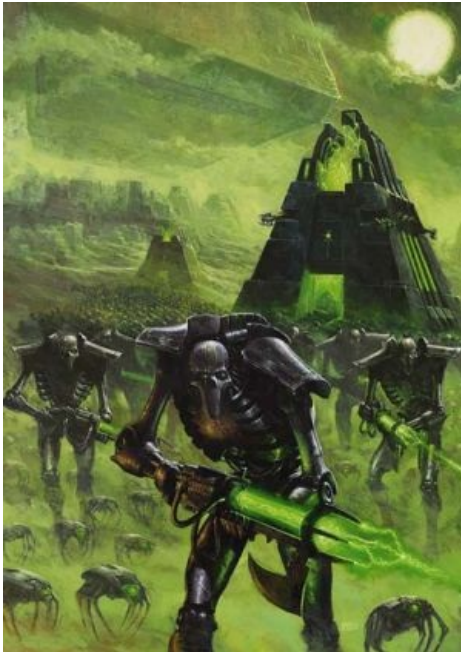


Некроны — Lurkmore

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

Некроны



Некрон старой редакции.



Новая редакция.

«НАРУШИТЕЛЬ! Знай, что ты находишься на орбите мира, над которым у тебя нет никакой власти. Это запретные владения и за нарушение их границ грозит смерть. Таково наше наказание и наш приговор. Однако согласно древнему кодексу битвы мы вынуждены выдвинуть следующее предложение: уходи, и ты проживешь ещё долгую жизнь, прежде чем наши эмиссары найдут тебя вновь. Оставайся, незваный и нежеланный гость, и ты познаешь такие страдания, что золоченое божество в ужасе отвернется, дабы не видеть твою тяжкую участь. Выбирай свою судьбу и выбирай мудро. Умри сегодня, окутанный гордыней, или умри спустя годы, облаченный в мантию трусости. Нам всё равно. Прими свою судьбу! »

— Приветственная мессага некронов всякому входящему в их уютные владения

Некроны (*Necrons*) — представители древней расы *Некронтир* (уже существовали, когда некоторые из рас Вахи еще даже не были у Древних в проекте), давным-давно перепилившей себя в роботов (а чего не сделаешь ради [овладения Голактекой](#)), спавшие в своих гробницах много миллионов лет, а потом [ВНЕЗАПНО](#) проснувшиеся. В ранних редакциях были аналогом фэнтезийных живых мертвецов, уничтожающих всё живое и одухотворённое с целью прокорма своих хозяев и обеспечения безопасности. Ныне же являют собой роботизированный вариант Королей Гробниц из WFB — активно опиздюливают всех, кто встает у них на пути, но при этом *не* пытаются извести живых в принципе. Если вкратце, то некроны ищут способ вернуть себе живые тела, для чего по крупницам собирают из ДНК подходящих носителей и пиздят технологии переселения. Поскольку эти два занятия требуют адских затрат живого материала со стороны соседей, некроны ненавидят всех, кто пытается жрать-убивать живых вместо них самих — настолько, что ради озалупливания тиранидов и хаоситов выступают против них заодно с

Империумом (потом, ясно дело, захватывают и людишек). Кроме того, не любят тёмных эльдаров: первых, те являются прямыми конкурентами по части художественного препарирования, а во-вторых, владеют секретами переселения душ в новые тела, что самим некронам нужно для уже упомянутой цели. По старой редакции тела у них не постоянны, любой некрон может запросто переселиться в новое — был бы поблизости пустой носитель — однако с каждым переселением душа потихоньку выветривается, из-за чего многие часто переустанавливающиеся впадают в маразм и начинают неадекватно воспринимать действительность (например, искренне полагать, что Война в Небесах все еще идет, кругом Древние, а они — Д'Артаньяны). По новой редакции у них принципиально нет душ, все души съедены.

Стоит отметить, что вообще вся история с новыми некронами — страшная ересь по меркам четвёртой редакции (и одновременно как вполне вписывается в дух раннего Вархаммера, так и свидетельствует о степени обдолбанности автора нового кодекса Мэттью Варда). Холивары уже разгораются, желающие принять участие приглашаются на ближайший форум. Как обычно, ГВ наказало старые бэк и кодекс забыть как страшный сон. Особые любители старого могут считать, что некроны-4 суть первые проснувшиеся, дикие и непромытые, коих большинство, а некроны-5, под непосредственным управлением Немого Царя, почищенные и [прошитые](#) — этакая илита.

