

Эльдары — Lurkmore

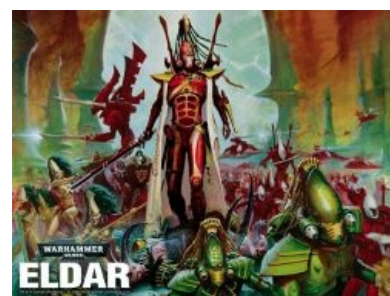
← [обратно к статье «Вархаммер-словарь»](#)

Эльдары

«Светлые» эльдары



Эльдар® (*Eldar*) — раса **эльфоподобных** ксеносов, единственных сколько-нибудь похожих на людей (**по свежему бэку — общий предок, так-то!**). Впрочем, всё равно биологически отличаются от человек больше, чем можно подумать: потеют и **гадят кристаллами**, оплодотворяются постепенно, а не за раз, **состоят из пузырей с жидкостью вместо жира** и далее по списку. Ныне их раса уже отжила своё, просрала большую часть могущества, демографический пиздец давно настал, но, в отличие от эльфов **Профессора**, отдавать галактику без боя они упорно не желают. В большинстве своём эльдары чрезвычайно мозговиты, в колдунстве используют силы Варпа для истребления всех несогласных и прозрения будущего, долго живут и крайне озабочены тем, что станет с галактикой после их вымирания.



Ты для них всего лишь **мон-кей**.

Особые пуристы никогда не склоняют слово «эльдар», потому что это множественное число — пошло всё это ещё от Профессора: в квэнья для образования множественного числа используются окончания *-i* и *-r*, то есть правильный вариант единственного числа должен бы быть «эльда». Однако же, в английском *Eldar* — примерно то же, что *French* или *Chinese*, **например**, что может означать как «француз/китаец», так и «французы/китайцы». Кстати, несмотря на Профессора, слово *eldar* закопировано Геймворкшоповцами (но копирасты добрались и сюда, и скоро написание может измениться до *aeldarii*).

А long time ago правили всей галактикой, но однажды решили запилить себе новое божество, которое подарило бы им безграничный гедонизм, декаданс и извращения. ЧСХ, так и вышло, и остроухие породили Слаанеш, которое благополучно похерило всю их империю, открыв на её месте Око Ужаса (и, кстати, заодно похерило человеческие достижения Темной Эры Технологий, на несколько тысяч лет загадив Варп до невозможности). Самые умные, ныне называемые *Ушедшими*, или *экзодитами*, почуяли надвигающийся пиздец задолго до первых симптомов и слиняли на окраину галактики, где до сих пор благополучно живут, гоняя по зеленым полям стада динозавров и **единясь с природой**. У других эльдар **жопометр** сработал значительно позже, но они всё же не растерялись, переселились на заботливо построенные предками огромные летучие **фрактёра** города — *искусственные миры* (*Craftworld*, в оригинале всего лишь торговые суда дальнего следования), на которых и улетели из рассадника извращений, в который превратился центр некогда славной эльдарской империи.

Когда Слаанеш наконец родилось, его первый крик убил всё население старой империи и части крафтворлдов, не успевших слинять достаточно далеко, затем оно вобрало в себя всё эльдарское духовное наследие, включая большую часть пантеона, и загадило солидный участок космоса. Мало того, Слаанеш до сих пор охотится за деликатесными душами остроухих, потихоньку точит их, лишь только эльдар поддастся соблазнам гедонизма, а после смерти сжирает. По этим причинам эльдары миров-кораблей и экзодиты живут в строжайшей дисциплине, навевающей мысли о японских укладах времен самураев, а чтобы защититься от посмертного зохава, носят специальные камни душ, которые в случае кончины эльдара сейвят в себе его душу. Затем эльдары встраивают этот камень в систему мира-корабля, а душа вливается в «Вечностный Контур» (*Infinty Circuit*) — такой себе рукотворный загробный мир в сердце крафтворлда. За камни души погибших в бою товарищей эльдары готовы сражаться до последнего, ибо новые камни делать не умеют, а добывают их только на родных планетах (да, в центре Ока Ужаса), куда хуй попадешь.

Самые известные крафтворлды:

Биель-Тан (*Biel-tan*) — фашисты от эльдар. Самый милитаризованный и агрессивный искусственный мир. Мечтают выжечь каленым железом всю мон-кейскую и орочью мразь и возродить старую империю. Очень не любят, когда паршивые людишки колонизируют терраформированные ещё в древние времена девственные и экзодитские миры, оставляя от колонизаторов только живописно разбросанные



по округе горки костей, к оркам же пылают лютой, бешеной НЕНАВИСТЬЮ и рубят зеленозадых везде где видят, не гнушаясь даже союзничать против них с людишками (что не отменяет расстрел в спину последних после победы над орками). С недавних пор представляет из себя огромный флот(См. Иврейн).



Ультве (Ulthwé) — искусственный мир, который вращается вокруг Ока Ужаса с вытекающими отсюда постоянными проблемами в виде набегов хаоситов и мельтешащих вокруг войск имперской блокады. Отличаются неприлично высоким числом крайне суровых фарсиров и колдунов, а также выплывающей из этого запредельной хитрожопостью как в войне, так и в политике. Точечными ударами небольших отрядов или вообще майндконтролем над отдельно взятым мон-кеем достигают результатов, для которых обычно требуется миллион-другой солдат и экстерминатус десятка планет. По понятным причинам озабочены борьбой с Хаосом, активно сотрудничая в этом деле с Империумом. Примечательны так же тем, что в настолке за этот искусственный мир сражаются исключительно Стражи - аспектных воинов на этом крафтворлде так мало, что их, считай и нету вовсе.



Сейм-Хан (Saim-Hann) — остроухие торадиционалисты, решившие вернуться к истокам. Считаются самими дикими и необузданными среди эльдар. На короткой ноге с экзодитами, так что нередко помогают им защищаться от зеленомордых, жуков, людишек, и прочей ксеномрази, зарящейся на их зелёные миры. Сейм-Хановцы тащатся от джетбайков и садят на них всех, кого только можно: фактически, всё население крафтворлда, кроме аспектников, поделено на **клубы** кланы джетбайкеров, которые точат друг на друга зубы и периодически доказывают друг другу свою крутизну либо в военных действиях, либо в лихих гонках по экзодитским планетам.



Янден (Iyanden) — в прошлом был самым большим и крутым крафтворлдом галактики, пока на него не напала большая орава тиранид флота-уля «Кракен». В результате флот-улей был разбит, как и сам крафтворлд. Осмотрев оставшийся после набега жуков пиздец, янденчане быстро осознали, что второго такого им не пережить, и начали стахановскими темпами вытягивать из Вечного цикла души мертвецов и вставлять их в массово выращиваемых призрачных стражей и лордов, так что всего за несколько лет стали обладателями самой внушительной армии мертвецов. Ни другие крафтворлды, ни сами янденцы отнюдь не считают, что сие есть хорошо, но хули прикажете делать? С победой над жуками мира так и не наступило, сражаться кому-то надо. Как нетрудно догадаться, сильно недолюбливают тиранидов и занимаются дезинсекцией везде, где могут.



Алайток (Alaitoc) — самый **замкнутый** крафтворлд со строжайшей дисциплиной, дающей сто очков форы любому монастырю. Из-за этого значительная часть молодежи не выдерживает и сваливает на вольные хлеба, становясь корсарами, рейнджерами или арлекинами. Поскольку алайтокские «изгнанники» чаще всех попадают на глаза людишкам, они же от них больше всего и страдают, в честь чего Алайток, не забывающий о своих блудных детях, ненавидит Империум лютейшей ненавистью, а сами блудные дети оказывают сородичам с крафтворлдов нехилую поддержку в случае войны.

Технологически эльдары превосходят все остальные расы, кроме разве что некронов, хотя их технология крайне тесно переплетена с колдовством и в руках (лапах, щупальцах) других рас работает редко. Путешествуют по Варпу в благоустроенных древних тоннелях, ака *Паутина (Webway)*, что намного быстрее и безопаснее, но только по заранее проложенным маршрутам. Обладают космических размеров ЧСВ и называют почти все остальные расы — кроме сланн и тау^[ЩИТО?] — «Мон-кей» (*Mon'keigh*), что по смыслу переводится как «недочеловек, достойный истребления» (созвучие слову *monkey* намекаэ). Вследствие чего эльдары ни в грош не ставят мон-кеев и меткими манипуляциями способны **послать миллионы на убой** ради собственной выгоды, а то и просто за сам факт их существования. Темных эльдар кличут соответственно Темными Сородичами.

Аспектные воины — основная пехота эльдаров, набирается из прошедших соответствующую подготовку, хотя *Путь Воина (Path of the Warrior)* обязателен для всех эльдаров. Олицетворяют собой стороны характера эльдарского бога войны, и, соответственно, обычно очень узко специализированы. Собственно, именно под них и расточена вся эльдарская военная доктрина: очень узкоспециализированные, но зато реально не имеющие равных себе специалисты должны просто-напросто оказаться в нужное время в нужном месте, и — вуаля! — аспектники при символической поддержке ополчения громят вдвое, втрое, вдесятеро превосходящего противника! Ну, в идеале. Каждый имеет «лидера» — Лорда-Феникса, бессмертного овермайнда в броне, овладевающего тем, кто её наденет, и присоединяющего к себе после смерти. Некоторые эльдары едут крышей от кровожадности, заходят слишком далеко по одному из путей и уже не могут его сменить; для Пути Воина они зовутся *экзархами* и командуют отрядами аспектников — в посмертии им отказано, и в одной броне могут жить дохера душ предыдущих владельцев. Другие эльдары, прошедшие по всем путям воина и отвоевавшие тысячи эльдаро-часов, могут становиться *аутархами* — генералами эльдаров, и, как бонус, могут нацепить себе любой девайс из арсенала любого аспекта. Существует несколько аспектов:

- **Яростные Мстители (Dire Avengers)** — линейные стрелки, аспектники by default, ибо основаны Азурменом, кой основал Путь Воина вообще. Вооружены

сюрикеновыми катапультами с увеличенной дальностью, что превращает её из средненькой, в общем-то, пушки в конфетку, особенно учитывая то, что Мстители могут прицельно палить из сюрикенометов даже на бегу (а бегают эльдары *очень* быстро). Экзархи на выбор могут взять две катапульты, уменьшенные до пистолетных размеров без потерь в ТТХ, чтоб [стрелять по-македонски](#), силовой тесак с генератором щита или еще более крутой «лютый» клинк, хакающий мозг жертвы. Сам Азурмен вооружен мечом с духом своего же брата (пытается хакнуть мозг жертвы при ударе) и катапультами на запястьях.



Все в сборе

- **Воюющие Баньши** (*Howling Banshees*) — аспект женщин-рукопашниц, заточенных под нарезку в фарш тяжелой пехоты, вроде спейсмаринов, меганобов или «Кризисов». Йаростно рубят всё живое ни много ни мало силовыми саблями, которые у остальных рас редкость даже среди офицеров. Также есть изюминка в специальной маске, усиливающей высокий женский голос до разрывающего уши. Экзархи носят либо пару силовых сабель, либо метательный силовой бумеранг-трилистник (ака Трискель), либо здоровенный двусторонний силовой тесак, способный развалить от бошки до жопы карнифкса. Лидер — Джэйн Зар, Первая из Лордов, вооружена трискелем, клинком и оригинальной маской (остальные — только копии). ЧСХ, мужики-эльдары среди баншей всё-таки [имеют место быть](#)... но их количество [столь исчезающе мало](#), что их, считай, и вправду нету.

Все в сборе



Яростные Мстители

- **Огненные Драконы** (*Fire Dragons*) — истребители танков на коротких дистанциях. Вооружены фузионной пушкой (аналог мельты, плавящий броню за секунды) и мельта-бомбами (то же, но граната). Одни из лучших в своей роли в галактике. Учитывая то, что мельта-оружие хорошо против всего, что попало на его небольшую дистанцию выстрела, а не только против танков, Драконы могут с тем же успехом расплавить и испарить вблизи себя кого и что угодно, лишь бы оно не слишком превосходило их в числе и не убегало быстрее, чем бегают сами Драконы (вплоть до титанов). Экзархи могут взять вместо обычной фузионки немного более дальнобойную, ака «Огненная Пика», или огнемёт, хотя нахрена им может понадобиться последнее — загадка. Лидер — Фуэган, вооружен огненной пикой, огненным топором и мельта-бомбами. При желании может [лоботомировать](#) Лэндрейдер огненным ледорубом.

