

## WARHAMMER 40,000

9-я редакция

## КОДЕКС: АРЛЕКИНЫ

Версия 1.0 (от 15.09.20)

*(Обновление на основе правил из White Dwarf 454 от 06.20 и версии 1.0 исправлений к нему, а также Chapter Approved 2019 и FAQ Indomitus Version 1.1 от 27.07.20 для 9-й редакции Warhammer 40,000)*

В данном файле приводятся официальные ответы и вопросы по правилам, а также перечень исправлений для русскоязычных и оригинальных англоязычных печатных изданий. Приведённый в заголовке выше номер указывает версию русскоязычного файла с исправлениями, тогда как «обновление на основе версии...» отсылает к англоязычной версии файла с исправлениями, перевод которой здесь представлен. **Розовым цветом выделены изменения и часто задаваемые вопросы, появившийся в свежей версии правок, тогда как синим цветом выделены последние обновления.** Исправления для русскоязычной (РЯ) печатной версии касаются только ошибок, допущенных при переводе. Исправления для англоязычной (АЯ) печатной версии (они же «общие исправления») затрагивают поправки к правилам, которые распространяются и на русскоязычные, и на англоязычные издания.

Здесь не указаны исправления к правилам из версии 1.0, поскольку они уже внесены в русскоязычное издание кодекса «Арлекины».

## ПРАВКИ

## Общие исправления:

## С. 59 — Шут Смерти

Замените текст способности «Смертоносный охотник» следующим текстом:

[При выборе цели для дистанционной атаки этой модели вы можете игнорировать правило «Берегитесь, сэр».]

## С. 60 — Солитер

Замените первое предложение в тексте способности «Стремительное нападение» следующим текстом:

[Один раз за сражение солитер может совершить стремительное нападение при обычном перемещении.]

## СТОИМОСТЬ ВОЙСК

Если вы проводите матч или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)	РЕЙТИНГ МОЩНОСТИ
Врата Паутины	1	▼ 95	▼ 5
Глава группы	1	▼ 65	4
«Звёздный ткач»	1	▼ 60	▼ 4
Небесные Ткачи	2-6	▲ 35	Базовый отряд: ▲ 5 +2 модели: +5 +4 модели: ▲ +10
«Пустотный ткач»	1	▼ 65	▼ 5
Солитер	1	▲ 90	5
Теневидец	1	▼ 115	▼ 6
Группа	5-12	▲ 14	Базовый отряд: 5 +1 за модель
Шут Смерти	1	▲ 50	3

## ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Галлюциногенный гранатомёт	0
Звёздный болас	0
Нейроразрушитель	▼ 5
Плазменные гранаты	0
Призматическая пушка	▼ 15
Пушка «Визгун»	0
Сюрикенная пушка	10
Сюрикенный пистолет	0
Термоядерный пистолет	▼ 5
Электромагнитная пушка	15

## РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Глефа ветров	▼ 5
Затуманивающий посох	0
Клинок арлекина	0
«Ласка арлекина»	▼ 6
«Объятие арлекина»	▼ 5
«Поцелуй арлекина»	▼ 6
Силовой меч	▲ 5

# ИСПОЛНИТЕЛИ ГЛАВНЫХ РОЛЕЙ

Здесь представлены альтернативные способности персонажей батальных армий арлекинов, которые позволят вам адаптировать их инфолисты и раскрыть для себя новые стратегии использования этих бесподобных воинов в бою. Отметьте в расписке своей армии все способности исполнителей главных ролей, которые есть в вашей армии. Все способности исполнителей главных ролей, какие есть у моделей в вашей армии, должны быть разными.

## ГЛАВА ТРУППЫ

Если ваша батальная армия включает **ГЛАВУ ТРУППЫ**, вы можете заменить его способность «Хореограф войны» одной из следующих способностей исполняющих главную роль глав трупп:

### Князь света

Дружественная боевая единица <ТЕАТРА МАСОК> в пределах 6" от этой модели может перекидывать результат броска на нападение. Если она уже может перекидывать результат броска на нападение, то вместо этого прибавляйте 1 ед. к результату броска на нападение.

