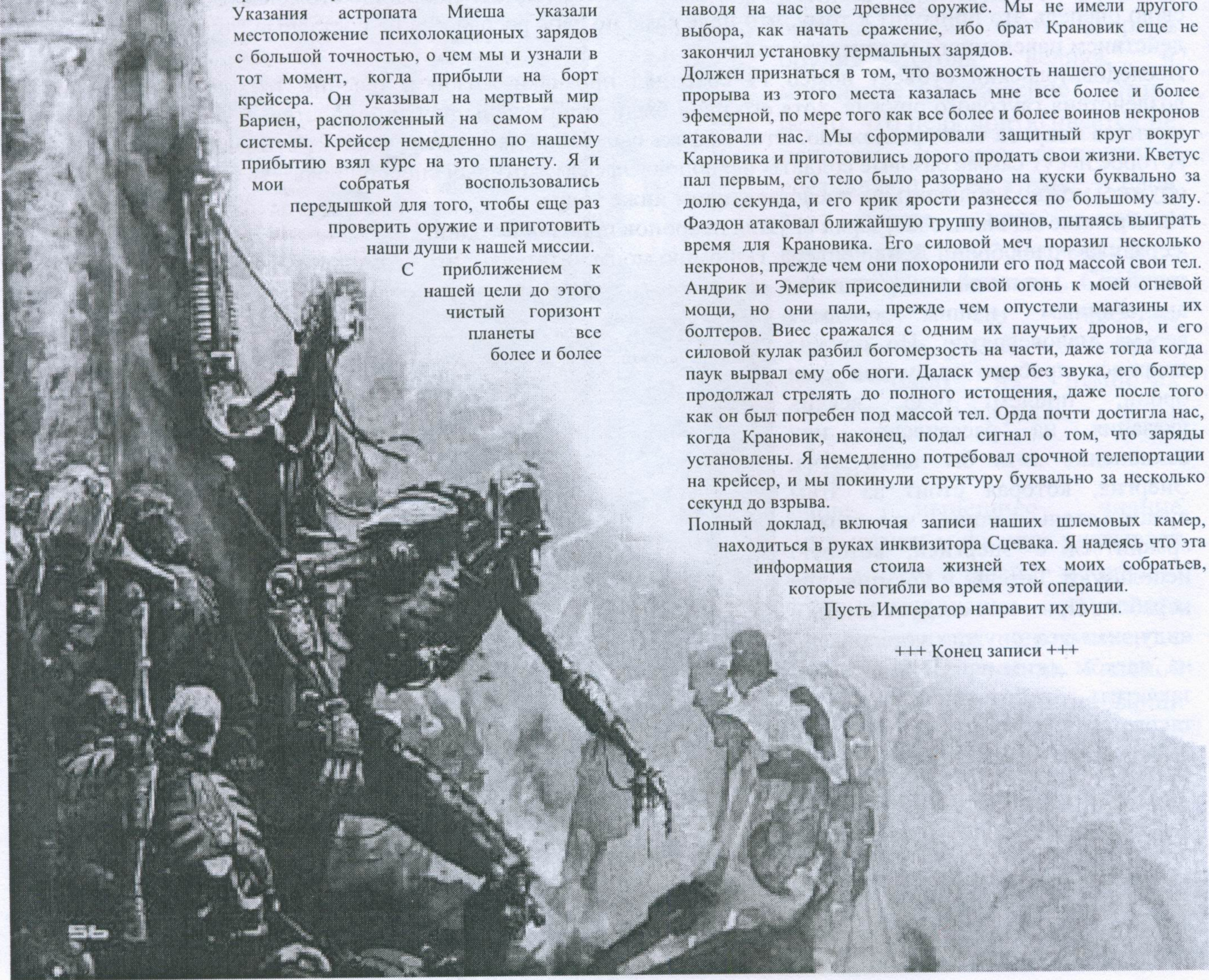
В то время пока мы вели наблюдение, в ряду воинов материализовались еще трое. Один из них представлял собой только торс, без ног, которые после полной материализации рухнул на пол с громким звуком, не далеко от нашей позиции. Это выдало наше место нахождения, и воины, которые были полностью восстановлены, начали пробуждаться от своего сна, наводя на нас все древнее оружие. Мы не имели другого выбора, как начать сражение, ибо брат Крановик еще не закончил установку термальных зарядов.