Яростные Мстители



- **Жалящие Скорпионы** (*Striking Scorpions*) — тяжелая [стелс-пехота](#), реально предназначенная для реально [выпиливания](#) толп мяса, вроде орочьих бойцов или тиранидских гаунтов. Вооружение — пиломеч (много более крутой, чем имперские и хаотские аналоги), пистолет и тяжелая броня. Изюминка — два лазера по бокам шлема, управляемых телепатически. Экзархи могут вместо пистолета взять еще один пиломеч для увеличения масштабов резни, силовую клешню для разборок с техникой, монстрами или вражескими командирами или пилодвуручник для распила особо крупных врагов. Первый лидер — Архра, предатель; возможно, основал касту *инкубов* у тёмных эльдаров. Второй — Карандрас, вооруженный опять-таки оригинальными мандибластерами, стреляющими на порядок мощнее, «Клешней Скорпиона» и пиломечом.

- **Тёмные Жнецы** (*Dark Reapers*) — специалисты по тяжёлому вооружению, выполняющие роль дальнобойной огневой поддержки. Вооружены особым ракетлончером с 4-5 дулами и напичканы хитрыми девайсами, позволяющими смотреть через дуло своей шайтан-трубы, а, значит, и доносить реактивные «подарки» адресатам с повышенной точностью. Спейсмарина такие «подарки», прилетев в грудину, уносят, как пнутого щенка. Тяжелобронированы — адекватно стремлению противников побыстрее уложить этих убойных ребят. Экзархи могут сменить фирменный ракеталончер жнецов на стандартный эльдарский, который помощнее, но не столь скорострелен, или на вихревый ракетомет, который усеивает немалую площадь маленькими бронбойными ракетами, отлично выпиливающими и без того плохо переносящую встречу со Жнецами тяжелую пехоту. Лидер — Мауган Ра, которого в незапамятные времена торкнула идея о том, что несение ада и погибели с больших дистанций дело не только общественно полезное, но и относительно безопасное в плане сохранения собственной

задницы. Вооружен уникальной сюрикеновой пушкой. На которую прикручена силовая коса, так что при желании преуспешнейше раздаёт подарки и в рукопашной.

- **Пикирующие Ястребы** (*Swooping Hawks*) — летающая пехота с веселыми разноцветными крылышками, предназначенная для борьбы с легкой сверхбыстрой техникой. Вооружены ЭМИ-гранатами, чтоб гадить сверху на танки, и лаз-бластерами для борьбы с теми, кто мешает. Чуть ли не единственные в галактике могут облепить гранатами даже несущийся на полной скорости спейсмаринский лендспидер или темноэльдарский рейдер. Также любят внезапно свалиться с неба и закидать поле боя плазменными гранатами. **Летают**, причем большие любители в самый разгар боя с диким воплем смыться в облака подальше от лютой сечи, чтобы потом нырнуть туда, где их никто не ждет, и опять закидать всех гранатами. **Period**. Тролли и лжецы. Экзархи часто носят винтовки более осмысленной мощности либо просто лютой скорострельности. Лидер — Багаррот, с силовым оружием и «Когтем Ястреба».
- **Пауки Варпа** (*Warp Spiders*) — мобильная тяжелая пехота, предназначенная для жестокого расстрела легкобронированных противников любой весовой категории на коротких дистанциях, так как их пушки просто дико убойны, но броню пробивают не лучше лазганов, то есть совсем никак. Самые смелые аспектники, ибо телепортируются через Варп, хоть ненадолго и недалеко, но без всякой защиты, едва ли не с голой жопой, что усугубляется любовью демонов до сочных эльдарских душонок. От чего и рискуют в конечной точке появиться в виде меса из мяса и кишок с демоном на горбу. Если бой не особо brutalен, обожают телепортнуться за спину врагу и, вместо того, чтобы сразу прикончить, зловеще дожидаются, пока тупой мон-кей допетрит обернуться, и вот тогда-а-а... Вооружены мономолекулярным оружием, о котором ниже. Паутинные пушки экзархов крепятся к дополнительным рукам, торчащим из доспеха, в то время как в собственные освободившиеся руки экзарх берет силовые клинки весьма зловещего дизайна. Их лорд-феникс в настоялке не присутствует, ибо крут и загадочен настолько, что его боится даже Инквизиция.
- **Сияющие Копья** (*Shining Spears*) — джетбайковый аспект, мобильные резервы на все случаи жизни. Вооружены лазерными пиками сверхкороткого радиуса действия, которыми могут пробивать дырки в бортах танков или в грудных клетках терминаторов. Джетбайк обеспечивает им очень серьезную защиту, а приваренные к нему сюрикен-катапульты позволяют немного пострелять на дистанции побольше прямого контакта. Как любые универсалы, уступают более узкоспециализированным аспектам, зато носят на-а-амного быстрее других, так что идеальны для оперативного затыкания любых дыр в обороне и срочного устранения чего угодно и где угодно. Экзархи часто заменяют свое копьё усиленной версией, а сюрикен-катапульты на джетбайке — сюрикен-пушкой. Относительно Феникс-Лорда стало известно совсем недавно — некто со звучным именем *Drastanta, Tempest of Starlight*. Сей странный дядька опоздал на драку Азумента и N'kari, слаанешитского Хранителя Секретов, застал своего учителя побеждённым, пришиб демонюку и с нервным расстройством свалил в паутину, где благополучно пропал. Забытое им копьё до сих пор хранится на Йандене и периодически выдаётся Аутархам для особо важных битв, ибо разбивает душу вражины.
- **Теневые призраки** (*Shadow Spectres*) — новый аспект от Форджворлда, истребители танков с дальних дистанций, снаряженные джетпаками, голополями, призматическими винтовками и ЭМИ-лаунчерами. Белый развевающийся дизайн в комплекте. Аспект был благополучно провтыкан большинством эльдар после таинственного исчезновения их лорда-феникса. Лидер — Ириллит, воскрес в результате типично эльдарской военной кампании. Вооружен серьезно улучшенной призматической винтовкой с приаттаченным силовым ковырялом и возможностью палить из оной на бегу.
- **Багровые охотники** (*Crimson Hunters*) — редкий аспект, целиком завязанный на полетах на особых истребителях-бомбардировщиках. Характерный эльдарский юнит — совмещает картонную броню с дикой маневренностью и огневой мощью. Любимая тактика — вылететь на поле сразу после хаоситского дракона/некронского круассана/гвардейской вендетты, сесть на хвост и расстрелять в зад/выгнать с поля. Лорда-Феникса не имеют, и вообще были добавлены в ответ на нытье игроков о том, что старые аспекты малость приелись.

Провидцы (*Farseers*) — мегапсайкеры эльдаров, увлекшиеся прокачкой психосил. Заведуют предсказаниями (с последующей корректировкой) будущего и внешней политикой, в обязанности входит вовремя сказать, на кого напасть в порядке превентивного удара — и ЧСХ, какой бы бред видящий ни выдал, его слушаются беспрекословно. Помимо ужасающей колдунской силы, отличаются запредельной хитростью и манипулятивными навыками, благодаря которым большая часть нужных эльдарам войн ведется без непосредственного участия самих эльдаров, что, согласитесь, куда шикарнее и при этом намного дешевле. Среднестатистический сценарий с участием видящего выглядит так: инквизитор/гвардейцы/спейсмарини/хаоситы/орки после 512 страниц запутанного расследования/суровых испытаний/пафосного превозмогания/брутальной резни/развеселого махача ВНЕЗАПНО обнаруживают, что все это время горбатились ради того, чтобы добыть какой-то ништяк для крафтворлда X или отвести от крафтворлда Y какую-то

опасность; тут с наглой рожей появляется гордый провидец/фапабельная оракул, говорит «[Just as planned](#)» и получает гешефт/пиздюлей, после чего смывается/картинно умирает с чувством выполненного долга. В настолке все официальные миньки фарсиров мужские, но из-за ДоВа многие ньюфаги поначалу считают, что видящие все поголовно бабы.

Меметичные остроухие шарлатаны:

- **Маха** (*Маша, Машка*, в оригинале *Macha*) — фарсирка с Бьель-Тан, прославилась в основном одной из главных ролей в первом и третьем Dawn of War. Примечательна чарующим и совсем не тянущим голосом, крепкой дружбой с (тогда еще капитаном) Габриэлем Ангелосом, а также тем, что породила веру ньюфагов в повальное преобладание баб среди провидцев. Также известна как 4000-летняя девственница. Этот персонаж так полюбился публике, что по количеству [34](#)-арта ее обгоняет только лично Культист-тян.
- **Эльдрад Ультран** (*Eldrad Ultran*) — самый хитрожопый эльдар в галактике, не считая, быть может, темноэльдарского Векта, и по значимости находится с ним где-то на одном уровне. Редкий случай, когда эльдарский провидец, ветеран многих войн со всеми кому не лень, закорешившийся с Императором (еще когда тот был жив), успешно отражавший до прилета союзного флота *одновременно* атаки хаоситов, демонов, орков, имперцев и тиранидов, мало того, что дожил до преклонных лет, так еще и **сам не заметил, что он вообще-то давно уже сдох**: его попыталась захватить лично Слаанеш, но и от этого он не умер до конца, а только пропал без вести, и ВНЕЗАПНО вернулся в 999.M41. В настолке берется чисто чтобы поиздеваться над противником, так как своими способностями доводит врага до иступления: этот засранец трижды за ход покрывает супостатов психосилами, потом обкладывается порталами в Паутину, закрывает пол-армии невидимостью и напоследок сводит на нет усилия врага по вызову собственных подкреплений. На жаргоне настольщиков зовётся Дед, и каждый эльдаровод должен говорить: «[Спасибо Деду за победу!](#)»



Если ты сейчас скажешь «ня», она выпотрошит твой мозг, ничтожный человечиска.



Колдун

Колдуны (*Warlocks*, они же *Seers*) — боевые псайкеры эльдаров. Если вы спросите: «а кто ж тогда видящие?», ответ будет: «просто охуенно мощные псайкеры». Суть в том, что провидцы не имеют ни времени, ни желания заниматься боевой подготовкой, отчего на фронте создают проблем не меньше, чем решают, в то время как колдуны, забив на самое (про)двинутое псайкерство, отличаются нехилым скилом рукопашной и взаимодействием с другими родами войск. Получаются из особо воинственных псайкеров, прошедших обучение аспектника и кучу испытаний, после чего спиливают рога со шлема и отправляются на передовую, во главе отряда наносить добро и причинять справедливость [молниями из рук](#) и эпическим «Ведьминым клинком» (*Witch Blade*) — психосиловым оружием, выжигающим душу жертвы без всякого риска для самого колдуна. Заслуженный колдун-некрофил может докачаться до Говорящего с Духами (*Spirit Seer*) — офицера при призрачных стражах.

Аватар Каэлы Менши Кхейна (*Avatar of Kaela Mensha Khaine*), или просто [аватар](#) — давным давно, а именно во время Падения, когда эльдарский пантеон богов накормил собой Слаанеш, самый бешеный и бойкий из них — бог войны Каэла Менша Кхейн — сумел-таки дать новоиспеченному богу Варпа пизды. В конце концов, Слаанеш его все же заколбасил, но за Кхейна вступился Кхорн (ибо потеряв собрата по ремеслу, сам бы некисло ослаб). В результате Кхейна разбили на куски и выкинули из Варпа на мороз, засеив эти куски каждый на своем крафтворлде.