### Укус тьмы

Всякий раз, когда эта модель сражается, после её атак вы можете выбрать одну вражескую боевую единицу, ставшую целью её атаки. Эта боевая единица получит 2 смертельных ранения.

### Хватка сумерек

Если целью рукопашной атаки этой модели является боевая единица, не являющаяся **МОНСТРОМ** или **ТЕХНИКОЙ**, то немодифицированный результат броска на ранение 2+ всегда успешен.



## ТЕНЕВИДЕЦ

Если ваша батальная армия включает **ТЕНЕВИДЦА**, вы можете заменить его способность «Защита от вреда» одной из следующих способностей исполняющих главную роль теневидцев:

### Вуаль иллюзий

Если дружественная боевая единица <ТЕАТРА МАСОК> находится в пределах 6" от этой модели, то при определении, могут ли вражеские модели стрелять по этой БЕ, прибавляйте 6" к расстоянию между ними. Например, если эта БЕ находится в 22" от вражеской модели, то при стрельбе считайте, что она находится в 28" от неё. При определении, находится ли эта БЕ в пределах половины дальности стрельбы, используйте дальность после использования этой способности.

### Сумрачный шлейф

Если дружественная боевая единица <ТЕАТРА МАСОК> находится в пределах 6" от этой модели, то её модели получают бонус от укрытия к спас-броску.

### Сеятель беспорядка

Показатель атак моделей вражеских боевых единиц, находящихся в пределах 6" от этой модели, уменьшается на 1 ед. (минимум до 1).

## ШУТ СМЕРТИ

Если ваша батальная армия включает **ШУТА СМЕРТИ**, вы можете заменить его способность «Одной смерти мало» одной из следующих способностей исполняющих главную роль Шутов Смерти:

### Пожинатель мучений

Всякий раз, как эта модель стреляет, используя профиль сюрикенов пушки «Визгун» (или реликвии, заменяющей пушку «Визгун»), каждый успешный бросок на попадание наносит 3 попадания вместо 1, если цель содержит 6 или более моделей. Действие этого правила не сочетается с другими правилами, дающими дополнительные попадания.

### Неизбежный розыгрыш

Прибавьте 12" к дальности стрельбы всего дистанционного оружия модели. Если немодифицированный результат броска на ранение при стрельбе этой модели равен 6, то цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону, и на неё не действует бонус к спас-броску за укрытие.

### Оскорбительная жестокость

Всякий раз, как атака модели попадает по вражеской боевой единице, эта БЕ подавляется огнём до начала вашего следующего хода. Пока БЕ подавлена огнём, показатель её движения уменьшается на 2", и она не может вести огонь на упреждение.

## СОЛИТЕР

Если ваша батальная армия включает **СОЛИТЕРА**, вы можете заменить его способность «Стремительное нападение» одной из следующих способностей исполняющих главную роль солитеров:

### Внезапное появление

Во время расстановки вместо выставления модели на поле боя вы можете поместить её в лучи мерцающего света. После в конце любой фазы движения вы можете разместить её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Если в этом ходе модель прибыла на поле боя в качестве подкреплений, то при совершении броска на нападение этой модели бросайте дополнительный кубик и отбрасывайте один из результатов.

### Хроматический рывок

Вместо того чтобы совершать бросок на дальность марш-броска, прибавьте 6" к показателю движения этой модели до конца фазы движения. При ввязывании в бой или объединении модель может пройти дополнительные 3".

### Неестественная акробатика

Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание при атаке против этой модели.

# СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение АРЛЕКИНОВ (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы арлекинов.