Должен признаться в том, что возможность нашего успешного прорыва из этого места казалась мне все более и более эфемерной, по мере того как все более и более воинов некронов атаковали нас. Мы сформировали защитный круг вокруг Карновика и приготовились дорого продать свои жизни. Кветус пал первым, его тело было разорвано на куски буквально за долю секунда, и его крик ярости разнесся по большому залу. Фаздон атаковал ближайшую группу воинов, пытаясь выиграть время для Крановика. Его силовой меч поразил несколько некронов, прежде чем они похоронили его под массой своих тел. Андрик и Эмерик присоединили свой огонь к моей огневой мощи, но они пали, прежде чем опустели магазины их болтеров. Виес сражался с одним из паучьих дронов, и его силовой кулак разбил богомерзость на части, даже тогда когда паук вырвал ему обе ноги. Даласк умер без звука, его болтер продолжал стрелять до полного истощения, даже после того как он был погребен под массой тел. Орда почти достигла нас, когда Крановик, наконец, подал сигнал о том, что заряды установлены. Я немедленно потребовал срочной телепортации на крейсер, и мы покинули структуру буквально за несколько секунд до взрыва.

Полный доклад, включая записи наших шлемовых камер, находится в руках инквизитора Сцевака. Я надеюсь что эта информация стоила жизней тех моих братьев, которые погибли во время этой операции.

Пусть Император направит их души.

+++ Конец записи +++



Оценка угрозы флота

Некронов.

Имперский флот все чаще и чаще вступает в боевые контакты с боевыми кораблями Некронов. В большинстве случаев все эти контакты заканчиваются такими разрушительными потерями, что трудно собрать какой либо опыт боя с некронами. Если эта ситуация не изменится, победа продолжит ускользать от нас. Я собрал и систематизировал всю имеющуюся у нас информацию о кораблях Некронов в этом докладе. По большей части информация извлечена здесь, на Главной базе Флота Обскурус на Ципра Мунди, но часть ее также поступила из базы данных Флота Ульtima на Самн Конкурсион.

В более чем тридцати контактах и флотом некронов положительно идентифицировано пять типов кораблей. Они могут быть разделены на два базовых класса, так же как делятся наши корабли на Базовые корабли и эскорт. Несмотря на то что корабли этих классов имеют примерно такие же массы и параметры как и наши, их тактическое применение отличается от нашего. Эскортные корабли Имперского флота, например, специализируются на разведке, налетах и защите базовых кораблей от эскадр противника. Эскадры Некронов не следуют этой доктрине. Эскортные корабли Некронов используют гораздо более агрессивную тактику и часто можно встретить флоты целиком состоящие из эскортников. Имперские базовые корабли в основном атакуют противника в близком построении, что дает им возможность оказывать друг другу поддержку. Никаких сообщений о том, что Некроны используют какие то построения, нет. Поведение базовых кораблей Некронов сродни поведению ударных кораблей, бомбардировщиков и истребителей, когда каждый корабль действует независимо от всего остального флота. Во многих отношениях тактика Некронов подобна тактике Эльдар, которые используют скорость и маневренность для приложения максимальной огневой мощи в отдельных точках битвы. Кажущаяся анархия в их действиях абсолютно не влияет на их эффективность, и многие высказывают теории о том, что тактика некронов столь сложна и комплексна, что наш опыт боевых столкновений с ними не позволяет нам правильно его оценить. Как и в случае с Эльдарами тактика некронов базируется на их техническом превосходстве, которое еще больше чем в отношении Эльдаров. Никакой корабль некронов не разу не был замечен использующим варп переходы. В ряде случаев корабли некронов просто появлялись на самой границе дальности сенсоров, безо всякого варп приближения или следа перехода. Во время атаки на Харлот было отмечено, что приближающиеся корабли некронов ведут торможение, что с большой вероятностью указывает на то, что некронские корабли, которые двигаются на максимальной скорости, для нашего обнаружения не доступны. Какой метод ускорения они используют трудно даже предположить. Вместе с тем, сам факт того, что некроны замедляются для ведения боя, указывает, что на максимальной скорости они не способны атаковать, или даже совершать точные маневры. Но это только предположения. Более точно установить это можно, только захватив один из кораблей. Но боюсь, что это возможно только ценой гибели огромного количества кораблей. Тогда как наши корабли полагаются на броню и вакуумные щиты, некроны используют комбинацию маневренности и скрытности. Их корпуса полностью

маскируют излучения их энергетических установок, и только когда они меняют скорость или курс, а также тогда когда они стреляют из своего оружия, их можно более-менее точно локализовать. До этого корабли некронов можно принять за сенсорные фантомы. Тем не менее, эти фантомы можно использовать для ведения огня, правда, с пониженной точностью. Следует иметь в виду, что несмотря на прекрасную маневренность, корабли некронов все таки не способны на резкую смену курса, которую способны производить корабли Эльдаров.

Но даже если корабль некронов обнаружен и поражен, его очень трудно вывести из строя. Попадания, которые способны нанести серьезные повреждения Имперскому крейсеру нередко наносят только поверхностные повреждения кораблю некронов. Мы пока не можем сказать почему, так как по нашим оценкам масса кораблей некронов не позволяет им иметь броню необходимой для этого толщины. Можно предположить что корабли некронов имеют продвинутую систему самовосстановления, которая способна восстановить даже самые тяжелые повреждения в течение минут. Такая система, тем не менее, не неуязвима, и если корабль некронов активирует свои маскирующие способности, его корпус становится гораздо более уязвим для атак.