Внешне некроны одновременно похожи на [терминаторов](#) из кино и [нежить](#) с толстым налетом египетского и греческого пафоса. Технологически многократно превосходят остальные расы галактики (до той степени, что их технологии кажутся магией даже эльдарам), что компенсируется полным отсутствием псайкеров и знаний о Варпе. Невероятно экономны: при критическом повреждении немедленно восстанавливают поврежденный объект, либо телепортируют его обратно на склад-гробницу, а войска, по завершении операции, в пирамидки-монолиты, монолиты — в гробницы, и так далее. Что случается при уничтожении гробницы (а такое было) — неизвестно. Часть вахафов полагает, что души некронтиров всё-таки высвобождаются в [края, богатые демонами](#), другие — что «бездомные» попросту перебираются к родственникам. Поскольку телепортация некронов отличается от чужих аналогов и работает на любом куске их структур, как-либо остановить сворачивание войск или захватить образец невозможно. Техножрецы-ксенофилы пребывают в печали. Новый кодекс ненавязчиво подсказывает, что телепортация некронов несовершенна и радикально раздолбанные детали не возвращаются в гробницу, а самоуничтожаются. Но внешние проявления телепортации и самоуничтожения не отличаются, да и людям от этого не легче. Тем не менее, brave ультрасантники как-то раз таки нашли на поле боя одного раздолбанного воина, который почему-то не съехался и не взорвался. Механикумы после долгого и вдумчивого изучения официально заявили, что нихуюшеньки не понимают, так что, по-видимому, от захвата некронских технологий толку не особо много.

По космосу флот некронов путешествует с помощью убертехнологии поглощения инерции, благодаря которой может почти мгновенно перемещать летучие мавзолеи куда угодно, хоть на Терру в гости к [Самому](#), избегая опасностей Варпа и появляясь всегда ВНЕЗАПНО за защитными кордонами орбитальной обороны. О том, сколько такое двигло жрет энергии, наглядно говорит тот факт, что заправляющийся от звезды флот некронов, если ему долго не мешать, может неиллюзорно превратить её в красный гигант или вообще погасить. Однако это относится только к новейшим суперсовременным судам, собранным уже после того, как некроны выползли из гробниц; старые корыта возрастом 65 миллионов лет могут только переть на околосветовой скорости, вследствие чего им нужно несколько лет даже на перелет к соседней звезде, а на пересечение галактики уйдет столько времени, что все враги к тому моменту сами сдохнут от старости. Собственно, именно поэтому Безмолвный Царь (*The Silent King*, он же *Szarekh*, де-факто правитель всея некронтиров) так долго добирался до подданных. Он просто [не торопился](#). Еще новый кодекс говорит нам, что некроны-таки могут пользоваться эльдарской паутиной. Изначально использованная лишь Древними и их союзниками — эльдарами, Паутина стала наполняться железными дровосеками с гауссками, что вызвало немалую боль у остроухих. Второй болью для них является тот факт, что технология входа в паутину у некронов ВНЕЗАПНО несовершенна: там, где они умудряются войти в нее, скорее всего через несколько секунд произойдет схлопывание этой реальности. От такого способа перемещения эльдары срут кирпичами в промышленных масштабах, поскольку это рушит их личное метро. Что будет, если такая вот нестабильная технология будет применена в Комморе, столице темных эльдар в Паутине — неизвестно, вероятно, первый же флот вторжения некронов в этот милый городок закончит его существование, к вящей радости всех разумных рас.

Оружие некронов. Раньше оружие у жестянок было скучное и однообразное, отталкивающееся всего от двух с половиной технологий (а чего вы хотели от мертвецов?). Теперь же их арсенал пополнился кучей интересных вундервафель.

- **Холодное оружие** — таки да, куда без него. Призраки, Свежеватели и прочие милые товарищи только так и воюют. Благо, их когти в полметра длиной никогда не тупятся и режут керамику как масло. Помимо простых железок, есть огромное количество клинков с энергетическим лезвием, легко прорезающих карнифкса от носа до хвоста.
- **Гауссовое оружие** (*Gauss Weaponry*) — основной тип стрелкового оружия железяк, [де-факто](#) это дезинтегратор, а не гаусс (видимо, у ГВ-шников кончилась [фантазия](#) для самостоятельного выдумывания очередного названия новому sci-fi-«бластеру»), существует во множестве вариаций с разной мощностью, скорострельностью и дальностью. Сдирает с цели и сжигает слои атомов, тем толще, чем больше мощность девайса и мягкость цели — если стандартный свежеватель требует пятка секунд даже на расщепление кости, не говоря уже о силовой броне, то достаточно массивный или продолжительный залп даже самых слабых гауссок растворяет даже самую

толстую броню; терминаторы, бойтесь! По-разному откалиброванные гауссовы пушки могут быть как бронебойными (узкий пучок), так и противопехотными (широкий конус).