1 КО

## ГЛАВНАЯ РОЛЬ

*Стратагема арлекинов*

*Некоторые персонажи крайне важны для безупречного проведения выбранного сэдата, поэтому арлекины, берущие на себя ключевые роли, выступают чуть ли не со сверхъестественным изяществом, озаряемые софитами войны.*

Используйте перед сражением. Выберите в вашей армии одного **ГЛАВУ ТРУППЫ**, **ТЕНЕВИДЦА**, **ШУТА СМЕРТИ** или **СОЛИТЕРА**. Он получает одну из способностей исполнителей своей главной роли. Она не заменяет уже имеющуюся способность. Любая модель вашей армии может иметь не более одной способности исполнителей главных ролей, при этом все такие способности в армии должны быть разными.

2 КО

## ПОЛИХРОМАТИЧЕСКИЙ ШТОРМ

*Стратагема арлекинов*

*Прямо перед тем, как начнётся битва, войска Смеющего бога на один удар сердца затаивают дыхание, а затем разлетаются калейдоскопическим вихрем, мешающим противнику определить точное местонахождение и число арлекинов.*

Используйте в начале первого раунда боя, но до начала первого хода. Выберите в вашей армии до трёх боевых единиц **АРЛЕКИНОВ**, находящихся на поле боя. Удалите их с поля боя и выставьте ещё раз. При выставлении вы можете использовать любые способности или стратагемы, позволяющие поместить их не на поле боя (например, стратагему «Наступление из Паутины»). Если у обоих игроков есть способности, позволяющие переставить боевые единицы, то проведите кубовку, а победитель выберет, кто будет первым переставлять свои боевые единицы. Эту стратагему можно использовать только один раз.

2 КО

## УБИЙСТВЕННЫЙ ВЫХОД НА СЦЕНУ

*Стратагема арлекинов*

*Арлекины бросаются в кровопролитный пляс с особой энергичностью, намереваясь привлечь внимание противника с помощью вспышки насилия в его рядах.*

Используйте в фазе схватки при первом (в этой фазе) выборе боевой единицы **АРЛЕКИНОВ** из вашей армии для сражения. Если она совершала манёвр нападения в этом ходе, то до конца фазы показатель урона рукопашного оружия её моделей увеличивается на 1 ед.

2 КО

## ЗАНАВЕС ПАДАЕТ

*Стратагема арлекинов*

*Только что арлекины кружили сбивающим с толку ураганом клинков, кулаков и пинающихся ног, как уже в следующий миг растворились за пеленой иллюзорных ужасов.*

Используйте в фазе схватки, когда боевая единица **АРЛЕКИНОВ** из вашей армии объединяется. До конца фазы вместо объединения эта боевая единица может отступить или двигаться как в вашей фазе движения. При этом она не может совершить марш-бросок.

1 КО

## ГУМРАЧНЫЙ ВЫХОД НА БИС

*Стратагема арлекинов*

*Хотя неприятель может не знать о своей роли в сэдате и может даже попытаться уклониться от неё из-за смятения и страха, однако сценария необходимо придерживаться до кровавой развязки.*

Используйте во вражеской фазе движения при отступлении вражеской боевой единицы, находящейся в пределах 1" от боевой единицы **ТРУППЫ АРЛЕКИНОВ** из вашей армии. После движения вражеской БЕ эта **ТРУППА АРЛЕКИНОВ** может объединиться на расстоянии до 6". Каждая модель этой **ТРУППЫ АРЛЕКИНОВ** должна окончить движение, будучи ближе к ближайшей модели отступившей БЕ противника или к ближайшей вражеской модели другой БЕ, если та теперь ближе.

2 КО

### ВРАГИ ИЗ РАЗУМА

*Стратегема арлекинов*

*С помощью своих потусторонних сил провидец теней извлекает жуткие образы из разума каждого противника и создаёт иллюзии для проведения извращённого кукольного спектакля, имеющего целью отвлечь и испугать врагов.*

Используйте в начале фазы стрельбы или схватки. Выберите одного **ТЕНЕВИДЦА** в вашей армии. До конца фазы его способность «Защита от вреда» действует не только на дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ <ТЕАТРА МАСОК>**, а на любые боевые единицы **<ТЕАТРА МАСОК>**.