Оружейные системы Некронов используют энергетическую проекцию. Эффект их оружия подобен разрядной дуге, но гораздо сильнее. Ряд фактов указывает на то, что энергетические разряды некронов имеют более чем трехмерную структуру. Независимо от источника, оружие некронов способно посылать корпускулярный луч на большие дистанции с большой точностью. В ряде случаев лучи оружия некронов пронзали щиты и сам корпус корабля, не нанося ему при этом никакого ущерба. Но в большинстве случаев вред, нанесенный кораблю, огромен. В дополнение к этому некроны используют также некоторые системы, которые работают на близкой дистанции. Самым распространенным из них является использование большого числа скарабов, небольших роботов, которые располагаются на корпусе корабля противника, и особым полем нарушают функционирование всей электроники в

зараженном секторе. Другим оружием ближнего боя в космосе, которое используют некроны, является резкое излучение накопленной солнечной энергии со всей поверхности корпуса корабля, которое потенциально может повредить все корабли противника на небольшом удалении. Такой взрыв энергии достаточен для того, чтобы вывести из строя щиты эскортного корабля Имперского Флота, а несколько последовательных вспышек могут нанести существенный вред и базовому кораблю. Также любые флоты, которые противостоят некронам, могут подвергнуться неожиданному абордажу. Если щиты выведены из строя, ударные команды некронов атакуют сразу несколько палуб одновременно. Корабельные противобордажные команды не в силах противостоят некронам в такой битве, так как они вооружены в основном дробовиками, из за того риска который несет более мощное оружие при сражении внутри корабля. Но в свою очередь ответные абордажные атаки на корабли некронов показали свою высокую эффективность, так как воины некронов очень медленно реагируют на возникающую угрозу, и дают возможность штурмовой команде успешно устанавливать заряды.

Некроны демонстрируют способность успешно выходить из боя. Они как будто просто пропадают. Это в частности приводит к тому, что все победы над некронами в космосе иначе как пирровыми назвать нельзя. На данный момент, ни одного корабля некронов не было захвачено ни в каком состоянии, и не в последнюю очередь благодаря этой их способности. До тех пор пока они способны уклоняться от нежелательных сражений, мы ничего не сможем противопоставить их техническому превосходству. С другой стороны это значит, что некроны ставят сохранность своих сил выше возможности нанести последний удар пораженному противнику. Это приводит меня к мысли, что успешно противостояние некронам потребует от Империи бесконечного самопожертвования и неумолимой ярости. В счастье Империя не испытывает недостатка ни в том, ни в другом.

Ваш скромный слуга.

Написано рукой Лорда Капитана Морли
Атташе по вопросам Ксено Тактики
При базе Имперского Флота, Ципра Мунди.



Последний из замков деактивировался и с пневматическим шипением массивная дверь медленно открылась, ее вес был тщательно уравновешен системой суспензоров и противовесов. Тех-адепт Финеус Рош отступил назад, что бы не попасть под дверь, и нервно прижал электронный блокнот к груди. Преторианцы, которые стояли по обе стороны двери, смотрели на него своими механическими глазами, их оружие следило за каждым его движением. Неужели этот человек может быть столь опасен, что вышестоящие принимают такие экстраординарные меры предосторожности? Через дверь на встречу молодому жрецу Омнисии выступил Адепт. Он был одет в красный балахон, и его лицо было почти скрыто под массой кибернетических имплантантов. Из его плеч начинались многочисленные щупальца, которые извивались над его головой, как куст голодных змей.

Финеус вспомнил инструкции, которые ему давал его учитель, Архи-Магос Мордекай Холатас, и облизнул свои неожиданно пересохшие губы, проклиная слабую плоть, которая так его подвела. Финеус представил себе огромное, наполненное машинам тело Архи-Магуса, который был навсегда вплавлен во чрево своего Храма-кузни. Его немногие органические части были соединены с поддерживающими жизнь машинами Омнисии. Когда-нибудь, в один прекрасный день он тоже достигнет тех сияющих высот механизации, которые покорились его патрону. Он тоже будет чувствовать биение механического сердца целой планеты, и песни сотен машинных духов. Он поклонился старшему адепту, который стоял перед ним.

«Я пришел допросит еретика Кортесвана» произнес Финеус твердым, как он надеялся, тоном. «Я имею информацию о том, что он обладает сведениями, необходимыми моему мастеру для объяснения недавней серии прискорбных инцидентов».