Во время войны эльдары выбирают из своего числа лоха-экзарха, который вроде бы и крутой вояка, но поехавший, запикивают его в комнату с аватаром (железной статуей Кхейна величиной от пяти метров и до сколько не жалко металла) и старательно делают вид, что не слышат доносящиеся изнутри вопли и демонический хохот. Что происходит внутри — один Тзинч знает, но в результате огне-, мельто- и плазмоупорная статуя оживает, разогревает внутри себя

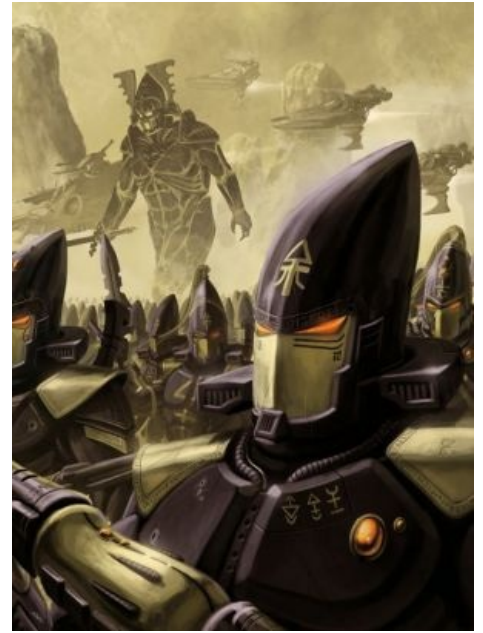


Аватар на фоне Данте

доменную печь, берет в руки меч, свободно трансформирующийся в топор, копье и обратно, размером с добрую сосенку, и ведет войнство эльдаров к победе, играючи распыляя танки и разрывая на лоскутки высших демонов. Если аватара вдруг разберут на гвозди — не страшно, кристалл с сущностью читерским образом зареспавнится дома, только новую статую собрать. Надо сказать, авторы кодексов и книг очень любят оттенять крутизну очередного описываемого персонажа победой над аватаром один на один, и если убивающий большого огненного дядьку целый примарх Фулгрим ещё куда ни шло, то победа пафосных магистров Калгара и Данте над аватарами до сих пор вызывает тонны скрачей среди бэкофагов. Среди настольщиков после издания шестой редакции кодекса слегка меметичен тем, что благодаря умопомрачительному скиллу стрельбы (самому высокому в игре, наравне с Падшим Ангелом Сайфером, 97% меткости) Аватара часто ставят за противовоздушную пушку: «эльдары разбудили своего бога войны, ибо должен же кто-то [стоять за пулеметом](#)».

Стражи (*Guardians*) — нерегулярная армия эльдаров, сформированная из свежемобилизованных гражданских, этакое ополчение. Базовая военная подготовка у остроухих обязательна для всех, вот только, на фоне профессионалов-аспектников, эти новобранцы смотрятся

средне, по ТТХ где-то как раз на уровне Имперской Гвардии. Что есть несомненный вин, учитывая, что гвардейцы профессиональные вояки, закаленные если не в настоящих боях, так хоть в постоянных учебных, в то время как эльдарский страж мог ещё вчера брэнчать на лютне или выращивать мебель из психокости и с трудом помнить «обязательную военную подготовку», которую он проходил лет так триста тому назад. По дефолту вооружены сюрикен-катапульты и пилотомечом, но вообще могут быть и с джетпакми, и с тяжелыми пушками, и на джетбайках, пилотировать танки и авиацию, управлять всякими там гравиплатформенными плазмометами и артиллерией и так далее. От 50 до 90% работы по выжиганию врагов эльдаров выполняют именно они, так как аспектники, хоть и невъебательски круты, обычно довольно малочисленны. В Ультве есть своеобразная вариация «Контрактников»-стражей, которые и в «мирное» время (насколько возможно для Крафтворлда около Ока Ужаса) качаются и тренируются для будущих битв на относительно регулярной основе.



Стражи. Тысячи их!

Рейнджеры (*Rangers*) — [стелс](#)-снайпера армии эльдаров. Получаются из «изгнанников», ушедших на вольные хлеба отдохнуть от суровой дисциплины крафтвордлов и научившихся у экзодитов резво прятаться по лесам и валить вражеских командиров хедшотами за километр. Подобно аспектникам, могут слишком увлечься этой деятельностью, отчего становятся *Следопытами* (*Pathfinders*) — рейнджерскими аналогами экзархов. Алсо имеют некий аналог Лорда-феникса по имени Иллик [Ночное Копье](#) — эдакий супер-крутой следопыт, обшаривший практически всю паутину и знающий почти все входы и выходы из неё. Больше знают только арлекины.

Оружие эльдаров делается обычно из психокости и психопластика, легкое и надежное, но обычно весьма узкоспециализированное. В значительной степени при работе запитывается психосилами элдара-носителя, а потому в грязных лапах чужаков [не стрельнет](#):

- **Сюрикенометы** (*Shuriken weapons*) — основное противопехотное вооружение эльдаров. Стреляют тонкими острыми психопластиковыми [сюрикенами](#), которые отрезаются от цельной болванки-боезапаса, разгоняются магнитным полем и застревают в теле жертвы. *Сюрикен-катапульта* — базовая винтовка эльдаров, в отличие от остальных дефолтных стрелковых пулял, приспособлена для стрельбы на бегу, столь любимого эльдарами, и в целом очень неплоха, но имеет крайне низкую дальнбойность, плохо сочетающуюся с низкой эльдарской живучестью. Есть в версии *сюрикен-пистолета* и *сюрикен-пушки*. Арлекины в своей версии сюрикен-пушки используют стыренный у ТЭ принцип смазывания боеприпаса ядом, причем таким ядреным, что цели нередко [взрываются](#) от неконтролируемых химических реакций в их крови.
- **Лазерное оружие** (*Laser weapons*) — в основном представлено тяжелым оружием (в представлении эльдаров «тяжелое оружие» значит «весом с мон-кейский болтер, но длиной 1,5—2 метра»), предназначенным для борьбы с тяжелой пехотой или техникой. Фишкой эльдарских лазпушек, известных как *«Копье Света»* и *импульсный лазер* (первая дальнбойнее, вторая скорострельнее),

является хитрая система фокусировки, благодаря которой тяжелая танковая броня прошивается так же легко, как легкая, немало удивляя привыкшие к своей неуязвимости экипажи Лэндрейдеров. Единственное исключение из правила: *лазбластеры* Пикирующих Ястребов, которые ненамного превосходят по эффективности убогие имперские лазганы, хотя с другой стороны, и предназначены скорее для самообороны, так как основным оружием Ястребов являются гранаты.

- **Мононитевое оружие** (*Monofilament weapons*) — пушки, стреляющие клубками острой тонкой проволоки, которая обволакивает жертву и срезает с неё куски мяса — причем, чем больше враг корчится, тем быстрее его шинкует. Используемые Пауками Варпа «Вихри Смерти» обладают практически нулевой дальностью и бронебойностью, зато способны порезать на ломтики орка или огрина; арлекины используют ещё более зверскую версию «Поцелуй Арлекина», которая в упор впрыскивает шипованную монопить в жертву, превращая её внутренности в фарш, а эпические пушки «Прядильщик», устанавливаемые на танки и артиллерию, накрывают паутиной изрядные площади, нарезаая целые взводы в греческий салат. Кроме того, свой аналог паутиной пушки есть у ТЭ — там он называется «*Шредер*», и для извлечения больших лулзов допилен болеусиливающими ядами.
- **Вибропушки** (*Vibro cannon*) — разрывают врагов эльдарской расы *дисгармоничными звуковыми колебаниями*. Уникальны среди другого оружия тем, что не требуют особо точного прицеливания. Ставятся на орудийные платформы.
- **Пушка искажения** (*Distortion cannon*) или **И-пушка** (*D-cannon*) — верх совершенства сумрачного эльдарского гения. Открывает нестабильный портал в Варп, который рвёт на части технику, а пехоту просто *выкидывает* на корм голодным демонам. Тяжёлые модификации ставятся на орудийные платформы и танки, лёгкие таскают призрачные стражи. Может быть откалибрована как под одиночный выстрел, так и под *косу*, позволяющую лениво водить искажающим лучом влево-вправо с целью большего охвата. Попытки Имперцев *воспроизвести технологию* жестоко пресекаются с тех пор как из полученного при очередной попытке портала *понаехали* демоны в оптовых количествах (впрочем, в 8-й редакции, у Тёмных Ангелов появился штурмовик Тёмный коготь, оснащённый самой настоящей Rift Cannon. Технологию производства, и само наличие такого оружия, всячески скрывают от Механикусов, ибо чревато).

Техника эльдаров легка, быстра, смертоносна и красива. Недостаток бронирования компенсируется высокой скоростью, манёвренностью, а также установкой силовых и голографических полей. Экипаж машины часто составляют близкие родственники, которые хорошо координируют свои действия при помощи телепатии. В качестве автопилотов на машины устанавливают камни душ. Еще одна отличительная черта — векторные двигатели, при должной сноровке позволяющие вертеть гравитанк на месте волчком, поливая врага всякими непотребствами и тут же подставляя под ответный огонь бронированные щиты. Основные эльдарские машины:

- **Джетбайк** (*Jetbike*) — эльдарский летающий мотоцикл. Отличается высокой даже по меркам остроухих скоростью. Рассчитан на эльдарскую физиологию и скорость реакции, для представителя другой расы полёт на джетбайке окончится неизбежной *апстенной*. Если на джетбайк ставят тяжёлую пушку и оборудуют место для стрелка, получается «*Аспид*». Сочетает высокую скорость и серьёзную огневую мощь. В бою выступают эскадрильями по 3—5 машин.
- **Авиация** у эльдар представлена «*Ночными Крыльями*» и «*Фениксами*» (первый с уклоном в истребитель-перехватчик, второй — в бомбардировщик), способными летать боком, задом, поворачиваясь на лету, и все это не переставая палить с адской точностью. За рулем, как правило, приглашенные Корсары. Иногда на самолеты ставится мини-призрачный автопилот (потихоньку выпиливает моск как пилоту, так и всем, кто там копошится внизу). Для самых жестоких боев есть «*Вампиры*» — сверхтяжелые (но оттого не менее шустрые) десантные самолеты с голо-полями от титанов и соответствующим вооружением.
- **Гравитанки** — основная бронетехника эльдаров. «*Волновая змея*» — летающий БТР. Придаёт чудовищную мобильность и без того быстроногой армии остроухих, вдобавок может перевозить тормознутых Призрачных стражей. Спереди и с боков защищена силовыми полями. В новой редакции научилась, снимая эти самые поля, хреначить кинетическими волнами через полстола, снося всё живое и не особо бронированное. «*Сокол*» — гравитанк с серьёзным вооружением, хорошей (для эльдаров) бронёй и небольшим транспортным отсеком. Назван так согласно древним легендам, где говорится, что соколица принесла герою Эльданешу волшебный меч. «*Огненная призма*» — вершина эльдарского танкостроения. Главное орудие представляет собой огромный кристалл, многократно усиливающий слабый лазерный луч и фокусирующий его в узкий пучок (чтобы взорвать танк или поджарить карнифкса), или расфокусирующий его по широкой дуге (дабы доставить по площади вражеским пихотам). *Несколько призм способны усиливать выстрел друг друга*, сочетают универсальность, чудовищную огневую мощь и мобильность; из недостатков — слабое для такой серьёзной техники бронирование. Есть и более тяжелые версии: «*Рысь*», «*Шершень*», «*Охотник Варпа*», соответственно истребитель танков, сверхзвуковой перехватчик и тяжелая И-артиллерия. Венец эльдарской мысли — гигантская гравиплатформа «*Орудие Ваула*», на которую можно поставить пульсары и голо-поле от титана, звуковой вибропих, искажитель пространства, шторм-лазер или адский Прядильщик Рока, и до кучи портативный портал в Паутину, эффективно превращающий машину в бронетранспортер с неограниченной вместимостью.