1 КО

### ОКО ПРОКЛЯТИЯ

*Стратегема арлекинов*

*Несчастные глупцы, сразившие солтера, лишь обрекают сами себя, ибо встретиться взглядом со столь проклятым созданием сулит ту же тёмную участь, что у него.*

Используйте при уничтожении **СОЛИТЕРА** из вашей армии в результате атаки рукопашным оружием вражеской модели. Боевая единица этой модели получает D3 смертельных ранений. Эту стратегию нельзя использовать вместе со стратегемой «Нет слишком высокой цены».

1 КО

### МИФИЧЕСКАЯ РОЛЬ

*Стратегема арлекинов*

*Теневидцы видят, когда воины настоящего с предельной достоверностью воплощают легендарных героев прошлого, и делают всё возможное, чтобы помочь тем, кто, не зная об этом, носит подобные мантии.*

Используйте перед началом сражения, если в вашей армии есть **ТЕНЕВИДЕЦ**. Выберите в вашей армии боевую единицу **АЛЬДАРИ**. Всякий раз при выборе этой БЕ для стрельбы или схватки вы можете перекинуть один результат броска на попадание или на ранение этими атаками. Эту стратегию можно использовать один раз.

1 КО

### ЗНАТОКИ ПАУТИНЫ

*Стратегема арлекинов*

*Запутанные тропы Паутины не таят в себе ничего загадочного для служителей Смеющегося бога, перемещающихся из одной реальности в другую с презрительной лёгкостью.*

Используйте в конце вашей фазы движения. Выберите в вашей армии одну боевую единицу **ПЕХОТЫ АРЛЕКИНОВ**, не находящуюся в пределах 1" от вражеских моделей. Удалите её с поля боя. В конце вашей следующей фазы движения поместите её куда угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.



# ЗАГАДКИ ЧЁРНОЙ БИБЛИОТЕКИ

В Чёрной Библиотеке бережно хранятся в тайне многие древние сокровища: странные и сверхъестественные артефакты, силу которых мало кто понимает, кроме арлекинов. Только избранному Цегораха дозволяется брать эти орудия смерти в битву, но и то при условии крайне бережного отношения к ним, ибо все эти предметы необычайно редки.

Если вашу армию возглавляет военачальник АРЛЕКИНОВ, то перед сражением вы можете дать ПЕРСОНАЖУ АРЛЕКИНОВ один из следующих предметов. Учтите, что некоторые виды оружия заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы проводите матч или иным способом задействуете систему очковой стоимости, вы должны оплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые загадки Чёрной Библиотеки, которые есть у персонажей.

## КАМЕНЬ ТЕНЕЙ

*Этот переливчатый минерал, напоминающий камень души, постоянно принимает разные оттенки зари, сумерек и темнейшей ночи. Вглядываясь в его глубины, провидец теней узнаёт потайные мысли, секреты и настойчиво отрицаемые кошмары всех поблизости. Вооружённый такими откровениями, теневидец способен поистине на многое.*

Только для модели ТЕНЕВИДЦА. Дальность действия способностей-аур владельца увеличивается на 3". Дальность психосил, проявляемых владельцем, увеличивается на 3".

## «ПЛАЧ ЦЕГОРАХА»

*В мифических циклах алдари говорится, что Смеющийся бог лишь единожды утратил весёлость и перешёл на горькие завывания, и это случилось в тот час, когда в Галактике родилась Та-что-жаждет. До того душераздирающими были эти стенания, что все смертные создания, слышавшие их, рыдали до смерти. Неутрахающее эхо того скорбного плача якобы звучит в этом зловещем оружии, которое при стрельбе вопит, как проклятое. У тех, в кого из него попали, из глаз обильно текут алые слёзы до тех пор, пока жертвы не падают обескровленные среди озёр собственной жидкой влаги.*

Только для модели ШУТА СМЕРТИ. «Плач Цегораха» заменяет пушку «Визгун» и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
«Плач Цегораха»					
— сюрикены-визгуны	36"	Штурмовое 1	6	-3	3
— сюрикены	36"	Штурмовое 3	6	-3	1

**Способности:** атакуя этим оружием, выберите один из вышеприведённых профилей. Всякий раз, когда от атаки этим оружием умирает модель, её боевая единица получает D3 смертельных ранений, а показатель лидерства её моделей уменьшается на 2 ед. до конца хода.