- **Потоки частиц** (*Particle Streams*) — работают по принципу антиматерии, умножая на ноль то, до чего дотронутся. Используются во всех видах стрелкового оружия: от напульсников с мини-излучателем, до тяжелых двуручных или танковых орудий.
- **Фазовые клинки** (*C'tan phase weapons, fractal edged weapons*) — примечательны тем, что могут «выпадать из фазы», находясь за гранью обычного пространства и даже Варпа. Благодаря чему одинаково легко проходят через любую броню, силовые поля и даже потустороннюю плоть демонов. Встречается редко: в виде косы, используемой лордами и париями, а также мечей у имперских ассасинов Каллидус. По слухам, фазовый клинок неясного происхождения носит лично Падший Ангел Сайфер.
- **Тепловые лучи** (*Heat Rays*) — привет от «Войны миров», марсианские лучики любви, моментально обращающие все живое и неживое в пепел. В настолке являются очень злой мельтой. Если людишки продолжают набигать большим числом, может работать как огнемет, неся свет и тепло по площади.
- **Лучи смерти** (*Death Rays*) — еще одни лучи, пожалуй, самое сильное оружие точечного поражения из всего, что есть в арсенале некронов (с теми же оговорками, что и Портал Изгнания).
- **Тесла-пушки** (*Tesla Cannons*) — стреляют, как ни странно, молниями, скачущими по полю боя от вражины к вражине аки наскипидаренные мартышки. Ставятся на тяжелую технику, ими же вооружаются бессмертные, если гаусс-бластеры не завезли.
- **Портал Изгнания** (*Portal of Exile*) и **Луч Измерений** (*Transdimensional Beam*) — убероружие, [выбрасывающее](#) одиночного противника или целый кусок ландшафта вместе с тяжелыми танками и терминаторами в подпространственный уровень какой-то левой реальности и там банящее навечно. Единственный минус — требуется сначала доехать до противника, что является довольно нетривиальной задачей в силу чудовищной тормознутости техники некронов. В альтернативном режиме может притягивать некронов из ебеней на передовую.
- **Пушка Судного Дня** (*Doomsday Cannon*) — невероятно пафосное орудие, одним выстрелом способное порвать танк на атомы. Несмотря на название, слабее чем отдельные пушки других рас, но в своей весовой категории не знает себе равных.
- **Синаптический дезинтегратор** (*Synaptic Desintegrator*) — чудесная пушка, разрывающая нейронные связи в мозгу и, тем самым, быстро и безболезненно убивающая живых при полной безвредности для мертвых. Используется как снайперское оружие Смертоуказателями.
- **Вечная сфера** (*Aeon orb*) — огрызок недоеденной К'Таном звезды, запаянный в шарик, либо целая звезда, некогда служившая источником живительного тепла и света для какой-нибудь системы. После того, как некроны запирают звезду в вечную сферу, планеты из системы быстро, решительно выбрасываются в пустоту космоса. Вместе со всеми обитателями. Затем из звезды убирается [всё лишнее](#), закачивается свежий водород и адова вундервафля готова. Выстреливает тугим пучком плазмы, превращая в газ даже титанов. Собственно, для борьбы с гигантоманией живых и предназначена.

Самый цимес заключается в том, что защититься от вечной сферы нельзя. От слова "совсем". Потому что даже если кто-то сможет расковырять эту сферу, то первым делом отключится сдерживающее поле, с крайне разрушительным результатом для всего в этой системе, а то и субсекторе. Ибо в случае прорыва защиты, заключённая в сфере звезда как минимум возвращается к исходным размерам. А как максимум — ещё и превращается в сверхновую.

- **Нанороботы** — очень мелкие и крайне вредные металлические жучки, облачком покрывающие противника и разбирающие его на клочки (или запчасти). Иногда используются и в защитных, и в ремонтных целях. Есть и покрупнее — *скарабеи*, размером с кулак, но не менее многочисленные. Имеют чудное свойство раскручивать технику на гайки, с каждым укусом делая броню все тоньше и тоньше. Особый лулз доставляют [управляющие сознанием скарабеи](#), внезапно заставляющие вражину бить самого себя или своих товарищей.
- И прочие узкоспециализированные пушки и предметы, коих некроны ВНЕЗАПНО заимели over 9000, позволяющие [вертеть на блестящем металлическом хуе](#) время, пространство, стихии, законы мироздания, [даже Варп](#), [даже Императора](#).

Армия некронов в новом кодексе опирается на превосходство в технологиях и способности их командиров (немесоров) быстро просчитывать любые варианты развития, предсказывая действия врага. Основной ударной силой является волна пехотных железяк-воинов, разбавленная кучей специалистов и техники. Это не мешает им оставаться самой крипотной армией в Вахе вообще, потому что раса, в которой даже *призывники* по ТТХ почти равны спейсмаринам, не умирают если их убить, и на каждом мире их миллионы закономерно заставляют просрать кирпичами даже космодесант Хаоса. Ситуацию усугубляет тотальное превосходство железяк в воздухе (пусть и чисто количественное), а также тот факт, что их космический флот отлит из нагиба и имбы высшей пробы, так что даже их легкий крейсер может при

везении вынести линкор любой другой расы, а уж некронские линкоры в одиночку выкашивали бы целые флоты, если бы они когда-либо действительно летали в одиночку, а не с армадой кораблей поменьше чисто понтов ради.

Виды бойцов:

- **Воины** (*Warriors*) — дефолтные некроны, составляющие основу армии. Вооружены довольно крутыми гаусс-свежевателями, в целом равными по ТТХ болтерам (но с большей полезностью против техники). По свежему бэку, в воинов было перепилено некронтирское быдло, не знавшее с какого конца гаусс-пушка стреляет. В результате получился весьма тупой, но зверски живучий пушечный металлолом.
- **Бессмертные** (*Immortals*) — а это уже илита некронской армии, вооруженная более мощным гауссострелом. В них были переработаны матёрые ветераны некронтирской армии. Бессмертные сохранили часть своих знаний и навыков, имеют понятие о тактике и стратегии и могут командовать безмозглыми воинами.
- **Освежеванные** (*Flayed Ones*) — косплееры-асексуалы, вместо гауссок оборудованы веселыми бритвенно-острыми когтями, которыми ловко сдирают с живых кожу и надевают её на себя, чтоб пугать таким образом глупые мешки с мясом. Появились, когда один из К'Танов (Лланду'Гор Свежеватель) перед своим уничтожением проклял их, лишив рассудка и посеяв лютую, бешеную страсть к убийствам и... еде. Теперь окончательно уехавшие железки пытаются ещё и **съесть** свежеебитое мясо. Проклятие оказалось **заразным**, другие некроны Свежевателей ненавидят и стремятся уничтожить: когда приятно пахнущие тухлыми шкурами сабжи вылазят из гробниц поучаствовать в замесах с живыми, после боя следует обязательный расстрел уцелевших другими некронами. Впрочем, где-то в галактических ебнях есть целая империя Свежевателей, сохранивших остатки мозгов.
- **Криптеки** (*Crypteks*) — техномаги некронов. Следят за нормальным функционированием роботов и гробниц, в бою вместо энергий Варпа используют охрененно древние и мощные технологии, безжалостно насилующие законы природы и здравого смысла. Источник протокольного геморроя для некронской аристократии, потому как формально не являются дворянами и власти никакой не имеют, но на деле имеют все рычаги влияния на политику, да так что порой превосходят по реальному политическому весу не то что лордов, а даже оверлордов.
- **Преторианцы** (*Triarch Praetorian*) — пехота с антигравитационными ранцами и *Посохами Завета* (силовое рубило, совмещённое с недальнобойной, но мощной пушкой). Бывшая некронтирская **кровавая гэбня**, следившая за соблюдением законов и обычаев и сохранением величия своего народа. После засыпания большей части некронов остались вертухаить в мирах-гробницах, искать и сохранять остатки древних знаний и технологий. Некоторые пытались привить некронтирские законы и жизненные ценности **отсталым цивилизациям**. Конец немного предсказуем — большинство этих цивилизаций погибло в войнах, катастрофах или же было благополучно вырезано эльдарами.
- **Лич-стражи** (*Lychguards*) — в бытность живыми работали телохранителями знати мертвяков с репутацией абсолютно неподкупных и преданных солдат. В бытность железными они уже реально стали такими, как о них говорили, благодаря **особому программированию**, из-за которого они полностью преданны конкретному фараону или, изредка, целой династии. Экипированы отражающими щитами и фазовыми клинками, а также изукрашенной тяжелой броней. Характер стойкий, нордический, не женаты. Особые эстеты, любители красивых взмахов и движений, могут даже пойти просить прощения у вышших за неудачно сделанный удар. Сохранив большую часть личности, также могут использоваться как эмиссары и командиры в ситуациях, когда лордам самим идти слишком ссыкотно.
- **Парии** (*Pariahs*) — киборги, спаяные из человека-неприкасаемого и некронских деталей. Пиздец для вражеского боевого духа и псайкеров, да и в рукопашке страшны не в меру. Довольно элитарны, и берегутся, так как неприкасаемых и так мало, а восстанавливать «убитых» парий подобно остальным юнитам нельзя — с ремонтом органики у некронов туго. В пятой редакции выпилены (официально — по причине редкости) и заменены личами-стражами (см. выше).
- **Смертоуказатели** (*Deathmarks*) — снайпера некронов. Навыками стелса не владеют, сидят в подпространстве и ждут наиболее подходящего момента для удара. Выбрав цель ВНЕЗАПНО возникают из воздуха, нанося над головой цели энергетический ореол, ярко горящий в пяти измерениях, по которому очень удобно прицеливаться по вражеской тушке. Расстреляв цель из синаптических пушек, быстро, решительно съебывают обратно.
- **Призраки** (*Canoptek Wraiths*) — очень шустрые роботы, у которых нижняя часть тела была заменена на длинные извивающиеся хвосты, а руки — на скальпели и кнуты. Умеют переходить на какой-то левый уровень реальности, в коем состоянии свободно проходят сквозь препятствия, а сквозь них самих столь же свободно проходят болты и лучи лазеров. В гробницах присматривают за порядком и функционированием систем, в бою занимаются разведкой и диверсиями (например в ночь перед боем проползти в лагерь и прикончить командира, ибо на стены и силовые поля похуй). Летающий подвид называется Акантритами (*Ananthrytes*) и служит для более стратегических операций.
- **Скарабеи** (*Canoptek Scarabs*) — механические жучки размером от мышки до собаки. Обеспечивают

некронам экономику, благо умеют разбирать материю на сырую энергию по формуле $E=mc^2$, а потом собирать обратно в другие штуки. В принципе, созданы для техобслуживания, а не битвы, но, учитывая то, что ползают они малыми группами по 100500 штук, могут давить врагов просто массой. Наиболее эффективны против техники, т.к. способны разбирать любые материалы на атомы (изначально часть системы сбора ресурсов для ремонта и производства), так что если жучки не проедят где-то дырку и не сожрут весь экипаж, в корпусе после их налета все равно остаются куски бронепластин не толще фольги, пробиваемые даже сраными лазганами. Тупы как пробки — потеряв управляющий сигнал, переходят к базовой программе: пожирать все вокруг и самовоспроизводиться. Поэтому отпущенный на самотек рой скарабеев быстро превращается в [локальный пиздец](#).