- **Эльдарские шагоходы** — чуть ли не единственная наземная техника эльдаров. По характеристикам и тактической нише почти полностью совпадают с разведывательной модификацией имперских «Часовых», выигрывая у них в красоте, изяществе и бесшумности. Есть в разведывательном варианте (укомплектованном прыжковыми ранцами) и тяжелом (с большим числом пушек).
- **Призрачные стражи** (*Wraithguards*) — трехметровые гуманоидные роботы из психокости, управляемые и питаемые камушком с душой эльдара. Процесс вытаскивания душ из Бесконечного Цикла и вливания их в стражей имперцами, хаотами и самими эльдарами называется некромантией и считается не слишком хорошим деянием. Призрачные стражи дьявольски живучи, страшны в рукопашке, тормознуты и сонны, спокойно ходят в космосе и под водой, а также распространяют вокруг себя могильный холод — таким себя в ~~резе~~ зелёных мечтах видит любой некрон. Вооружены *Призрачными пушками* — лёгкими версиями И-пушек, под настроение могут взять и клинки со щитами. Увеличенная раза в два версия Призрачного стража называется *Призрачный лорд* (*Wraithlord*), и, в целом, аналогична дредноуту космодеванта, разве что ловчее и быстрее. Соответственно, абы чью душу в лорда запихнуть не выйдет — работать они могут только на героях и ветеранах. *Призрачный Провидец* же (*Wraithseer*), как несложно догадаться, работает на колдунах и/или видящих, и сохраняет некоторые способности как к манипулированию сородичами, так и к колдовству. *Призрачный Рыцарь* (*Wraithknight*, *ева*) — большой, нет, ОГРОМНЫЙ (в два раза выше и раза в четыре шире лорда) боевой робот, вооруженный танковыми калибрами или эпических размеров клинком. Конструкт, управляемый живым пилотом и анимированный камнем души его погибшего близнеца. Воплощение победившей здоровый смысл гигантомании GW: Рыцарь (к счастью, *без коня*) — самая большая минька в базовой настолке ever: высота в холке под 29 смэ, притом что обычный размер простого пихота в *десять* раз меньше. Это вам не какой-то лох-Аватар.
- На **орудийные платформы** с антигравитационным приводом эльдары ставят тяжёлое пехотное вооружение и артиллерию. Это не ограничивает так любимую эльдарами мобильность, да и таскать на горбу тяжелое оружие или вытаскивать из грязи застрявшую пушку слишком унижительно для высшей расы. Платформы могут входить в состав взводов стражей или выступать отдельными батареями по несколько орудий.



Призрачные стражи отакуют



Рыцари

Психопластик (*Psychoplastic*) — основной производственный материал эльдаров. Делается *из мыслей и Варпа*, реагирует на телепатические команды эльдаров. Теоретически, любой остроухий после небольшой подготовки может делать психопластик, но на практике этим занимается отдельная каста костепезов (*Bonesingers*), занимающая у эльдаров практически ту же нишу, что техножрецы в Империи. Из психопластика у эльдаров делают практически всё: от одежды до танков. Есть также особая твердая разновидность — психокость (*Wraithbone*) — из которой сделаны сами искусственные миры, здания в них, *а также оружие и броня эльдаров*.

Арлекины (*Harlequins*) — эльдары, поклоняющиеся богу лулзов *Шигорату* Цегораху. И если вы думаете, что от этого арлекины *кавайнее* остальных эльдаров, то вы таки сильно ошибаетесь, так как Цегорах отнюдь не петросян, а самый всамделишный *трикстер*, соответственно, «шутки» их многим вылазят боком, а также сломанными спинами, оторванными головами и нейротоксином в крови. Носят веселые яркие разноцветные костюмчики и театральные маски. Кочуют по Паутине, периодически давая *мозговыносящие концерты*. Фактически, выполняют функции *чистильщиков Паутины*, выпиздюливая оттуда особо наглых демонов, хаоситов и орков. Несмотря на эксцентричность и артистический талант, являются по сути очень серьезной армией, отличающейся охрененными рукопашниками и способностью наводить дичайшие глюки, однако наружу вылазят редко, в основном когда начинаются проблемы с демонами. Сотрудничают и с темными эльдарами (благо те тоже не на шутку заинтересованы в защите Паутины) и с ушедшими, нередко ведя переговоры между всеми перечисленными, если того требуют обстоятельства. Изредка сопровождают эльдарских лордов и видящих на сцене военных действий как часть свиты. Театр же!



Война — это тоже искусство

Войско арлекинов:

В бою, арлекины обычно могут выйти или Труппой (*Troupe*) или Маскарадом (*Masque*). Труппа обозначает обычную группу арлекинов (что зовутся актерами), под предводительством

Арлекинского Аватара, в то время как Маскарад обозначает труппу, усиленную специализированными актерами.

- **Великие Арлекины** (*Great Harlequin*) и **Аватары** (*Avatars* или *Athairs*) — самые главные среди Арлекинов и самые жестокие рукопашники среди них. Во время боя и представлений, они играют роль самого Смеющегося Бога. В Маскараде, самый крутой Аватар становится Высшим аватаром (*High Avatar* или *Ardathair*), что начинает исполнять роль Цегораха, в то время как другие Аватары исполняют роли других богов. Великие Арлекины еще и служат хранителями Паутины, и Черной Библиотеки в частности.
- **Шуты Смерти** (*Death Jesters*) — как и Темные жрецы, являются специалистами по тяжёлому вооружению, выполняющие роль дальнебойной огневой поддержки. Известны своим мрачным и черным юмором, ащки хохочут, чем доставляют всем разумным существам неистовый баттхерт (кроме Темных Эльдар, им нраицо). Дабы дать им больше гримдарка, каждая броня нового Шута Смерти делается из костей прошлого Шута. В представлениях играют роль Иннеада, Бога Смерти (неожиданно, да?).
- **Мимы** (*Mimes*) — арлекинские ассасины, не имеющие своего мнения или желания, напрямую управляемые **Мастером-Мимом** (*Master Mimes*). Когда не надо кого-то убивать, они выполняют роль советников Маскарада или их разведки. На сцене они обычно исполняют роль подтанцовки, в то время как Мастер Мим берет самую трудную роль в пьесе.
- **Теневые Провидцы** (*Shadowseers*) — особо мощные арлекинские псайкеры, отвечающие за деморализацию противника, наведение на них иллюзий или стирание арлекинов из их воспоминаний. В Маскараде они играют роль рассказчика, создавая иллюзии и наваждения как при помощи своих способностей, так и при помощи газовых гранат с галлюциногенами, которые носят с собой. Среди Маскарада их можно отличить по **особой гладкой маске без отличительных признаков**. Это связано с тем, что если кто-то когда либо увидит лицо Теневого Колдуна, он увидит только свое лицо в будущем или альтернативной реальности.
- **Актеры** (*Troupers, Players* или *Rilletann*) — арлекины by default. Во время представлений исполняют роль хора и актеров второго плана.
- **Солитеры** (*Solitaire*) — самые невезучие среди врех Арлекинов (и возможно Эльдар), обреченные с самого рождения быть зохаванными Слаанеш, если Цегорах их проиграет в покер. Одиночки среди Арлекинов, изредка вступают в труппы или Маскарады и уходят из них когда им вздумается. На сцене играют роль самой Голодной Суки. Учитывая, что у них нету души, Солитеров можно также считать Эльдарским аналогом Парий. Они одни из немногих, кто может беспрепятственно заходить в Черную Библиотеку.



От улыбки станет всем теплей,
И титану и тупой слаанешитке.

Корсары (*Corsairs*) — благородные пираты эльдар, рассекающие по космосу на кораблях с форсированными двигателями. Соответственно, все как один прокачанные пилоты с прекрасно организованным взаимодействием «земля-воздух». В отличие от самураев-крафтверлдовцев, это сугубо прагматичные товарищи, со своими наукой и техникой (правда, заточенными под эффективное набигание и еще более эффективное съезывание), школами психосилы, вооружением и системой ценностей. В основном патрулируют свою территорию (за которую часто срутся с соседями), грабя незельдарские суда и планеты на предмет всяких ништяков, за хорошую доплату нанимаются к сородичам (как светлым, так и темным — кто больше отсыпет). Последние очень ценят корсаров за уникальный парк воздушной техники, на голову превосходящей аналоги других рас, и за умение на этой технике выделывать хоть мертвые петли, хоть бочки, хоть полеты кормой вперед. Да и во всем остальном корсары тоже являются хорошей, годной армией, а Фордж даже снабдил их правилами и миньками.

Черная Библиотека (*Black Library*) — запрятанный в самую жопу Паутины особый **уличный книжный магазин** крафтверлд, который эльдары всеми силами стремятся скрыть от Хаоса (ибо на нём тучи книг с запретными знаниями — например, откуда есть пошел Тзинч и прочие вопросы, узнать ответы на которые из первых рук проблематично), вездесущих людей, темных сородичей и прочих любопытных. Собственно, там арлекины и сидят большую часть времени, сторожа Страшные Секреты™. Любопытно, что отдельные индивиды научились прокрадываться туда или даже **доказали**, что им можно зайти почитать. Иллюминаты и вовсе принимаются с распростертыми объятиями, ибо плюют на порчу Хаоса. Алсо одноименная книжная компания описана **выше**.

Иннеад (*Ynnead*) — inferнальный бог мертвых, чье имя произносится не иначе, как шепотом, а также последняя надежда эльдар спасти свои души. Создан из схороненных в Бесконечных Циклах душ. Растет в варпе и уже пробудился, даже обзаведясь Аватаром по схеме Кheyна (**no, srsly**). Провидцы заявляют, что

Иннеад даст пизды Слаанеш и развеет ее по варпу, дабы обеспечить, наконец, мирное посмертное существование своей пастве. Непонятно как пускай и новый, но всё же малый бог (что питается только эльдарами) может навешать люлей тому, кто питается не только душами остроухих, но и гедонизмом всех существ галактики! Хотя, на сторону Иннеада может встать Нургл, как когда-то Кхорн впрягся за Кхейна, ведь оба олицетворяют смерть и её принятие. Запасаемся попкорном. (*спойлер*: По-видимому, был пробужден неудачно из-за зафейленного Дедом ритуала, и подозрительно похож на Слаанеш внешне, что наводит жопоголиков на мысли, что что бы эльдары ни делали, у них все равно получается односисечный гермафродит. Тем не мене, даже такое не полностью пробужденное непотребство сумело таки привести в чувство Жиллимана.).

Тёмные эльдары



Тёмные эльдары (*Dark Eldar*) — те же эльдары, только со знаком минус. Если вы думаете, что хаоситы — моральные уроды, то вы ошибаетесь, потому что настоящие уроды именно ТЭ. В связи с [нарастающей копирастической истерией](#) нынче по примеру своих братьев - эльдаров (которые теперь Aeldarii) обозваны Drukharî (друхари, ед. ч. друхар). А чё, им идёт.

В отличие от темных эльфов прочих сеттингов, являются не отступниками и предателями, а трупь-эльдарами, продолжающими «славные» традиции Старой Империи, и смотрящими на корабельников и экзодитов как на предателей Эльдарского способа жизни. В то время как Старая Империя скатывалась в говно разврата и порока, экзодиты осваивались в своей глуши, а крафтворлды — только начинали [сваливать из этого дурдома](#), некоторые особо упоротые посчитали, что [градус чада угара и кутежа](#) для них недостаточен и свалили в города Паутины, где ударились в такой разврат, что на их фоне даже самые изошрённые извращенцы империи казались просто благочестивыми монашками. Когда родилось Слаанеш и похерило как Старую Империю, так и не успевших слинять достаточно далеко крафтворлдовцев, темные эльдары наблюдали за этой феерией из Паутины и ржали над теми лохами, которых хавало Слаанеш. Впрочем, ржали недолго, так как довольно быстро выяснилось, что их души тоже захавываются, только очень медленно. А потом один остроухий умник предложил: «Давайте скармливать Голодной Суке чужие души вместо наших — ей один хрен, а нам можно жить дальше по старинке». Более того, оказалось, что часть корма для Слаанеш перепадает и самому эльдару, делаая его сильнее, быстрее и здоровее (хотя иногда и несколько уродливее), а еще выяснилось, что чем дольше жертва мучается, тем больше КПД, от чего многие жертвы ТЭ стали умирать неделями или даже месяцами в страшных мучениях. С тех пор темные эльдары стали энергетическими [вампирами](#) и сели на иглу зрелища чужих страданий: попытав лично или понаблюдав пытку, остроухий садист молодеет и наполняется энергией, а если ещё и лично кого-то убьет, получает всевозможные ништяковые баффы: достаточно насосавшийся чужих душ темный эльдар даже с голой задницей и хлебным ножом может уделать спейсмарина, но если перестанет пытаться или, на худой конец, хотя бы наблюдать чужие страдания, то начнет хиреть и вскорости загноётся.