## СУМЕРЕЧНЫЙ КЛЫК

*В сказке о подарке Змея Цегорах обманом заставляет Космического змея подарить ему один из своих клыков, ибо тот по ошибке полагал, что в обмен получит Свет Ярчайшей Звезды. В принципе он его и получил, однако, когда солнце садилось, свет постепенно угасал, и Космический змей понял, что его одурачили, и его гнев только нарастал по мере заката. Впоследствии из того самого клыка, что украл Смеющийся бог, якобы и был сделан данный меч. Чем позднее час и чем ближе кульминация сражения, тем быстрее мелькает в воздухе клинок, преследуемый колышущимися тенями послеобразами, которые внезапно застывают, обзаводясь собственными острыми клыками.*

Только для модели ГЛАВЫ ТРУППЫ. Сумеречный Клык заменяет клинок арлекина или силовой меч и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Сумеречный клык	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	2

**Способности:** всякий раз владелец может совершить в схватке количество дополнительных атак этим оружием, равное номеру текущего раунда боя.

## ПОКРОВ ИЗ СЛЁЗ

*Арлекин носит изысканную мантию из сверхпроводимого тонкого материала, расшитую мельчайшими, но исключительно мощными сточными камнями. Эти ониксовые драгоценности способны впитать колоссальный объём энергии, будь то энергия взрыва, кинетическая, плазменная, психоактивная или какая другая. В момент поглощения покров сверкает, будто серебряные капли, а затем прекращает до тех пор, пока его мощь не выкачают.*

Один раз за ход, в первый раз, когда владелец проваливает спас-бросок, результат этого спас-броска считается успешным.

## САВАН-ДОМИНО

*Обычно арлекинов скрывает поле-домино, но это древнее устройство генерирует куда более мощный маскирующий экран. Оно создаёт точную энергетическую копию пользователя, настолько ловко обманывающую сенсоры противника, что до тех пор, пока владелец не выступит из завесы иллюзий, кажется, будто его нет вовсе, а вместо него только призрачный двойник.*

Один раз за игру в конце любой фазы владелец может использовать спектральное видение, если в этом ходе он не прибыл на поле боя в качестве подкреплений. Для этого поместите маркер в пределах 12" от владельца, затем удалите владельца с поля боя и выставьте его в пределах 1" от центра маркера и далее 1" от вражеских моделей. Владелец не может нападать в том ходе, в котором был выставлен подобным образом, но он может использовать реликвию в том ходе, в котором он напал.

## РОЗЫГРЫШ СУДЬБЫ

*По слухам, эту маску сотворил Ваул по просьбе Цегораха. Однажды надев её, владелец сродняется с ней в той же степени, что и самый заблудившийся на пути экзарх со своим снаряжением. Розыгрыш Судьбы принимает новый облик от битвы к битве, ибо маска словно различает малейшие перемены в судьбе или удаче, что лишь доводит исполнительские навыки актёра до совершенства.*

Во время расстановки выберите один из следующих эффектов. Он будет действовать до конца сражения. Либо вы можете кинуть два кубика (перекидывая дубли), чтобы случайно выбрать два эффекта, которые будут действовать до конца сражения.

1.	+1 ед. к показателю атак владельца.
2.	+1 ед. к показателю силы владельца.
3.	+1 ед. к показателю стойкости владельца.
4.	+1 ед. к показателю ран владельца.
5.	+3" к показателю движения владельца.
6.	+1 ед. к показателю AP всего рукопашного оружия владельца (например, AP -1 становится AP -2).

# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

*Вопрос: как правило театральной школы «Творцы загадок» взаимодействует со способностями, генерирующими дополнительные атаки или дополнительные попадания?*

*Ответ: если у боевой единицы есть способность, генерирующая дополнительные атаки при результате броска на попадание, равном результату броска по правилу «Творцы загадок», то создаются дополнительные атаки. Учтите, что основная атака по-прежнему промахивается, а если результат броска на попадание дополнительной атакой равен результату броска по правилу «Творцы загадок», то эта атака также промахивается. Также, если у боевой единицы есть способность, генерирующая дополнительные попадания при результате броска на попадание, равном результату броска по правилу «Творцы загадок», то дополнительные попадания происходят, но все они промахиваются.*

*В: Если боевая единица, отступая, собирается погрузиться в транспорт после движения, то можно ли использовать стратегию «Розыгрыш Цегораха» после того, как она окажется в пределах погрузки в транспорт, но до самой погрузки?*

*О: Да.*

*В: Если целью стратегии «Показательные действия» является тенеvideц, то действует ли она на галлюциногенный гранатомёт?*

*О: Да.*

*В: Если военачальник Парящей злости использует особенность военачальника «Гуляющий по небу» для высадки из транспорта после его движения, то может ли после этого сам военачальник двигаться как обычно?*

*О: Да.*

*В: Если транспорт военачальника Парящей злости двигался в пси-фазе при помощи стратегии «Сумеречные тропы», то может ли военачальник затем использовать особенность военачальника «Гуляющий по небу» для высадки из транспорта после движения?*

*О: Нет.*

*В: Если Солитер находится в пределах 1" от вражеской боевой единицы, может ли он использовать способность «Стремительное нападение»?*

*О: Нет.*

*В: Если боевая единица со способностью «Нарастающее крещендо» отступает в фазе движения, а затем в этом же ходе становится целью стратегии «Сумеречные тропы», может ли она совершить марш-бросок при отыгрыше психосилы?*

*О: Да.*

*В: Если при атаке с использованием профиля визгунов пушки «Визгун» Шута Смерти ранение получает вражеская боевая единица, не являющаяся изначальной целью стрельбы (при помощи способности, позволяющей получить ранение вместо изначальной цели, например, способности «Беспрекословная верность» из кодекса культов генокрадов), то какая из боевых единиц подвергается действию способностей оружия?*

*О: В этом случае действию способностей оружия подвергается боевая единица, перехватившая попадание. Также работают и способности самого Шута Смерти, например, «Одной смерти мало».*

*В: Можно ли использовать стратегию «Путь героев» во вражеской фазе движения?*

*О: Да.*

*В: Считается ли «Плач Цегораха» за пушку «Визгун» в отношении стратегии «Визжащая погибель»?*

*О: Не считается.*

*В: Атака, проведённая моделью со способностью исполнителей главных ролей «Неизбежный розыгрыш», всегда игнорирует укрытие или только при результате броска на ранение, равном 6?*

*О: Только при выпадении 6 во время броска на ранение.*

*В: Сочетается ли стратегия «Воины-акробаты» со способностью исполняющего главную роль солитера «Хроматический рывок»? То есть можно ли прибавлять 12" к показателю движения модели, когда она совершает марш-бросок?*

*О: Нет.*



# ГЛОССАРИЙ

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

«Звёздный ткач»	starweaver
«Пустотный ткач»	voidweaver
актёр	player
альдари	aeldari
арлекины	harlequins
взрыв	explodes
внезапное появление	shocking emergence
врата Паутины	webway gate
вуаль иллюзий	veil of illusion
глава труппы	troupe master
голокостюм	holo-suit
голополя	holo-fields
жуткая аура	eldritch aura
защита от вреда	shield from harm
защитники Чёрной Библиотеки	defenders of the Black Library
иннари	ynnari
нарастающее крещендо	rising crescendo
Небесный Ткач (арлекин), «Небесный ткач» (гравцикл)	skyweaver
невероятный облик	impossible form
неизбежный розыгрыш	the jest inescapable
обездвиженная	immobile
одной смерти мало	death is not enough
оскорбительная жестокость	humbling cruelty
открытая техника	open-topped
пожигатель мучений	harvester of torment
постановщики миражей	mirage launchers