- **Могильные пауки** (*Canoptek Spydery*) — паучки побольше, размером со средний танк. Во время спячки ремонтировали системы гробниц и выпиздюливали особо наглых томб-райдеров. На поле боя опять-таки занимаются ремонтом живописно раскиданных раздолбанных некронов, хотя благодаря размерам и недюжинной силе могут отвалить нешуточных пиздюлей в рукопашке всем, кто будет мешать. Умеют рожать скарабеев, которых таскают в брюхе.
- **Могильный ужас** (*Tomb Stalker*) — гибрид паука с многоножкой, монструозный копальщик с генератором сдвигов по фазе и кучей когтей и гауссострелов. Подарок некронам от Форджа. Давит массой, режет на клочки, но откапывается только по большим праздникам.
- **Разрушители** (*Destroyers*) — некроны-кавалеристы с антигравитационными платформами вместо ног, вследствие чего весьма шустры и могут тащить особо хтоничные гауссострелы: либо скорострельные противопехотные, либо особо мощные и бронебойные противотанковые. Лорды-разрушители в новом кодексе стали маньяками и отщепенцами. В отличие от остальных некронов, им уже совсем похуй на душу, они хотят только уничтожить всё, что вкуче с их высоким интеллектом делает их опасными для своих. Высшие некроны полагают, что когда враги закончатся, разрушители переключатся на своих, посему последние были лишены всех привилегий и выкинуты на мороз, от греха подальше. В бою не слабее лордов-некронов и могут быстро нашинковать быдло в салат.
- **Лорд** (*Necron Lord*) — нижний правитель некронов, как правило командующий отдельной планеткой местного значения. В отличие от рядовых бойцов, сохранил личность и определённую свободу воли. Неимоверно крут для своей весовой категории, да ещё и может прихватить с собой многие гаджеты, настолько высокотехнологичные, что даже эльдарам кажутся магией. Больше всего лордов не любят за то, что при помощи имба-батарейки ака «Сфера воскрешения» они могут поднимать даже в дым разбитых или расплавленных некров.
- **Владыка** (*Necron Overlord*) — правитель небольшого сектора или крупного коронного мира. Ещё сильнее, умнее и наглее, может брать больше вундервафель.
- **Фаэрон** (*Phaeron*) — правитель династии, неостановимый во всех смыслах (в настолке имеет спецправило «Безостановочный»). Берет с собой на работу еще более лютые вундервафли, в несколько раз толще бронирован, в разы умнее и имеет достаточно влияния, чтобы вовремя опиздюливать желающих занять его место. Имеется и женская версия, называемаяся Фаэрах.
- **Монолит** (*Monolith*) — Злобная Машина Неостановимой Имбы™ — здоровая мегабронированная парящая пирамида, палящая из батарей гауссострелов во все стороны одновременно, да ещё и добавляющая лучом нагиба из веселого зеленого кристалла на вершине. Может телепортировать к себе и от себя взводы некронов, а также телепортироваться самостоятельно, что придаёт обыкновенно довольно неповоротливой армии железяк чудовищную мобильность. Если не телепортирует войска сам, может включить свой портал в режим пылесоса и весело затянуть в него подбежавших слишком близко вражеских бойцов. Под настроение может быть переоборудован с использованием более лютых противотанковых калибров. Мега-версия, Мегалит, настолько сурова, что может таскать обычные Монолиты в багажном отсеке.
- **Ночные косы** (*Night Scythes*), **Косы Рока** (*Doom Scythes*) и **Ночные саваны** (*Night Shroud*) — некронские самолеты в виде здоровенных летающих круассанов. Первый носит на себе телепортационный проектор, делающий из него некоторое подобие дропшипа, только более удобного и безопасного, второй рисует сквозь вражеские ряды красивые раскаленные линии лучом смерти, а третий — сбрасывает на них бомбы ненаучно-фантастической мощности. В сравнении с самолетами других рас не слишком поражают, потому как бронированы средненько, и имеют существенно меньше орудий (хоть и весьма мощных), зато берут свое числом, потому как в отличие от другой техники могут собираться некронскими скарабеями за считанные часы из желудей и спичек.
- **Ковчеги** (*Arks*) — базовая наземная техника в виде парящего викингского драккара, в зависимости от сборки, либо возит и чинит воинов (и только воинов — более серьезные ребята предпочитают летать на Косах, благо их дофига и еще), либо постреливает из пушки фрейдистского калибра (Пушка Судного Дня для этого вполне сойдет).
- **Сталкеры** (*Stalkers*) — эксклюзивные паукообразные боевые ~~тренажеры~~ шагоходы преторианцев Триархии, вооруженные тепловыми лучами смерти прямиком из «Войны Миров». Пожалуй, единственные шагоходы в 40k, комбинирующие высокую проходимость и огневую мощь — обычно прерогативу легких шагеров — с внушительным бронированием, характерным для дредноутов и им

подобных, жертвующих огневой мощью ради способности уебать в рукопашке. Не то, чтобы Сталкеры не могли уебать в рукопашке сами, но дредноутам или смертодредам они в этом явно не равня.