Финеус чувствовал гордость оттого, что полностью понимает свою цель. Детали инцидентов вызвали другие воспоминания в неизмеримых глубинах банков информации, которые были доступны Архи-Магосу. И теперь он был послан сюда для того, чтобы допросить человека, о существовании которого он не знал, и историю которого никогда не слышал. На секунду он задался вопросом, какие преступления совершил этот человек, что заслужил такую охраняемую тюрьму.

Адепт кивнул, не было других причин, по которым надо было бы приходить в такое место, как это. Он указал Финеусу в глубину покоя, и заговорил механическим, монотонным голосом, который указывал на то, что его гортань более не является целиком органической.

«Я адепт Курстобал. Следуй эти направляющим линиям, держись подальше от энергетических полей камер, и не записывай ничего из того, что тебе будет говорить заключенный». Сказал он, протягивая руки, для того чтобы забрать электронный блокнот Финеуса. С некоторым сожалением Финеус отдал свой блокнот, но он знал что электронные меморизаторы в его мозгу сделают работу по запоминанию гораздо лучше, чем он мог был сделать ее с помощью блокнота.

Он двинулся мимо Курстобала, но стальная рука старшего адепта задержала его.

«Детекторы указывают на то что твой мозг содержит импланты, которые запрещены в этом месте. Тебе следует деактивировать их, прежде чем ты сможешь двинуться далее.»

«Что? Это возмутительно. Я нахожусь здесь по заданию Архи-Магоса Мордекай Холатаса, носителя священного света.»

«Это не важно. Все должны подчиняться правилам. Деактивируй их, или ты не пройдешь этим путем».

Понимая, что у него нет выбора, Финеус деактивировал меморизатор мысленной командой. Курстобал кивнул и указал ему на проход, арка которого была украшена символами сковывания духа и прочности. Ничего механического не может быть использовано, без того чтобы тюремщики Кортесвана не узнали бы об этом. Архи-Магос Мордекай Холатас будет недоволен.

Медленно он направился через коридор, чувствуя тепло и слабое щекотание электро поля, когда механические духи его тела вступали в контакт с духами этого места. Свет в этом месте был тусклым, светильники были поставлены на минимальный уровень. Впереди он увидел сияние силового поля, которое мешало еретическому аббату нести свою ересь в массы. Финеус собрал в кулак всю свою уверенность и подошел ближе к клетке еретика, которая была вырезана в самом прочном камне Марса и защищена силовым полем огромной силы.

Он не знал, чего ожидает его учитель от этой встречи, но подготовился к ней так хорошо, как только смог, и был готов извлечь из этого человека все, что он знает. Сказать что Финеус был поражен тем что он увидел, было все равно, что ничего не сказать. Несмотря на то что камера была погружена во тьму, Финеус видел что ее стены и потолок были покрыты линиями. Финеус не мог понять, что эти линии показывают или отображают. Он не мог видеть обитателя клетки четко, обо тот скрывался в самом центре тени в дальнем конце камеры. Та малая толика света, которая проникала из коридора, освещала его руки, покрыты шрамами и порезами, и копну волос, которая топорщилась во все стороны.

«Ты выдел это, мальчик, а?» сказал заключенный, не поворачивая головы.

«Видел это?» переспросил Финеус. «Что видел?».

«Того кто обитает во Вне, властелина безумия. Того, кто обитает в мире внутри мира. Он жаждет...он кормится!»

«Я не понимаю. Кого вы имеете в виду?» спросил Финеус, пытаясь перехватить инициативу в разговоре.

«Ты не знаешь?».

«Нет. Может вы мне расскажите».

Кортесван засмеялся, высоким, истеричным смехом. «Будь осторожен в своих желаниях, молодой Адепт. Ведь я могу просто сделать так, как ты просишь. Но ты не будешь испытывать ко мне благодарности за то, что я осветлю твой разум. Ты готов отбросить оковы своего ложного бога? Отбросить те отвратительные природе знаки твоего рабства, которые впились в твое тело. Знай, Бог Машины существует, но это ложный бог. Он пришел, что бы поработить нас».

Финеус сложил свои руки в знак Святой Машины, пораженный это ересью. Как может член, пусть даже бывший член, возвышать свой голос в столь богомерзких словах. Он отшатнулся от клетки, но потом снова сделал шаг вперед, стараясь сконцентрироваться на цели своего прихода сюда.

«Адепт Кортесван, мне было поручено задать вам вопросы относительно ряда инцидентов, которые имели место некоторое время назад. Мой вышестоящий адепт полагает что вы можете пролить свет на некоторые обстоятельства этих инцидентов».

«Инциденты? Какие инциденты? Где?»