Они самые

Поскольку остатки мозгов эльдары всё же не пропили, практика пускания на пытки «своих» была признана неэффективной, и для пропитания начали использовать низшие расы, за которыми регулярно вылетают пиратские [рейды](#). Соответственно, под тактику [«налетел, вдул, собрал всех выживших и свалил обратно»](#) подстроена вся техника и вооружение ТЭ — упор сделан на скорость, маневренность, бешеную огневую мощь для максимально быстрого сноса обороны, и нелетальное отравленное оружие, отрубаящее оставшихся врагов, чтобы потом в более подходящей обстановке уморить их со знанием дела, чувством, толком и расстановкой.

Поскольку беременность у эльдаров длится многие годы, а потом ещё и дите нужно сотню лет воспитывать, большая часть ТЭ размножается «фабричным методом» — оплодотворенные яйцеклетки сдают гомункулам, а те в специальных сотах за пару месяцев выращивают из них вполне половозрелых особей с изначально заложенными знаниями. Подобная практика позволяет, во-первых, ебаться без ограничений, а во-вторых, не вымирать от постоянных междоусобиц, выкашивающих миллионы. Впрочем, аристократы и прочая илита смотрят на выращенных в пробирке «низкорожденных» как на говно и продолжают рожать по старинке, долго, но качественно.

Общество темных эльдаров, пожалуй, единственное, которому чужда дискриминация по какому-либо признаку: независимо от пола, вероисповедания, социального статуса и цвета кожи все темные эльдары

одинаково равно друг друга ненавидят. Исключение составляют ближайшие конкуренты (которых нужно ненавидеть раз в пять сильнее), иконы недостижимого в обозримом будущем мастерства (им нужно флюородросить, чтобы выпытать хотя бы каплю их мастерства), а также гомункулы (о них даже думать нужно шепотом). Как следствие лютой взаимной зависти, нескончаемой конкуренции и ненависти, справедливо следующее утверждение: в любом сообществе из трёх и более ТЭ минимум два из них плетут заговор против кого-то из оставшихся.

Несмотря на то, что эльдары как вид все поголовно псайкеры, ТЭ с псайкерством завязали наглухо (впрочем, артефакты юзать, им это не мешает). Каждое обращение к пси-силам выводит в Варп, привлекая внимание Голодной Суки, а если кастануть что-то серьезное в Комморраге, то рядом может открыться брешь в Варп (откуда полезут голодные демоны). И если крафтвердловцы придумали свои пресловутые камни душ, аскетизм и прочие ухищрения, то дарки забили и попросту перестали использовать колдунство вообще (тем более что умирать темный эльдар все равно не намерен, да и камней на всех не хватает). А со временем выросли поколения, которые даже не представляют, как и зачем им что-то кастовать. Использование псайкерства — одна из немногих вещей, что на Комморраге безоговорочно запрещена. Под любым соусом. С другой стороны, среди арлекинов есть псайкеры. И при этом они приходят в Комморраг, **ИЧСХ**, уходят оттуда невозбранно: им хватает ума не злить ТЭ и своими способностями внутри города не пользоваться.

- **Комморраг** (*Comorragh*) — огромный город темных эльдаров, основанный на главной транспортной развязке Паутины, что позволяет почти мгновенно попасть из него практически куда угодно. Огромный настолько, что превосходит по объёму любую планету; Армагеддон и Некромунда на его фоне выглядят жалкими **хрущёвками** (последние кодексы намекают, что это не единый город, а овердохуя «пузырей» в пространстве, связанных порталами). Наполнен мраком, **развратом**, **интригами**, **предательством и нескончаемой войной за власть**. Периодически относительно мирные улочки захлестывают волны бессмысленной и беспощадной резни «стенка на стенку», в особо запущенных случаях быстро переходя к стадии «каждый сам за себя», где кишки и кровича покрывают мостовые сплошным слоем, и единственный способ остановить это безобразие — вывести из мрачных застенок гомункулов неостановимые машины массового уничтожения, чтобы пустить на мясо всех нарушителей порядка, которые не успеют съебаться.
- **Кабалы** (*Kabals*) — группировки ТЭ, каждая из которых контролирует часть города, содержит собственные армию и флот и регулярно проводит рейды в реальное пространство. Рядовые воины-кабалиты составляют основу армии тёмных эльдаров, над ними стоят сержанты-*сибариты* (*Sybarite*). «Чистокровные» кабалиты, рожденные по старинке, а не в пробирках, собираются в элитные отряды и управляются офицерами-*драконами*, а во главе кабалы стоит *Архонт* (*Archon*) — особо сильный дядька (или тетка), пробившийся на это место благодаря тому, что оказался круче, хитрее, умнее, сильнее и злее всех прочих членов кабалы. Основная задача Архонта — сохранить место, ибо, если противникам из враждебных кабал, троллям из нейтральных или заговорщикам из своей же собственной удастся его свалить, его в лучшем случае выкинут на мороз. А потому он должен и впрямь оставаться хитрой, дальновидной, беспринципной и беспощадной сволочью.

Войска и техника:

- Ну, собственно про **воинов-кабалитов** (*Kabalite Warriors*) добавить нечего. Основная и самая многочисленная боевая единица. Кроме осколочных ружей (основное **орудие труда** кабалита) вооружаются многочисленными могучими вундервафлями, которые у других рас обычно навешиваются только на танки.
- **Инкубы** (*Incubus*) — каста профессиональных телохранителей. Лучшие рукопашники Комморрага (и не только его). Единственные из всех ТЭ, кто носит тяжелую броню, сравнимую по защитным свойствам с силовым доспехом. Вооружены brutальными силовыми двуручниками, легко трансформирующимися в пару силовых тесаков, а также встроенным в грудь камнем душ запятого до смерти аспектного воина, который испускает **лучи поноса**. В отличие от прочих ТЭ, не увлекаются половыми извращениями и гедонизмом, ограничиваясь простым и понятным садизмом на поле боя. Вообще, остальные темные эльдары инкубов недопонимают и побаиваются, а иные — шепотом разносят о них всяческие нехорошие слухи, например, что инкубы зашли настолько далеко, что даже держат (!) данное слово. Поклоняются основателю ордена, *Темному Отцу*, которого многие считают падшим лордом-фениксом Архрой. Также в их храмах замечены железные статуи Кхайне, но о том, поклоняются ли они ему, или просто держат для красоты, никто из очевидцев уже не расскажет.
- **Ведьмы** (*Wyches*) — ~~элющие~~ ~~бляди~~ милые девушки, в чем мать родила вышибающие мозги из всяких бедных животинки с огромными зубами да плененных воинов на гладиаторских аренах, а временами отправляющиеся в пиратские рейды вместе со всякими разными кабалами. Отличаются запредельным скилом рукопашной и весьма экстравагантными доспехами — одну сторону тела наглухо заковывают в панцирь, а другую оставляют открытой (от **бронелифчика** до одних серёжек). Впрочем, бываю и культи, носящие броню потяжелее. Плотно сидят на **допинге** (кроме культа Распри, ибо Лилит не одобряет). Поскольку профессия эта требует в



Ведьмы нагибают

первую очередь ловкости и стойкости к конским дозам наркотиков, а спейсмарингов. не силы, мужиков среди культов ведьм немного, и используются они либо по [прямому назначению](#), либо для [всяких побочных функций](#).

Гладиаторские бои на аренах ведьм являются основным источником подзарядки для населения Комморрага. Помимо ведьм, в культурах также числятся такие дядьки, как *Укротители*, которые занимаются тренировкой боевых зверушек, набранных на особо страшных планетах или призванных из Варпа, и заодно осеменяют ведьм.

- **Суккуб** (*Succubus*) — ведьма, оказавшаяся достаточно сильной и хитрожопой, чтобы стать лидером какого-нибудь ведьмачьего культа. Культы, как и следовало ожидать, вечно срутса между собой, причем градус неадекватности порою превышает аналогичные срачи между кабалами. Суккубы обладают ещё более запредельным скиллом рукопашки, чем ведьмы, так что у многих из них в шкафу имеется неплохая коллекция отрубленных голов конкуренток, одного мимолетного взгляда на которую достаточно, чтобы погасить эрекцию у очередного [счастливчика](#), выигравшего право трахнуть предмет беседы.
- **Мандрагоры** (*Mandrakes*) — демоноподобные НЕХ, обитающие на нижних уровнях Комморрага (в зависимости от редакции, менялся и их внешний вид: сейчас они выглядят как классические Дроу - угольно-чёрная кожа, белые волосы). Загадочны и беспощадны. Умеют растворяться в тенях, чтобы выпрыгивать из других; растекаться, как дым, пропуская сквозь свое тело удары мечей или пули безо всякого вреда, а также голыми руками вскрывать силовые доспехи. В основном занимаются охотой на [недостаточно осторожных пешеходов](#), так как ходят слухи, что без регулярных убийств мандрагор теряет свои суперспособности. Кабалы часто нанимают этих существ (ассасины из них хоть куда), правда, иногда за свои услуги мандрагоры требуют в уплату какую-то несусветную хуйню, вроде сердцебиения девственницы или голоса невинного.
- **Хеллионы** (*Hellions*) — обдолбанные [гопники](#) на скайбордах, терроризирующие небеса Комморрага. Срутса с разбойниками и бичевателями, которые тоже любят и умеют летать. Большие мастера рубить конечности, на бешеных скоростях проносясь над противниками. Несмотря на то, что кабалы смотрят на этих оборванцев как на говно, хеллионов нередко нанимают в рейды, поскольку они, во-первых, [таки знают толк в резне](#), а во-вторых, их не жалко.
- **Разбойники** (*Reavers*) — джетбайкеры темных эльдаров, развлекающие толпы [гонками на выживание](#), которые они устраивают на аренах ведьм, а иногда и просто посреди улиц, если две байкерские банды что-то не поделили. Настолько круты в пилотировании, что могут отрубать от жертвы по кусочку лезвиями, приваренными к джетбайку, проносясь мимо нее, а если понтоваться лень, то могут и пристрелить из пары встроенных осколочных карабинов. И таки представляют собой самые быстрые юниты в игре, не являющиеся тяжёлой бронетехникой (хотя приставка «бронь» к машинам тёмных имеет ну очень условное отношение).
- **Бичеватели** (*Scourges*) — тёмные эльдары, превращенные гомункулами в [икаров](#) через высверливание полостей в каждой кости, выращивание новых мышц, имплантацию искусственно выращенных крыльев и адреналиновых желез. Операция эта дорога и весьма болезненна, но от желающих нет отбоя, ведь бичеватели гребут деньги лопатой, являясь самыми надежными и высокооплачиваемыми курьерами, через которых обычно передаётся вся секретная информация в Комморраге (ибо всему остальному доверять нельзя: шифровки можно прослушать, письма перехватить, а псайкерство равносильно суициду). Благодаря этому, практически неприкосновенны, что в комморрагском бардаке - нешуточная редкость. Имея практически неисчерпаемый бюджет, бичеватели обычно вооружаются самыми мощными и при этом удобными и легкими вундервафлями, которыми сеют смерть и пиздец с большого расстояния, чтоб враги не потрепали их драгоценные крылышки, да и броньки в тех же целях носят покрепче.
- **Гомункулы** (*Haemonculus*) — [интеллектуальное меньшинство](#) тёмных эльдаров. Некоторые из них невъебенно стары, помнят времена Падения, а то и вовсе некогда основали первые культы наслаждений и начали скатывать Старую Империю в говно. По сути держат на себе всё общество тёмных: выращивают новых эльдаров в сотах, производят на фабриках огромное количество военных вундервафель, а также за особую плату могут воскрешать особо ценных граждан, даже если от них остались одни ошметки. В деле пыток гомункулы вообще вне конкуренции: на их «симфонии боли», в которых жертву могут расчленивать на кусочки живьем, а потом собрать обратно, повесив её рядом с собственным скелетом, слетаются посмотреть богачи и аристократы; если арены ведьм в плане подзарядки энергией страданий это [общепит](#), то симфонии боли — шикарные рестораны. Помимо этого, гомункулы большие мастера собирать из мяса и металла убойных и живучих уродов или биомашин, в рукопашке способные выпиливать дредноуты космодесанта — в бою ковен гомункулов посылает вперед волны этих тварюшек, наслаждаясь зрелищами учиненной ими резни. Как ни странно, несмотря на всю свою полезность, архонты обычно держат их за почти такое же говённое быдло, как и рядовых темных эльдар, разве что в расход не пускают. Только очень немногие из



Гомункулы за расово верным занятием ТЭ.