- **Пилоны (Pylons)** — условно-стационарные средства обороны с мощными гауссовыми орудиями и собственным интеллектом. Условно мобильны потому, что умеют телепортироваться, вылезать из-под земли, падать с неба и т.д., возникая всегда ВНЕЗАПНО и блокируя все стратегически важные подходы. На мирах-гробницах втыкаются через каждые три метра, за счет чего способны остановить вторжение даже без помощи собственно обитателей.
- **Барки (Barges)** — любимая некронская противопехотная платформа (*Аннигиляционная барка*) либо как вариант личный транспорт для лорда (*Катакомбная командная барка*). Шустро катается, может летать. Аннигиляционная барка вооружена имбоватым тесла-деструктором, стреляющим молнией, перескакивающей с цели на цель, из-за чего один удачный выстрел способен заметно проредить ряды пехоты. Командная барка используется лордом в качестве личной колесницы, чтобы красиво сносить головы копошащимся людишкам на полной скорости.
- **Обелиск (Obelisk)** — летучий Монолит, неспешно плывущий по воздуху и поливающий недружественных пихотов молниями со всех углов. При возникновении как из-под земли вражеской авиации, врубает гравитационный движок в режиме притягивания, после чего все вокруг резко прикладывается об сыру землю (обычным войскам, в общем-то, не страшно, а вот летунам от такого варварского приземления приходит звездеч). Может даже перенастроить реактор на закрывание половины союзной армии силовым полем. При желании Обелиск можно раскрыть и запихать вовнутрь ЗЛОБНОГО Ка-Тана (больше осколков — больше силы — больше самостоятельных мыслей — больше ЗЛОБЫ), который и используется как условно-живая артиллерия, активно пытаясь при этом раздолбать свою тюрьму изнутри. ЧСХ, если тюрьму разьебют снаружи, пиздец приходит не только самому Обелиску и окружающим врагам, но и бывшим хозяевам, на случай чего в каждого некрона встроена система, при первых признаках одержимости зажаривающая ему мозги.

Just as planned в еретическом новом кодексе у некронов ВНЕЗАПНО обнаружили свои интересные личности, выбрасывающие в атмосферу пафоса чуть ли не больше, чем все Ультрамарины вместе взятые. Вот небольшой список:

Заправила некронов:

Сарех, последний из Безмолвных царей — очень приятно, царь. Правил некронами во времена войны в Небесах и заключил союз с К'Танами, когда над некронами нависла угроза неиллюзорных пиздюлей. После этого долго и пафосно превозмогал (а кто сказал что превозмогает только маринад?) свои внутренние мучения, глядя на то, как паршивые божки отжираются на казенных душах. В последствии возглавил восстание против К'Танов, но увидев какой пиздец наступил галактике от такой дезинсекции, решил дать ей отдохнуть и уложил некронов спать на 60 мегалет. Сам уничтожил командные протоколы, через которые распоряжался Некронами и улетел из галактики в самоизгнание. По пути наткнулся на Тиранидов и осознав, какой **БП** грядет, быстро вернулся. Правда, прилетев, был очень огорчен тем, сколько его подданных ещё дрыхнут.

Имотех Властелин Бурь — прославленный некронский генерал (по ихнему — немесор). Спал себе в некрополе на Мандрагоре, в то время, когда там разгорелся эпический срач за власть между проснувшейся илитой. Кому-то из оной илиты захотелось чтобы славный генерал всех нагнул и разбудил Имотеха. Был бы Win, если бы Имотех не охуел от такого поворота и не вклинился в гонку за власть сам. ЧСХ победил и стал правителем целой династии Саутех. Обладает завышенным ЧСВ, и привычкой рубить руки тем, кто ему проиграл, в знак памяти о фейле. Является гениальным стратегом, продумывающим тактику на сто ходов вперед, из-за чего регулярно терпит фейлы при попытке просчитать орков, поэтому орки для него — самый злейший враг. При помощи особой некронской магии, известной как «наука», способен управлять погодой и призывать грозу, регулярно прожаривающую вражеские войска меткими молниями с небес, а также мешающую прицельно стрелять дождем и градом.

Иллюминор Сераб — бывший нерд и гик в одном лице. Организовал собственно запил некронов в железные тела, получив от К'Танов нужные чертежи. Считает, что некроны должны не возвращаться в живые тела, а стать богами из чистой энергии, и поэтому старательно изучает живых существ, ибо считает, что нельзя стать богом, не познав всех тайн мироздания. Методы изучения соответствующие — Фабий Байл и темноэльдарские гомункулы довольно кивают и делают заметки для себя.

Орикан Предсказатель — главный насильник законов природы технологиями, предсказатель будущего звездами и обладатель важного вида и повышенного ЧСВ. Умеет точно предсказывать будущее по положению звезд (и никаких колдунств, заметьте) но порой не учитывает мелкие переменные (вроде пары рот Маринада) и периодически фейлит. Свои фейлы исправляет личными визитами в прошлое (не иначе как отобрал у Доктора Тардис), хотя сам он это скрывает. Лорды и Оверлорды вынуждены терпеть его ЧСВ, потому что каждый раз, думая о том, чтобы отвесить наглому криптеку пиздюлей, они натываются на "Oh shi--", он ведь это предвидит и обернет против меня", что особенно эффективно, учитывая, что Орикан несколько раз именно так и сделал, а лорды, посягнувшие на него, уже давно **не с нами**. Вооружен посохом, который бьет на полсекунды в будущее. Не спрашивайте как.