«На северо-восточной окраине Сегментума Солар, примерно на 900 световых лет ниже плоскости галактической эклиптики. Несколько наших постов были атакованы, бесценные технологические артефакты были украдены, а немногие выжившие были обнаружены полностью безумными. Скиитари, боевые сервиторы, которые были прикомандированы к этим постам, судя по всему открыли огонь друг по другу, из за какой то

ошибки. Это вызывает большое беспокойство. Мы...если честно никто не может даже предположить, что в действительности произошло».

«Вы обнаружили какие ни будь тела, мертвые я имею в виду?»

«Да несколько. Наши Генеторы пока не могут объяснить то, что все тела быстро состарились и почти полностью распались. Они выглядят так, как будто из них вытянули всю жизнь».

«А...да, да, да. Я понял. Они наконец начали. Они взяли меня в мир безумия, а затем выкинули обратно. Я им не подошел. Я был слишком запятнан нашим грубым подобием Машинного бога».

«Я не понимаю».

«Нет? Ну так позволь мне объяснить тебе это, юный Адепт. Я был членом исследовательской команды Адептус Механикус, которая исследовала мертвый мир, по имени Клемакс, на восточной окраине. Мы исследовали глубины этого мира, и нашли множество чудесных вещей, но мы были там не одни. Эмиссары Того кто обитает во Вне напали на нас. Я один выжил из всех, но когда я очнулся, я обнаружил, что меня перенесли за пределы Света Императора. Я видел сцена полного беспорядка. Живые обилискальные машины, которые испускали потоки молний в небеса. Горизонт, который простирался вверх и вокруг. Поверхность, которая охватывала огромное красное солнце, оно было так близко, что казалось, что к нему можно прикоснуться. Как злобное красное око висело солнце в твердых небесах, и машины питались его бесконечно энергией, как жуткие паразиты».

Кортесван вздрогнул, когда воспоминания проходили перед его глазами.

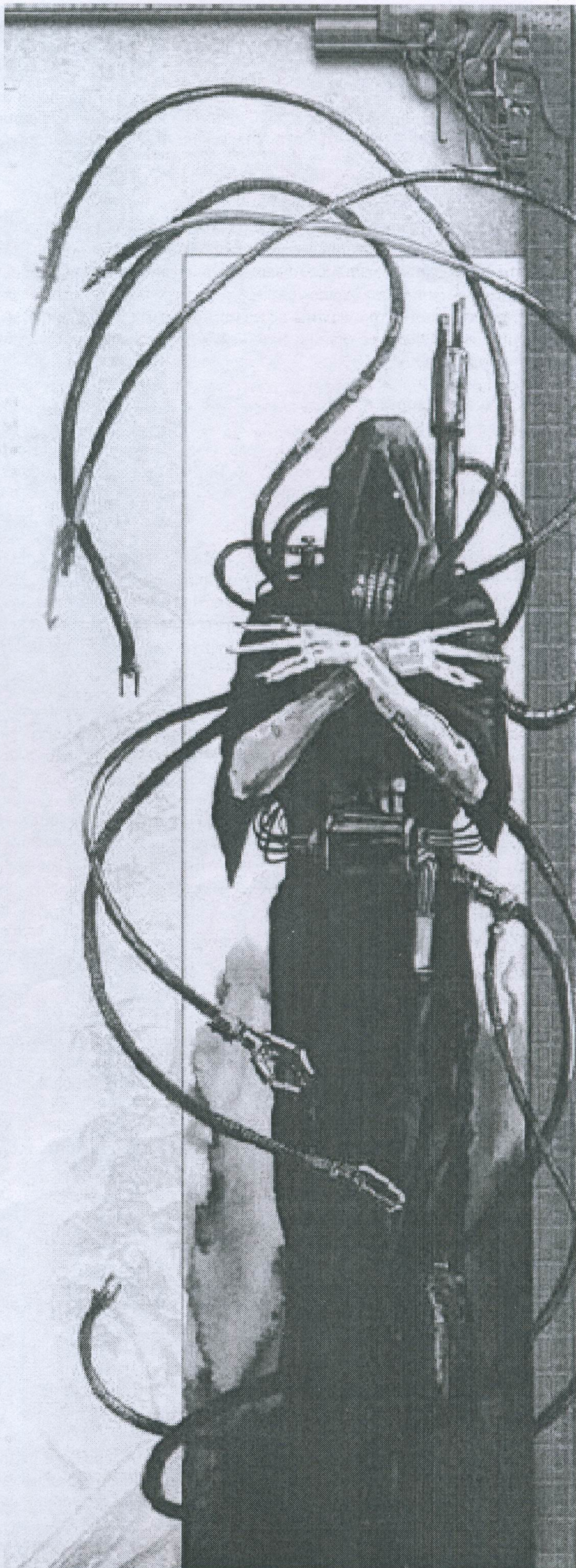
«Я лицезрел владыку этого места, и в момент когда мой взгляд пал на него, я понял что проклят на веки. Не для того чтобы умереть, а для того чтобы осознать всю глубину тайн, которые окружают меня. Бог Машины, ты понимаешь? Он везде, он кормился от нас. Я видел как мои соратники по экспедиции были скормлены машинам, их тела и души были разложены на составляющие, и скормлены Богу Машине. Почему меня вернули обратно в нормальный мир, я не знаю. И теперь я знаю, что все, во что я верил, есть ложь. Бог Машина не любит нас, и ему не нужно наше поклонение. Мы его игрушки, и я не желаю быть запятнанным таким злом».