гомункулов достаиваются хоть какого-то уважения со стороны темноэльдарской илитки.

- **Остовы** (*Wracks*) — то, что получается, когда гомонкулам скучно (а скучно им часто). Франкенштейны 40k — сикось-накось сляпанные големы из разных частей тел разных существ, с добавлением всяческого колюще-режущего; яды по вкусу. Стрелять не стреляют, зато в рукопашке нагибают, в основном благодаря нечувствительности к боли и наличию отравленного оружия, при помощи которого могут без проблем выпиливать даже самых живучих тварей. При этом по-собачьи преданы своим создателям, надеясь, что в какой-нибудь прекрасный день те даруют им свободу. [Улыбаемся и машем](#). Алсо, те гомункулы, которые не любят таскать с собой всех своих зверушек, частенько запиливают новых прямо на месте, было б из чего. А бывает и так, что остовами становятся добровольно, и какую-никакую личность (хотя и сильно изуродованную) они сохраняют. Грубо говоря, если гротеск - тупой голем, биоробот, то остов скорее - жополиз и шестёрка гомункула. Некоторые ТЭ, прожив сотню-другую лет пресыщаются всем на свете, поиск новых ощущений и приводит их в ряды остовов. Кто то ищет могучего покровителя в изменчивом и безжалостном Комморахе, и ни придумывает ничего умнее, как поступить в анальное рабство к гомункулу. Есть и те, кто думает, что становится таким образом учеником гомункула, надеется когда нибудь занять его место. Разница между остовами и нижеописанными гротесками весьма существенная!
- **Гротески** (*Grotesques*) — то, что получается, если гомонкулам *очень* скучно. То же, что и остов, но крепче, пожирнее и с более явной ориентацией на выпил легкой пехоты. Хотя спейсмарины и некроны в их понимании — такая же «легкая пехота», как и гретчины. Демонов Кхорна, признанных мастеров рукопашки, отряд гротесков способен смести одним ударом. Минусы — медлительны, не умеют стрелять, тупы как пробки и без сопровождения гомункула тупеют ещё больше, то есть перестают различать своих и чужих. Еще один неожиданный и существенный минус — легко поддаются панике, причем остановить отступающих гротесков все равно, что затормозить [стадо слонов](#).
- **Талос** (*Talos*) — то, что получается, если гомункул в детстве увлекался [поклейкой ганчиков](#). В результате потуг садиста-извращенца с многотысячелетним опытом на свет появляется чудная машинка, способная в ближнем бою сметать с дороги дредноуты космодесанта. Принцип действия подобного девайса очень прост: берется материал на гротеска, куча металлолома и антиграв, после чего все это смешивается и добавляется хитрая система, которая причиняет биологической части талоса невероятные мучения. Во время боя пытки ослабевают, неиллюзорно побуждая талоса действовать. Получается просто и эффективно — талосы не отступают и тогда, когда даже обдолбанные ведьмы и бесстрашные инкубы понимают, что пора рвать когти, ибо «пилоту» подобного устройства гораздо выгодней сдохнуть в бою, чем вернуться живым. Благодаря хорошей броне, представляют собой довольно сложную цель. Попавший в цепкие лапы этой машинки пихот может быть быстро и эффективно разобран на органы и косточки заживо, после чего все «запчасти» засасываются внутрь талоса — их можно либо применить как топливо для придания дополнительной ЯРОСТИ в бою, либо дома собрать несчастного заново, чтоб гомункул запытал его со всей обстоятельностью.
- **Хронос** (*Chronos*) — практически то же, что и талос, но если талос завязан на несение добра и света всем вокруг в ближнем бою, то хронос предпочитает слать во вражин [лучи любви](#) с почтительного расстояния, высушивая жертвы и забирая их жизнь и боль себе: убитые этой машинкой зачастую выглядят так, словно умерли от старости и истощения, причем лет двести назад. Но главная фишка хроноса не в этом, а в том, что эти высосанные боль и страх он способен передавать другим бойцам, накачивая их силой и даже поднимая их из мертвых. Относительно живое воплощение идеи [биореактора](#).
- **Арлекины** (*Harlequins*) — этим всё равно, с какими родичами общаться: силы ночи, силы дня — одинакова хуйня. Частенько даже в бою можно увидеть среди ТЭ особо отмороженных арлекинов, с радостью участвующих в налётах и зверствах. Да и публика на Комморраге более изысканная и изощрённая, и концерты арлекинов пользуются там огромной популярностью. Весь мир — театр, хуле.
- **Медузы** (*Medusae*) — особо [отличившемуся](#) кабалиту в мозг вживляют, собсно, сабж — некую [полуреальную-полуэфирную сущность](#), похожую на мешок с говном, паразитирующую в Паутине. Теперь у него нет своей воли, только то, что прикажет архонт. Медуза плотно срёт в мозги поциенту, не давая ему делать хоть что-то помимо того, что хочет хозяин. Питается медуза снами и сильными эмоциями, особенно любит кошмары и страдания. Всё это копится в черепе поциента, но подохнуть паразит ему не даёт. В бою медузы открывают забрала глухих шлемов, которые носят постоянно ([их вообще нельзя снять](#)), и через их взгляд во врага летит такая доза концентрированного пиздеца, что тому ничего не остаётся, кроме как тихо оуклиться и сдохнуть.



Талос

- **Ламеи** (*Lhamaeans*) — среди архонтовых **конкубин** кого только не бывает. Эти крайне фапабельные барышни — последовательницы древнего (ещё допаденческого) культа Ламеа, высшей добродетелью в котором было знать всё о всех ядах и непрезойдённо ими пользоваться. Мастерски рубятся отравленными клинками. Говорят, даже воздушный поцелуй ламеи может быть смертелен. Как архонту удаётся их ебать и раз за разом оставаться в живых — **тайна, покрытая мраком**. Очень часто архонт пользуется **сразу пару таких**.
- **Ур-гули** (*Ur-Ghuls*) — этих слепых тварей (зато нюхают и слышат хорошо) ловят где-то в **Коморрагских ебенях**. Всю жизнь признают одного и только одного хозяина, неподкупны, никем другим не приручаемы и трудноубиваемы. Порвут кого угодно не то, что по первому знаку архонта, а даже если им просто покажется, что он в опасности.
- **Сслиты** (*Sslith*) — многие архонты предпочитают платить **чужакам**, а не доверять своё драгоценное тело **своим**. Сслиты вообще не эльдары, а злобные **змееподобные алиены**, давно и прочно обосновавшиеся на Комморраге, ибо им тут **по нраву**. ТЭ не пытаются их опиздюлить, а архонты даже с удовольствием нанимают в телохранители. У сслитов несколько ебанутый и замысловатый — но нерушимый! — кодекс чести, один из принципов которого: «меня можно купить, но нельзя перекупить». К тому же они являются счастливыми обладателями двух пар рук, что позволяет им использовать в бою **целый арсенал** разнокалиберного оружия. А ещё полная нечувствительность к боли и абсолютное разделение **идеалов и ценностей** ТЭ. Идеальный телохранитель же!
- **Рейдер** (*Raider*) — летающий (как, впрочем, вся техника ТЭ) **шушпанцер**. Необходим ТЭ не менее, чем вода, воздух или пытки. Поскольку броня у тёмных ну очень хлипкая (за редкими исключениями), им нужно поскорее подобраться к врагу и при этом не подставляя под вражий огонь собственные драгоценные задницы. Рейдер для этого просто идеален — это вместительный транспорт, вооруженный противотанковым «Темным копьем», способный не только максимально быстро перевозить к цели, но и носиться по полю боя как угорелый — за техникой ТЭ не могут угнаться даже их сводные братья, поэтому попасть в Рейдер невероятно трудно. Но при попадании все будет плохо — бронь у ТЭшных повозок никакая, крыши у них тоже нет — что у техники, что у пассажиров, ага. Прямое попадание навесом уничтожает Рейдер гарантированно, со всем, что на нем ехало. Но это надо сперва попасть, чего обычно не происходит. ТЭ частенько обвешивают свои рейдеры трупиками врагов и содранной кожей, чисто для красоты, и всевозможными крючьями и шипами снизу — чтоб рвать в куски вражеских пихотов, над головами которых Рейдер носится.
- **Опустошитель** (*Ravager*) — в отличие от Рейдера, на базе которого собран, народ не перевозит, вместо этого обвешан ТЭшными вундервафлями мощностей настолько неебических, что способен одним залпом выпилить тяжелый танк или отряд пехоты. Но и сам удар держать не способен.
- **Яд** (*Venom*) — Рейдер поменьше, перевозить может всего пять рыл (идеально для архонта и его телохранителей), зато носится, как за жопу укушенный, и защищен всякими хитрыми силовыми полями, да и вооружен неплохо.
- **Бритвокрыл** (*Razorwing*) — истребитель-ракетоносец от ТЭ. Неебически крут за тем исключением, что дохл. Передвигается только в двух скоростных режимах: 1. Очень быстро; 2. «Что это, блядь, было?!». Гоняют на них чуваки из бывших разбойников, накопивших дохуища фрагов, репутации и бабла, которым езда на простом джетбайке уже не вставляет. Летучий пиздец что пехоте, что танкам. Умеет валиться с неба, как снег на голову. Но ракет (правда, на любые случаи жизни) может взять не больше четырех штук. Впрочем, для ТЭ, как любителей скорости вообще и блицкрига в частности, большего и не надо.
- **Ворон пустоты** (*Voidraven*) — бомбардировщик от ТЭ. Вооружен двумя «Копьями пустоты» — улучшенной версией «Чёрного копья», поэтому щелкает танки, как семечки, и может набирать ракеты, как и Бритвокрыл. Самая **мякотка** — на полном ходу (бывшие разбойники же!) уронить на врага одну из их неебических бомб, оставляющих после себя в лучшем случае чистую землю и грязную воду, в худшем — стеклянный кратер и вонючий пар.
- **Жнец** (*Reaper*) — Форджевый маленький (поменьше Рейдера, побольше Яда) и очень шустрый танкхантер. На вооружении имеет совершенно по Фрейду выглядящую убервафлю под названием «Проектор Штормового Вихря» (*Storm Vortex Projector*), способную плавить в жидкое говно любую бронетехнику.
- **«Танталус»** (*Tantalus*) — тоже Фордж. Большой, **ЗДОРОВЕННЫЙ** по меркам ТЭ **транспорт** с очень серьёзным вооружением, способный перевозить аж двадцать (!) тёмноэльдарских тушек. Имеет вместо двигателя какой-то совершенно архисотонинский агрегатунг, позволяющий ему развиваться скорости похлеще, чем всякие там Бритвокрылы, тем самым **доставляет** сразу невьебенную кучу ТЭ к вражеским позициям за один прогон. Тем не менее, его полезность под большим вопросом: есть риск, и немалый, что его собьют ещё до начала междусобойчика: враги при виде этой шайтан-машины



сразу же начнут массовое производство шлакоблоков и по-любому постараются «Ганталуса» [ТОВО](#), [этово](#). А броня у него такая же говённая, что и у обычного Рейдера. Так что есть неиллюзорный шанс за один раз потерять добрую половину своей армии. Оно надо? С другой стороны, высаженные на дистанции выстрела двадцать кабалитов тут же начнут рубить пиздечки многочисленные фраги, а подвезённые на расстояние короткого броска ведьмы/остовы/гротески (гротесков всего 10, но этого более чем хватит, я гарантирую это!) немедленно устроят развесёлое шоу под девизом «[КРОВЬ КИШКИ РАСПИДОРАСИЛО](#)» и дикую седалищную боль врагу, который поймёт прямо в своих окопах сразу пол-армии тёмных, только и ждущих, чтоб начать анально насиловать все живое и построенное. Но! Почти любой враг может просто отвести свои войска (если успеет) и долбануть чем-нибудь взрывным (если есть), которому в принципе похуй, сколько и чего под него попало. Так что риск, и серьёзный, но победа того стоит.