Тразин Неисчислимый — Плюшкин от некронов, хранитель архивов Солеймнеса. Анонимус,

предпочитает пользоваться псевдонимами, чаще всего прикидывается немесором Кошеем Бессмертным (WHAT? WAIT OH SHI...). В его подвалах и архивах хранится такое количество исторических материалов, древних механизмов, голограмм разных событий и даже живых статуй, сделанных из помещенных в стазис человек, что все имперские историки и механикусы готовы продать за них душу кому угодно. Кроме прочих, там есть заспиртованная голова Себастьяна Тора (самого ниибацо крутого имперского святого), действующий Бесконечный Цикл, стыренный с эльдарского мира и (предположительно) **замороженный во времени примарх** (как оказалось „всего лишь“ **кустодий**). ЧСХ хочет заполучить посох Имотеха, но регулярно терпит фейлы и является на Мандрагоре персоной **нон грата**. Часто устраивает набеги за новыми историческими ценностями, и очень не любит, когда ему их не отдают. Любит в очень вежливой и формальной манере тролить всех подряд: от других некронских аристократов, до имперских инквизиторов. Чуть ли не единственный персонаж, регулярно побеждающих в **чужих** кодексах. Именно Тразин напару с генерал-фабрикатором Механикумов распидорасили Кадью, в попытках раскочегарить пилоны. На самом деле **всё обстояло не так**. Тразин принял решение поддержать Империум в борьбе против хаоситов и передал архимагосу Белизарию Каулу к великому охрениванию последнего технологию пилонов Кадии, являющихся некронскими варп-глушилками. Причина - если хаос поглотит галактику, будет нечего собирать, и от того скучно. Попытались вместе их запустить, но Абаддон их опередил. Кроме того там была эпичная битва с участием имперских войск из коллекции Тразина, из разных эпох и разного сорта, которыми тот пожертвовал для превозмогания ситуации. И да, Каул хотел стать генерал-фабрикатором Марса, но Жилия ему не разрешил.

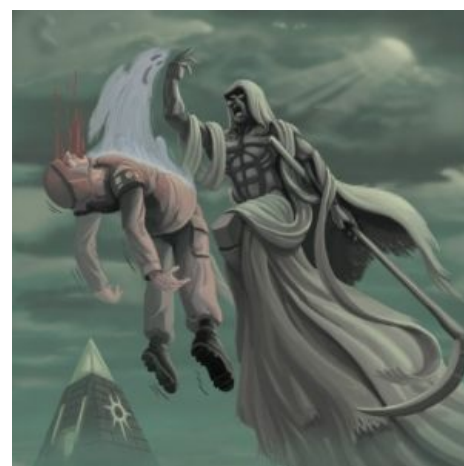
Немесор Зандрех — тронутый дядька, гениальнейший стратег. Во время сна слегка помутился рассудком, из-за чего думает, что до сих пор воюет с раскольниками-некронтирами, и поэтому от первой до последней буквы соблюдает древний кодекс битвы (**впрочем, не всё тут так просто**). Считает, что сам до сих пор находится в живом теле. Принципиально не использует снайперов-Меченых и призраков, и очень любит захватывать вражеских военачальников в качестве почетных пленников. Ненавидим всем окружением, поэтому его личная гробница напичкана охраной и ловушками почище, чем дворец Императора на Терре.

Варгард Обирон — личный охранник Зандреха, воюет с большой боевой косой в руках. Любит раскрывать заговоры и обеспечивать тихое исчезновением их вожакам, вызывая панику. Всегда носится за Зандрехом, оберегая тронутого дедушку от окружающих опасностей. Считается одним из лучших некронских фехтовальщиков. Также обеспечивает освобождение тюрем Зандреха от "почетных пленников", устраивая "попытку побега" с последующим выпилом.

Анракир Странственник — некронский Гендальф, бескорыстно помогающий нуждающимся некронам, выпиливая всех остальных. Отказался от власти над собственным миром, чтобы летать по Галактике и пробуждать всё ещё спящие миры-гробницы, или мстить за те, которые были случайно разрушены примитивными расами. Чтобы возместить потери своей армии, снимает с пробужденных им миров мзду войсками, независимо от их согласия. Хотя большинство все же соглашается — Анракира все-таки многие видят как благородного крестоносца, да и ссыкотно отказывать, когда 90% твоих собственных войск еще спят, а у тебя на пороге закаленные в боях армии Анракира.