Кортесван повернулся, и затем двинулся вперед, из тени к свету. Финеус вскрикнул в ужасе, когда увидел что осталось от тела Адепта. Его тело было изуродовано в тех местах, где он вырвал благословения Бога Машины, и его ногти и зубы были удалены чтобы помешать ему вскрыть себе вены. Ноги Кортесвана заканчивались уродливыми обрубками где-то по середине бедер, и его грудь была покрыта сеткой шрамов и ожогов, где он выжег себе импланты.

Когда Кортесван поднял свое лицо, Финеус отшатнулся в ужасе. Его глаза были вырваны из глазниц, и шрамы на его щеках указывали на то, что эти раны он также нанес себя сам. Что такого ужасного мог он видеть, что предпочел вырвать себе глаза, лишь бы прекратить это зрелище?

В паническом ужаса Финеус бросился прочь от камеры, обратно по коридору. Визгливый голос Кортесвана преследовал его по пятам.

«Он кормится, молодой адепт!» орал еретик « Когда он обратит свои взор на нас, мы будем для него не более чем пищей! Пищей для богов!»



Сценарий : Налет на Гробницу

Налет на гробницу это новый сценария типа Рейд. В нем атакующие пытаются украсть важный артефакт из глубин гробницы некронов. Силы сторон выбираются с использованием воинской организации для сценариев типа Рейд. Если вы не располагаете подходящим ландшафтом для Гробничного Мира некронов, то вы можете использовать любой другой тип ландшафта, полагая что основная гробница находится под землей.

Задачи Атакующего.

Вы совершаете дерзкое нападение на гробницу древней цивилизации. Ваш рейд почти увенчался успехом, когда пробудились стражи, о которых вы ранее ничего не знали.

Задачи Защищающегося.

Некронтир покоятся в своих стазисных гробницах больше времени, чем существуют большинство из ныне живущих рас. И теперь, когда молодые расы пытаются проникнуть в тайны Некронтира, Некроны пробуждаются от своего сна.

Специальные правила Сценария.

Победные очки, Резервы, Случайная длительность игры и Ночной Бой.

Расстановка.

1. Расположите в центре стола подходящий элемент ландшафта. Это цель атакующего.
2. Атакующий выбирает один из коротких краев стола как свою зону расположения. Он может размещать свои силы в 12 дюймах от края стола. Пехоту, которая не имеет транспорта, прыжковых ранцев, и не едет ни на каком типе мотоциклов, атакующий может разместить в 18 дюймах от края стола.
3. Все силы Защищающегося находятся в резерве. Как только подразделения Защищающегося становятся доступны, киньте кубик, с какого края стола они войдут на поле боя.
4. Атакующий имеет первый ход.



Задачи миссии.

Атакующий должен попытаться украсть артефакт из гробницы некронов. Это может быть фазовый клинок К'Танов, контрольное стазисное устройство, да и вообще все что угодно. Важно только то, что Атакующий желает это украсть.

Если подразделение атакующего находится в базовом контакте с целью миссии, то оно может провести целый раунд не двигаясь, на сражаясь в ближнем бою, и не стреляя. Если подразделение провело таким образом целый раунд, киньте D6. На 5+ подразделение успешно обнаружило и захватило артефакт. Теперь вся армия может покидать поле боя. Несколько подразделений одновременно могут вести поиск, и кубик следует кидать за каждое подразделение отдельно.

Укажите модель в нашедшем артефакт подразделении, которая несет артефакт. Артефакт можно передать дружественной модели, которая находится в базовом контакте. Передавать артефакт можно только раз в раунд. Если носитель артефакта погибает, то на месте его гибели положите маркер, указывающий на местоположение артефакта. Любая модель, которая подошла в базовый контакт с маркером, может взять артефакт. Атакующий получает +300 победных очков, если сможет вынести модель со своего края стола. Атакующий получает +150 очков, если артефакт не покинул поле боя, но находится во владении атакующего по концу игры.

Резервы.

Когда резерв Защищающегося становятся доступны, они появляются со случайного края стола, как показано на рисунке.

Длительность игры.

Игра длится случайное количество раундов, как описано в специальных правилах сценария.

Линия отступления.

Атакующий отступает к ближайшему краю стола, принадлежащему к его зоне размещения, используя нормальные правила для отступления.