А вот сверхтяжелой техники у ТЭ нет вообще (если не считать иногда выписываемого из-за бугра корсарского авиазвена). Но оно им и не надо: меньше всего на свете реальный темноэльдарский пацан обязан охотиться на титаны, от которых можно съебать, и подрывать бункеры, из которых врага можно выкурить во всех смыслах. Но даже если армии темных ВНЕЗАПНО потребовалось уничтожить вражеский титан, то они попросту высылают эскадрон "Опустошителей" или "Жнецов", объединенная огневая мощь которого хватит на любой титан.

Оружие:

В отличие от своих сородичей из крафтворлдов, темные эльдары делают свои пушки из более традиционных материалов на фабриках, что, впрочем, не отменяет крайне высокого качества продукции:

- **Осколочное оружие** (*Splinter weapons*) — стреляет кристаллами, разгоняемыми по принципу гаусс-винтовки с таким ускорением, что разбиваются на осколки. Но фишка еще и в том, что осколки обильно смазываются чертовски лютым ядом, берущим не только спейсмарингов и тиранидов, но даже некронов. В лучших традициях темных эльдаров яд этот доставляет жертве максимально возможную мучительную смерть, а стрелку, таким образом, — максимально возможные обильные лулзы, хотя при охоте за пленниками обычно в осколкометы заряжают вырубавшие несмертельные яды (но, по мучительности для реципиента, аналогичные). Несмотря на всю винрарность этого оружия против пехоты, даже с самой убойной версией осколочной пушки технику можно разве что обматерить, ибо танкам на яд пофиг.
- **Оружие на темной энергии** (*Dark energy weapons*) — в свою очередь, предназначено как раз для борьбы с неуклюжими мон-кейскими жестянками, причем особенно весело жарит тяжелобронированные образцы, ибо темная энергия лоб Лэндрейдера пробивает так же легко, как легкую скорлупку Химеры. Есть в виде полноценной дальнобойной ПТ-пушки ака «*Темное копье*» (впрочем, без проблем подъемной для простого эльдара, и даже летающего «Бичевателя», у которого каждый килограмм на счету), более компактного *бластера* для стрельбы на ходу/лету со средних дистанций и совсем уж крохотного *бласт-пистолета*, из которого стрелять приходится чуть ли не в упор, хотя это один из самых крутых пистолетов во всей Вахе вообще и однозначно самый крутой в серийном производстве. Также присобачив к «Темному копью» фузионную технологию (которую мон-кеи кличут мельтой), был создан еще более лютый пиздец — «*Тепловое копье*», от которого не спасет вообще ничто, кроме быстрого-быстрого съезывания куда подальше.
- **Дезинтегратор** (*Desintegrator*) — имперский плазмаган помните? Так вот, это почти то же самое, но чуть больше, в три раза скорострельнее и не взрывается. Ночной кошмар для спейсмарингов, тауситских бронекостюмов и прочей тяжелобронированной элиты, ибо косит их просто пачками.
- **Шредер** (*Shreder*) — модификация паутиной винтовки Пауков Варпа. Темные добавили немного мощности, в результате чего паутинное облако наносит пиздец по площади, а саму паутину по привычке смазали ядом, но не убойным, а просто болеусиливающим — для большего кайфа от разглядывания корчащихся и медленно нарезаемых в греческий салат врагов.
- **Окостенитель** (*Ossefactor*) - очередное творение гомункулов, до которых дошло, что приборчики, с помощью которых они запиливают своим творениям скелеты, можно использовать и в военных целях. Получив дозу излучения из этой вундервафли, жертва оказывается разодрана на клочки своим же разросшимся в хаотичных направлениях скелетом, причём растут кости с такой скоростью, что стоящий рядом с облучённым товарищем пехот может обнаружить, что его надело на веточку няшного костяного дерева.
- **Вырубавший бластер** (*Haywire blaster*) — сложная электромагнитная пушка, под огнем которой электроника ломается так же бесповоротно и адово, как если бы ее засунули в микроволновку. На органику действует в целом неплохо: может нехило сварить человека заживо, особенно если он в закрытых доспехах; но те же осколкометы куда эффективнее и веселее.
- **Деструктор** (*Destructor*) — огнемёт (а точнее не совсем) от ТЭ. Выпускает струю ацккой кислоты с [интересным составом](#). Также имеет ряд побочных эффектов: [взрыв кровеносных сосудов](#), скелетный распад, травмирование сетчатки глаза и т.п..

Кроме того, темные проявили изрядную фантазию при подходе к рукопашному оружию: начиная со вполне невинных отравленных клинков, и заканчивая такой лютой штукой, как *агонизатор*, доставляющей смерть от невыносимой боли даже некронам, чумным десантникам и демонам Нургла,

которым по чину положено боль не чувствовать вообще, а также различные средства экспресс-свежевания и препараты.

Интересные личности:

Асдрубаэль Вект (*Asdrubael Vect*) — глава самой крутой банды тёмных эльдаров — кабал Черного Сердца — и неофициальный батька всея Комморага. С помощью всего лишь ума, хитрости и пары вёдер яда [поднялся от раба до верховного правителя тёмных эльдаров](#). Хитрым образом чужими руками разрушил систему благородных домов и основал систему кабалов, в которой успеха достигают не благодаря аристократическому происхождению, а наглости, хитрости и интриганству. Сожрал такое невёбенное количество душ, что по уровню крутизны стоит где-то между Императором до Ереси и примархом. По степени хитрожопости Вект уступает только Тзинчу, из-за чего все попытки переворота со смещением его с трона Комморага заканчиваются эпик фейлом, иногда даже не успев начаться. Ходят слухи, что Вект нынче уже [не торг](#) и позволяет интриганам и мятежникам куда больше, чем раньше, что, правда, не отменяет кровавой расправы над ними в самый неожиданный момент — просто Векту скучно и он так развлекается. Большинству людей известен по Soulstorm, где пилотирует свой личный Рейдер «Трон Разрушения», по бронированности и убойности превосходящий иной танк. В конце-концов был таинственно убит мандрагорами, по заказу неизвестно кого, вероятно, все-таки леди Малис, кабал которой тут же свалил из Коморры в неизвестном направлении. Но несмотря на то, что убийцы постарались зачистить вообще все генные материалы, гомункулы таки смогли его воскресить, после чего Вект лично выпилил почти всех оставшихся в Коморре архонтов и теперь правит единолично.



All your soul are belong to us!

Барон Сатоникс (*Baron Sathonux*) — добрый дядя, лидер хеллионов и неофициальный король трущоб Комморага. Среди ТЭ его считают кем-то вроде Робин Гуда, ибо он опускает богатых, а кое-что из его добычи перепадает нуждающимся. В связи с этим пользуется в среде своих подчиненных безграничным авторитетом, который доходит до того, что ни один хеллион не отправляется в пиратский рейд без его благословения. Некогда был не последней фигурой в кабале Рассечёного Ока. Во время одного особенно удачного рейда ему удалось захватить не абы кого, а эльдарскую видящую. Начальство оценило и [наградило](#). [Конец немного предсказуем](#): Сатоникс собрал армию из голодранцев и [поставил кабалу на колени](#), чем заслужил себе славу, почет и уважение среди хеллионов, которых до этого все чмырили. С тех пор находится в постоянных бегах, небезосновательно опасаясь наемных убийц, которых толпами подсылают к нему лидеры других кабал. Впрочем, наебывать врагов ему не так-то сложно, ибо в свое время барон, ещё не бывший бароном, сделал из костей эльдарской видящей очень полезный девайс — предсказательные кости, которые пусть и не на сто процентов, но безопасность барона и [баттхерт](#) архонтов гарантируют. Несмотря на экстремальный образ жизни, Сатоникс не чужд и всяких маленьких жизненных радостей, так что в свободное от съезываний время занимается плетением интриг и внедрением своих шпионов в ряды кабал, в чем немало преуспел.

Дразхар Мастер Клинков (*Drazhar, Master of Blades*) — самый-рассамый на сегодняшний день инкуб. Однажды явился в один из их храмов во время ежегодных [перевыборов](#) иерарха, порубал в мелкий винегрет всех претендентов, а там и самого иерарха, но в его кресло не сел, а просто раскланялся и ушёл. С тех пор он периодически появляется то в одном, то в другом храме, присутствует на военных советах, получает контракты. И, хоть он не иерарх и даже не офицер-клайвекс, остальные инкубы (да и вообще ТЭ) ему люто флюродросят, [ибо страшно](#). Славен ещё и тем, что никто никогда не слышал от него ни звука, и никто никогда не видел его без шлема. Часто участвует в набиганиях той или иной кабалы в риалспейс, где приходит и [молча поправляет всё](#). Его услуги может оплатить далеко не каждый архонт, но оно того стоит — Дразхар может как минимум на равных потягаться даже с эльдарским лордом-фениксом. Кое-кто считает, что Дразхар и есть падший лорд-феникс Архра, но доказательств этому нет, а спрашивать у него напрямую всем как-то ссыкотно.

Лилит Хесперакс (*Lelith Hesperax*) — лидер культа Распри и, собственно, единственная ведьма, которая реально выходит на бой в [бронелифчике](#). В связи с этим крайне [почитаема](#) фоннатами, а её фигурка является самой продаваемой из всех уникальных персонажей ТЭ. Не использует [вещества](#), дабы наслаждаться чистыми, незамутнёнными мучениями жертв, ведёт [здоровый образ жизни](#), [следит за фигурой](#) и регулярно повышает свои [боевые навыки](#). Так что её выход на поле боя помимо мощного [поднятия боевого духа](#) союзников и деморализации врага может причинить последнему еще и неиллюзорный [butthurt](#). Орудует обычно двумя ножичками - простыми, но скилл такой, что хаоситскому лорду в один взмах перерубает руки и ноги вместе с броней (остальное до сих пор ревет над воротами дворца Векта).

Однажды знатно потроллила Коммораг, объявив что даст награду тому кто ей привезет достойного противника. Притаскивали тиранидов, оркских боссов, разную НЭХ... красотка всех резала одним махом. В конце концов один архонт сумел поймать крутейшего капитана маринесов (дважды чемпиона каких-то там соревнований). Этот продержался шесть часов. Лилит отделалась легким порезом. Когда архонт потребовал награду, она заявила что таковой является... правильно, привилегия умереть от её ножиков. Пришлось ему взять меч того самого десантника и умереть через шесть минут.

Керадруах Обезглавливатель (*Kheradruakh the Decapitator*) — то ли некоронованный король всех мандрагоров, то ли просто разожравшийся на [трофейной тушёнке](#) индивидуум — поди спроси. Кроме

совершенно непроизносимого имени и звонкой погремухи к нему, примечателен обладанием четырьмя руками (иные винят в этом эксперимент одного из ковен [гомункулов](#)). Как и остальные мандрагоры, бывает в рейдах, но не за плату. Вместо платы он, по каким-то только ему понятным признакам, вычисляет среди «комитета по встрече» одного определённого воина (как правило, это вражий командир) и начинает на него [тотальную охоту](#). Зарезав его, делает архонту ручкой и немедленно сваливает, забрав с собой голову. Хотя иногда и за плату, начиная от тысячи душ, охотится на важную шишку. Ходят слухи, что его логово находится где-то в самых нижних уровнях Комморрага и представляет собой огромную пещеру, утыканную черепами от пола до потолка. Там Обезглавливатель голову [потрошит и изучает](#). Если череп ему не нравится, он его выкидывает. Если нравится — вешает на стенку. Все черепа зачем-то смотрят в одну точку. Говорят, что свободных ниш в пещере осталось не то чтобы много. Ещё говорят, что когда Керадруах свою коллекцию все-таки закончит, в галактике должно случиться [что-то нехорошее](#). ИЧСХ - таки собрал. Завершил коллекцию череп одного из силовиков Векта, по имени Валлосиан Синтрак. Добыв его череп, Керадруарх открыл в Комморраге портал в измерение мандрагоров, загадив здоровый кусок города и закрыв брешь в Вратах Каина, помешав орде демонов ворваться в Комморраг.