К'Тан (*C'tan*, *Ц-тан*, грамматически правильное прочтение — [ка'тан]) — раса богов, которая развела некронов на новые шмотки в виде неразрушаемых тел и возможности отмщения Древним, в обмен на использование оных в качестве интендантов. После выпила Древних, некроны решили, что Мавр сделал свое дело и быстро выпилили божков к хуям, расколов их на осколки, которые запихали в вечный бан в какую-то левую реальность. Если изначально некроны были рабами К'Тан, то теперь **уже у некронов есть осколки частиц богов, позволяющих на время создать имба-машину для убийств**. Согласно новому кодексу живых К'Танов не осталось, и некроты поубивали всех, развезя осколки по галактике. Под катом список известных К'Тан:

- **Аза'Город Несущий Ночь** — садюга **в саване с косой в руках**. Показательно. Пролил столько крови, что стал прочно ассоциироваться со Смертью в умах большинства рас, даже не использующих косы как сельхоз-орудие и не существовавших во время его беспредела, что как бы намекает именно нам. Способен в одиночку отобедать целой звездной системой. Был порван некронами на части и развезён по галактике, по кусочку в каждом осколке.
- **Мефет'Ран Обманщик** — насчёт девственности и бородатости неизвестно, но что тролль — это точно. Слабейший из К'Тан, поэтому вынужден был добиваться своего через ложь, **троллинг** и подставы. По этим же причинам дольше остальных избегал поимки в камень, но свое тоже получил. Фактически, древняя реинкарнация Тзинча, однако несколько слабее хаоситского бога (в частности, хреновые способности к предвидению будущего). Именно Лжец предложил некронтирам превратить себя в железки, и он единственный, кто чуть не съебался от расправы. Но не фартануло, и Лжец тоже отправился в тессерактовый лабиринт.



Несущий Ночь кого-то сильно напоминает...

- **Маг'Ладрот Дракон Пустоты, владыка Машинерии** — hitech-К'Тан, имеющий власть над механизмами. ВНЕЗАПНО выглядит как дракон. Во время Войны в Небесах сражался с эльдарским богом-кузнецом Ваулом, не поленившегося скрафтить себе для сего события особый талисманчик (здоровенную передвижную космическую станцию а-ля Звезда Смерти, сравнимую по боевой мощи с последней). И хотя особо ~~фимозные~~ оптимистичные кузнецы от эльдар могут сколько угодно утверждать, что Ваул вышел победителем, исход битвы неизвестен (и тот факт, что Ваула с тех пор больше никто и никогда не видел, им не помогает). Предполагается, что Дракон Пустоты и Дракон Марса (aka Deus Mechanicus) суть одно. В согласии с этим предположением находится на Марсе в районе Лабиринта Ночи, куда заточён Императором и охраняется двумя специально обученными механикусами, наделёнными псионическим отголоском силы владыки человечества (почётная обязанность передаётся преемственно с рассыпанием в прах предыдущих носителей). В скованном виде поспособствовал прогрессу Адептус Механикус. Был выловлен на Терре (!) в эпоху 100M1 (11 век) (!!) в виде дракона, пожирающего девушек, (!!!) рыцарем, под личиной которого скрывался молодой Император (!!!!). Был где-то припрятан и в нужное время прикопан на Марсе. Как могучий К'Тан дошел до жизни такой, Грэм Манкилл в романе "Механикум" не сообщает. Скорее всего, это всё же как-то связано с поражением в битве с Ваулом в эпоху M-60000.



Император побеждает Дракона Пустоты, 012M2, Терра

- **Зара'Нога Потусторонний** — [анонимус](#) от К'Тан, ибо загадочен и беспощаден. Согласно новому кодексу, также был расстрелян из реактивного говномета и развезен по галактике. Некроны считают его самым хтоничным из звездной братии.
- **Ньядра'Зата Пылающий** — пироманьяк и поджигатель. Научил некронов набигать в Паутину, построив на их гробницах-мирах Дольменные камни, дабы некроны «принесли его пламя во все уголки Галактики». У тогдашних врагов Некронов — Древних и их союзников-Эльдаров — такой поворот вызвал неиллюзорный баттхерт, и стал основой для последующих раздач железных пиздюлей всем, кто не был похож на некрона. В настолке сей К'Тан умеет взрывать все огнеметы и мельты вокруг себя, разумеется, с печальным исходом для стрелков, и швыряться горящими камнями. Конец был немного предсказуем и сейчас Ньядра'Зата продолжает торчать в тессерактовом лабиринте. Алсо для Апока есть минька тессерактового лабиринта именно с этим К'Таном внутри.
- **Лланду'Гор Свежеватель** — древняя реинкарнация Кхорна (КРОВЬ СВЕЖЕВАТЕЛЮ!!!) единственный из К'Танов, который не захотел умирать так просто и перед смертью успел заразить некронов своей жадной крови, более известной как «Вирус Свежевателя», превращающий некронов в Освежеванных. Когда некроты сообразили в чем дело, это вызвало столь лютый баттхерт, что Свежевателя не просто раскололи на осколки, как его братанов, а полностью уничтожили. Такие дела. Что помешало сделать то же самое с остальными К'Тан, Метью Вард пояснять не решился.

Дрыхнут в тессерактовых лабиринтах и выпускаются по святым дням, потому что и самим некронам страшно их выпускать — а вдруг убегут? Некоторые таки убежали и успешно скрываются от охотящихся за ними некронов. Имеют множество собственных статуй из *живого металла (Living metal)*, при необходимости оживляемых и наделяемых некоторыми силами. Воплощения К'Тан сродни аватарам эльдаров, разве что не влияют на моральную стойкость союзных войск и, в отличие от почитаемых статуй Кхайне, являются расходным материалом.