Подразделения Защищающегося отступают к ближайшему краю стола.

Я видел горькую судьбу вселенной.

Она, с бесконечным терпением, ждет в конце извилистого пути, который проложили для себя молодые расы. Как злобный ночной хищник ждет свою жертву в тенях ночи. Этот ужас имеет имя, и о его приближении не раз звонил колокол. Основы для его возвышения были посеяны отцами отцов многие эпохи назад. Черное семя творения ныне дало черные всходы.

Я видел гордых сынов Азурана, которые были низведены до бессмысленных осколков сопротивления на просторах галактической пустыни. Я видел как круги бесконечности, живая кровь искусственных миров, были выпиты до дна в мерзкой трапезе. Низшие расы сражались друг с другом, и жуткая судьба, о которой они даже не подозревали, стала наградой за их глупость.

Я видел как мон-кей были грубо лишены своей драгоценной цивилизации, низведены до слабых теней самих себя, падшие с высот своего приходящего величия. Их грубые воины более не ведут своих ксеноцидальных войн, они не в силах сражаться с неумолимостью времени. Более не мерцает и не шуршит слабый маяк бога-трупа в варпе, он давным-давно задут как свеча. Его жажда душ ничто, по сравнению с безвременной жаждой самих Ингир.

Я видел многие колонны шаркающих, безнадежных фигур, которые гонятся на убой металлическим предателями расы, которые были извлечены из ее нечистого чрева. Эти стражи по настоящему страшны, их металлическое совершенство являет собой жуткий контраст с больными и скрюченными их подчиненными. Они гонят свое стадо к огромным порталам, которые пронзают поверхность как жуткая мозаика отчаяния.

Я видел болезненное, изумрудное небо, которое то там, то тут пронзали лучи света душ. Они исходили с вершин пирамидальных порталов. Древние и ныне снова возвысившиеся боги висели в атмосфере, пожирая свет души. Их мерзкое присутствие чувствуется везде, в каждом вздохе который испускает их двуногое стадо, в каждом отчаянном взгляде. Их дразнящий смех резонирует в душах всех и каждого.

Я видел знак Ингир в каждом, молодом и старом. Они населяют геометрическую схему, которую Ингир создали в течении многих тысяч лет. Психическая пустота, здесь нет места варпу, здесь нет мета духу.

Я видел как адская машинерия Дракона управляется усталыми руками тех, кто должен быть ею поглощен, уставшие на смерть обращаются в слабое мерцание света. Тысячи бледных, плотских тел, утыканные разъемами и проводами, истекают силой своих душ, кормя машину.

Я видел простирающуюся страну страха, которую создал Повелитель Смерти, ее полубезумные обитатели метались по ней в ужасе. Ибо Разрушитель наслаждается страхом, он насаждает его в своем стаде, его призраки ежесекундно напоминают им об их неумолимом уходе их жизни. И на пике их ужаса, он кормится.

Я видел как нелогичная и извращенная геометрия Того Кто Во Вне свивается в кольца и спирали вокруг его жатвы. Они бегают и ползают по его лабиринту как грызуны. Лишь осколки разума живут в их душах, достаточные только для того, чтобы осознать, что они не в силах избежать лабиринта, но не достаточно для того чтобы посеять семена надежды на избавление.

Я видел как жертвы Бога Шакала бродят по иллюзорной стране, их глаза говорят им о том что они шагают по Полям Господним, но их ноги разбиваются в кровь об острые камни безводной пустыни. Беззубые рты изгибаются в улыбках, когда они входят с радостью в печи душ, думая, что они возвращаются домой.

Но я видел еще много других вещей, и мой разум путешествовал по многим из нитей будущего. Я видел смерть и рождения звезд.

Я ступал по самой грани вселенной, который жаждал сломить мой разум, но я познал, что будущее не неотвратимо. Ингир могут быть остановлены, их мерзкая работа может быть обращена вспять, до того как она принесет свои жуткие плоды. И это самое драгоценное их того, что мне открылось.

Я видел горькую судьбу вселенной.

И все-таки я видел надежду.

Некроны в компаниях

Пробуждение некронов началось. По всей галактике мертвые миры оживают, и К`Таны собирают свои бесчисленные и безжизненные легионы, и начинают снова планировать свое возвышение к вершинам власти в галактике.

Если вы уже приобрели опыт использования некронов на поле боя в одиночных играх, то почему бы вам не спланировать какую либо компанию или придумать миссию, действие которой происходило бы на фоне пробуждения Некронтира. Тогда как одиночные игры приносят немало удовольствия, мы можете получить гораздо больше, если соедините несколько таких миссий в компанию.

Опыт.