Аурелия Малис (*Lady Aurelia Malys*) — таки архонтесса, и единственный в обозримом пространстве претендент на место Векта, причем имеет реальные шансы. Была его супругой, когда тот ВНЕЗАПНО обнаружил, что её ум его возбуждает. Сделал это после того, как сия дамочка уперла из лап механикусов рабочий!!! СШК!!! (представьте как его охраняли), причем сделала все чужими руками — сагрив целый флот орков и приземлив его на планету, где откопали СШК. На планете эпический махач, а очередная возможность человечеству возродиться таки проебана по вине одной эльдарской бабы. Десять лет ебалась с Вектом, но, в конце концов, надоела ему и была выкинута на мороз. Не смирилась и, пылая жаждой мести, свалила в Паутину, где в каких-то ебнях откопала не абы кого, а аж самого Цегораха (см. выше). Раскидав ее группировку, бог лулзов вызвал саму Малис на поединок умов, а когда она победила, в изумлении свалил, оставив после себя полуразумный клинок и пульсирующий кристалл, оказавшийся его сердцем. Полная решимости ввалить Векту за все хорошее, не считаясь с ценой, девка вырезала свое сердце и вставила вместо него трофейное. Вернувшись в Коморру основала собственный кабал и теперь идет к успеху, имея реальные шансы ушатать Векта.

Ушедшие эльдары (Экзодиты)

Хотя и не имеют своего кодекса (кроме одного полуофициального, со свежестью говна мамонта, и пары юнитов во втором издании), ушедшие эльдары часто появляются в фанатских, а также в романах и рассказах. На общую картину вселенной влияют слабо, ибо в отличие от своих сородичей, не ведут ни космической экспансии во имя восстановления империи, ни рейдерских походов — лишь бы люди, орки и жуки не набегали на их уютенькие миры, которых, к слову, и общего количества-то никто толком не ведаёт. Однако при этом, являются самыми адекватными эльдарами, с которыми при желании можно и договориться без обязательного предательства.

Ушедшие эльдары гораздо более простодушны и открыты, что светлые, что темные считают их «[деревенщиной](#)» или «[благородными дикарями](#)». Живут небольшими кланами, занимаясь земледелием и разводя разнообразных динозавров и драконов, мигрируя вместе с их стадами и занимаясь на поле. Хотя для Эльдар «пахать на поле» синонимично с «пошел и взял себе помидоры из грядки», ибо вся еда, животная или растительная без особых проблем у них растет, без никаких ГМО или пестицидов. По сути своей являются смесью хипшара и чОкнутого на всю голову зелёного. Хотя их арсенал приблизительно такой же, что и у Эльдар ковчегов, с психокостью у них более туго и она обычно используется для домов и/или памятников, потому вооружены они обычно мечами, хоты некоторые фаны даже давали им луки, чьи стрелы способны пробить космодесантника насквозь. Более того, в романах они показаны так, что Чак Норрис бы рыдал: в одной книге они бескровно отразили нападение объединенного рейда четырех темноэльдарских кабалов (причем они все были в топ 10 Комморрага) и для того, чтобы завоевать ОДНУ планету понадобилось три полных Легиона (до Ереси) маринада. Хотя это объясняется не ультра-способностями самих эльдар, а тем, что их планеты превращаются в Катачан под ЛСД к любому чужаку с враждебными намерениями (читать «Мир смерти» Стива Лайонса). На некронов в лице Анракира и Тразина не сработало, и экзодиты со своими союзниками с мира Алайток эпично слили одну из планет, поэтому бесконечный цикл планетки сейчас красуется в виде экспоната на Солеменейсе. Сами планеты являются одним-единственным камнем душ для всех живущих на ней эльдар (благодаря этой фици души павших шляются во всей планете) происходит это из за привычки впаивать камни душ в деревья. Таким образом трухлявый пенек может быть чьим-то родственником.

С другой стороны, из-за расслабленной и изолированной жизни вне основных опасностей вселенной сорокотысячника, экзодиты частенько бывают банально не готовы при столкновении с пиздецом в виде налета темных или прорыва демонов. То же самое верно и в отношении тех, кто захотел [слинять](#) со своего унылого зеленого шарика в поисках более интересной жизни.

Войско обычно представляет собой легкую пехоту с мечами/сюрикенометами и различной динозавровой кавалерией, от мелких Драконьих Рыцарей до самых настоящих брахиозавров, на спинах которых возвышаются стрелючие башенки. Как и все эльдары, Экзодиты тоже поголовно псайкеры, и свои псайкерские способности они используют чтобы [сращивать сознания наездников со зверьем](#) или же чтоб оберегать могильные курганы и Духи Мира (аналог загробного мира и хранилище псайкерской энергии) от гадостников из Варпа. Но если их раздракуют совсем, они выводят на поле боя своих Эльдарских Рыцарей — машины из психокости, для которой пилот и машина сращивают сознания, и еще обладает встроенным Камнем Души для общения и спасения души пилота на случай его смерти. Это вам не

полудохлые Призрачные Рыцари с крафтворлдов, управляемые мертвыми душами.

При всей их суровой кавайности, экзодитов так и не сделали полностью игральными (даже на подтанцовках у обычных эльдар), и в обозримом будущем такой возможности не предвидится. Из присутствующих в настолке самыми живыми наследниками остаются Следопыты — нечто среднее между аспектниками и экзодитскими партизанами, которые долго учились у [настоящих лесных эльфов](#) правильно кемперить из кустов.

Иннари

Иннари (*Ynnari*) — секта Иннеадопоклонников, объединившая в себе и крафтворлдовцев и темных эльдар и даже арлекинов (Цегорах оказался не против, ловя лулзы с того, что малый пантеон эльдарских богов в лице Кхейна, Иннеада и уравнивающих их Цегораха снова на сцене). Не имеют постоянного места проживания, кочуют по Паутине, периодически останавливаясь на разных крафтворлдах. В Коморре объявлены вне закона самим Вектом, что не помешало многим друхари, в том числе и Лелит Гесперакс, стать сектантами.

Иннари совершенно не боятся умереть, ибо каждый из них отмечен Иннеадом и после смерти будет захаван им, послужив деталью для оружия возмездия против Слаанеш. Поэтому все Иннари фанатичны словно Сестры Битвы, а ещё получили от своего патрона способность ЖРАТЬ души умерших, становясь ещё сильнее и фанатичнее. В настолке это выражается тем, что убив вражеский отряд или посозерцав смерть своего, отряды Иннари получают дополнительное действие, чем и без того сильные эльдары превращаются в абсолютный пиздец, уничтожающий оппонента за ход (причем за его ход).

Разумеется имеются свои меметичные личности, ну и разумеется те кто перешли на сторону Иннари: Перешедшие:

Все Лорды-Фениксы (кроме Ириллита, который запилен Форджой, и потому в ванильных кампаниях не упоминается) — после того как Иннари отбили Черную Библиотеку от Аримана.

Эльдрад Ультран — после того как Иннеад лично заявился на Ультвэ, где Эльдрада судили за то что он подверг всех эльдар опасности ритуалом пробуждения Иннеада.

Принц Ириэль — после того как его воскресила Иврейн.

Лелит Гесперакс - узнав что может поддерживать свою молодость и ЧСВ без постоянных жертв Слаанеш.

Йанна Ариеналь - увидев как Иврейн пробуждает призрачные конструкции от фоновой дрёмы, выводя тех из сна и дарую нормальную жизнь.

Силандри Из-за Ваули - да кто этих арлекинов разберёт?

Свои:

Инкарн, Аватар Иннеада (*Ynkarne, Avatar of Ynnead*) — очень приятно, бог. Нет серьёзно. Инкарн — аватар Иннеада сделанный по тому же принципу что и Аватар Кхейна, только его не надо оживать. Он приходит сам, при желании его можно просто вытащить из Варпа на свет божий, просто убейте побольше врагов. Крут как десять Слаанеш вместе взятых, совершенно чужд Варпу по природе своей (даже боги Хаоса не могут его увидеть), жрет Хранителей Секретов на завтрак, оживает всех подряд кого захочет, снабжает псайкеров Иннари особой уличной магией. Происходит не из Варпа а из некоей «Тьмы» спрятанной как бы за Варпом, что неиллюзорно намекает на связь между Мандрагорами и самим Иннеадом. В бою офигенно крут, делает окружающих эльдар фанатичными и совершенно безбашенными, оживает призрачные конструкции, наделяя их полной жизнью, лечит себя когда рядом умирают эльдары, пугает врагов, колдует и размахивает древним клинком Виллит-Зар, выкованным самим богом Ваулом. В настолке невозбранно троллит игроков своей способностью телепортироваться на место убитого отряда, а так же тем что занимает слот для Евы.

Визарх, Клинок Иннеада (*The Vizarch*) — телохранитель Иврейн и король её же френдзоны. До событий кампании звался Лаарианом, был Экзархом Яростных Мстителей, обучал Иврейн. Позже, узнав что сбежавшая с Биэль-Тана Иврейн стала корсаром, а потом опустилась до уровня обычной убийцы в Коморраге, едва не отправился в запой. Отправившись в Тёмный Город, он вступил в храм Алых Инкубов, чтобы приглядывать за своей ученицей. Отжал у главного пахана Храма доспехи и меч, которым оказался Азу-Вар Меч Беззвучных Криков (один из мечей выкованных Ваулом, который заставляет отряд врага проходить тест на лидерство по наименьшему значению). В бэке крут как Чак Норрис - режет инкубов Векта десятками, выпиливает демонеток сотнями, даже уложил на лопатки Великого Нечистого. Является объектом лютого баттхерта для настольщиков, ибо при всей своей крутости в бэке наравне с обычным экзархом Мстителей, которым и являлся до ухода в религию, его ножик хуже меча экзарха авенгеров, а броня аналогична обычному аспектному армору.

Иврейн Дочь Теней, Эмиссар Иннеада (*Yvraine, Emissary of Ynnead*) — сильная и независимая женщина (даже котэ имеется), крута как все эльдарские персонажи вместе взятые. Родом она с Биэль-Тана, где успела побыть танцовщицей, колдуньей, и воином аспекта Яростных Мстителей, потом пиратила

с корсарами, доросла до командования кораблём но была пидорнута за излишнее ЧСВ, попала в Коморру, где вступила в Культ Распри, доросла до ранга суккубы, снискав такое уважение, что её решила превентивно убить сама Лилит Гесперакс. Единственная за тысячелетия оставила шрам оной Лилит, но и только. Собиралась отдать душу Слаанеш ровно в тот момент, когда Ультран зафейлил ритуал пробуждения Иннеада. Бог не проснулся, но открыл один глазик, оценил Иврейн и накачал её силами так, что бывшая суккуба стала псайкером новой дисциплины колдунств, посвященной Иннеаду. Иврейн ВНЕЗАПНО воскресла, случайно портал в Варп, и сбежала из Вечного Города, попутно отправив на тот свет половину Кабала Черного Сердца, и чуть ли не самого Векта лично. Прибежала на Биэль-Тан во время вторжения Демонов, вымела их, попутно развалив Биэль-Тан на части, (и теперь вместо мира-корабля Биэль-Тан является огромным флотом) и породила Инкарна из душ местного Бесконечного цикла. Выперла из Черной Библиотеки Аримана, попутно превратив его рубриков обратно в живых маринов (троллинг 40к лвла) и скормив их Иннеаду, воскресила принца Ириэля, помогла растолкать Робаута Жиллимана, а потом еще раз выбросила Аримана из ЧБ на мороз. Потом в конец обнаглела и пробралась на Чумную планету Мортариона (да, в Варпе) и стырила оттуда Руку Тьмы, подаренную Морти Абаддоном. Такие дела. В настолке символизирует тем что колдует колдунство Иннеада лучше чем аватар Иннеада, и берётся по сути ради того чтобы стоять в руинке и раз в ход пинать каких нибудь хтонических убиваторов. Сама по себе не может ничего, нужна ради одного заклинания.