Книга правил Warhammer 40K содержит секцию в которой описано как подразделения получают опыт, и какие дополнительные способности они получают при его накоплении. Компания это самый лучший путь использовать эту систему. Вы также можете включить в компанию несколько новых знаков отличия, которые специально предназначены для борьбы с некронами. Два таких Знака Отличия приведены ниже.

Следует иметь в виду что некроны не получают опыта в компаниях. Но при этом они также и не увеличиваются в стоимости, как более опытные подразделения противников. К концу компании вы можете обнаружить что армии Некронов больше чем армии всех остальных противников.

Новые Знаки Отличия

Охотник на Роботов

Со временем бойцы подразделения набрались опыта в битвах с Некронами, и теперь они точно знают, куда надо бить, для того чтобы не дать воину некронов восстановиться прямо на поле боя. Все модели Некронов, которые получили раны от моделей подразделения с этим знаком отличия, не могут пытаться произвести самовосстановление, если в 6 дюймах от них нет Сферы Возрождения.

Интуиция.

После первого страха, вызванного способностью некронов перемещать своих воинов на поле боя телепортацией, многие подразделения научились правильно реагировать на такую угрозу. Если подразделение некронов совершает Глубокий Удар на поле боя, киньте 4D6 за каждое подразделение, которое имеет этот знак отличия. Если подразделение Некронов оказывает на дальности равной выпавшему числу в дюймах от подразделения, то подразделение может бесплатно выстрелить по высадившимся некронам. При этом подразделение считается как стоявшее на месте. Это не применимо к подразделениям которые отступают, находятся в ближнем бою, или залегли.

Таблица ландшафта для Мира Гробницы Некронов

Эта таблица отображает типичный ландшафт, который можно встретить на гробничных мирах некронов. Структуры некронов также встречаются и на других планетах, так что вы можете использовать эту таблицу вместе с какой либо другой.

Киньте 2D6

2 – Песчаный шторм.

Песчаные шторма нередко возникают на мирах, которые Некроны выбрали как место своего захоронения. Киньте D6 в начале каждого раунда. Если выпадете 6, то на этот раунд все движения считаются как движения по трудному ландшафту, и любая стрельба требует 6 на попадание, вне зависимости от BS стрелка, если дальность превышает 12 дюймов. Шторм, только не природного, а искусственного происхождения также может быть встречен и внутри самой гробницы.

3 – Пропасть.

На поле боя присутствует провал, дна которого не видно. Через него есть один узкий переход. Сам провал имеет размеры от 6 до 12 дюймов. Машины не могут пересекать провал, и любая модель, которая пересекает его на 1 на D6 падает вниз, и считается убитой.

4 – Обелиск или Колонна.

Расположите на поле боя D6 колонн в регулярном порядке, по взаимному соглашению.

5 – Плато.

Плоское плато высотой от 3 до 9 дюймов и размером до 12 на 12. Каравканье по склоны плато считается как движения по трудному ландшафту, но на самом плато пехота не имеет никаких пенальти за движение. Внутри гробницы это может быть высокая плита или зикурат, который имеет более правильную форму, но такой же эффект.

6 – Каменистая земля.

Область размером до 12 на 12 дюймов покрыта осколками камней и валунами. Область считается как трудный ландшафт. Внутри гробницы это может быть область, где пол подвергся частичному разрушению.

7 – Разрушенная гробница.

Область размером до 6 на 6 дюймов, которая дает укрытие пехоте и считается трудным ландшафтом для машин.

8 – Вход в гробницу.

Провал в земле или проход в стене, который ведет в гробницу. Не более 6 на 6 дюймов.

9 – Большая Гробница.

Большая пирамидальная структура, размером до 12 на 12 дюймов. Или группа из нескольких малых пирамид, расположенных в 6 дюймах друг от друга. В любом случае предмет ландшафта дает укрытие для пехоты и непроходим для машин.

10 – Высохшее русло реки.

Русло реки, которое начинается с одного конца стола, и заканчивается, упираясь в другой. Движение по руслу реки ведется без пенальти, но движение поперек русла считается как движение через трудный ландшафт. Пехота, которая находится в русле получает укрытие при стрельбе из за пределом русла, и машины в русле также получают укрытие. Такие же элементы могут быть обнаружены и в самой гробнице, что скорее всего вызвано провалом части пола.

11 – Силовой конденсатор.

Большая силовая структура имеет радиус в 3 дюйма, и движение рядом с ней связано с большой опасностью. Любая модель которая заканчивает свое движения в 6 дюймах от конденсатора получает автоматическую рану на 1 на D6. Спас броски применимы как обычно. Машины получают скользкое попадание на 1-2 на D6.

12 – Исследовательский пост Адептус Механикус.

Небольшая группа из четырех зданий, которые могут быть соединены баррикадами или огорожена забором. Внутри гробницы это могут быть остатки гораздо менее удачных экспедиций.