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

появление в мерцании	shimmering arrival
принц света	prince of light
Путь проклятия	the Path of Damnation
пятно красок	blur of colour
сальто-пояс	flip belt
сверхъестественная акробатика	unnatural acrobatics
сеятель беспорядка	agent of bedlam
смертоносный охотник	deadly hunter
солитер	Solitaire
стремительное нападение	blitz
сумрачный шлейф	gloomwake
театр масок	masque
театральные школы	masque forms
тенеvideц	shadowseer
труппа	troupe
удар из Паутины	webway strike
укус тьмы	darkness' bite
хватка сумерек	twilight's grasp
хореограф войны	choreographer of war
хроматический рывок	chromatic rush
Шут Смерти	Death Jester

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

«ласка арлекина»	harlequin's caress
«объятие арлекина»	harlequin's embrace
«поцелуй арлекина»	harlequin's kiss
галлюциногенный гранатомёт	hallucinogen grenade launcher

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

глефа ветров	zephyr glaive
затуманивающий посох	miststave
звёздный болас	star bolas
клинок арлекина	harlequin's blade
копье	lance
нейроразрушитель	neuro disruptor
плазменная граната	plasma grenade
призматическая пушка	prismatic cannon
пушка «Визгун»	shrieker cannon
рассеянный луч	dispersed
силовой меч	power sword
сфокусированный луч	focused
сюрикен-визгун, «Визгун»	Shrieker (shuriken)
сюрикенная пушка	shuriken cannon
сюрикенный пистолет	shuriken pistol
сюрикены	shuriken
термоядерный пистолет	fusion pistol
электромагнитная пушка	haywire cannon

## ПРОЧЕЕ

«Крещендо»	Crescendo
«Падение занавеса»	Curtainfall
«Плач Цегораха»	Cegorach's Lament
актёр света	player of the light
актёр сумерек	plauer of the twilight
актёр тьмы	player of the dark



ПРОЧЕЕ	
безрадостная ненависть	mirthless hatred
Бесшумный покров	Silent Shroud
блуждающий в Паутине	webway walker
боевые танцоры	war dancers
везение Смеющегося бога	luck of the Laughint God
великий арлекин	Great Harlequin
визжащая погибель	shrieking doom
воины-акробаты	warrior acrobats
враги из разума	the foes of the mind
вуаль слёз (психосила), Покров из Слёз (артефакт)	veil of tears
Вурдалачья маска	the Ghoulmask
выходите на сцену	take the stage
главная роль	principal performance
главная роль	pivotal role
Грезящая тень	Dreaming Shadow
гуляющий по небу	skystrider
дисциплина фазтазмантии	phantasmancy discipline
загадки Чёрной Библиотеки	enigmas of the Black Library
зазеркалье рассудка	mirror of minds
занавес падает	the curtain falls
засада из Паутины	webway ambush
Застывшие Звёзды	Frozen Stars
звёздное одеяние	the Starmist Rainment
Зеркальный посох	the Mirrorstave
змеиное племя	serpent's brood
знатоки Паутины	virtuosos of the webway
искусство смерти	the art of death
истеричная ярость	hysterical fury
Камень Теней	the Shadowstone

ПРОЧЕЕ	
когти Фаолчу	Faolchu's Talon
костюм из скрытых ножей	the Suit of Hidden Knives
маска Секретов	the Mask of Secrets
Мерцающая вуаль	the Scintillant Veil
меч-сказитель	the Storied Sword
мифическая роль	mythic role
молниеносная реакция	lightning-fast reactions
муки в Пылающей яме	torments of the fiery pit
наступление из Паутины	webway assault
наш род воспрянет вновь	our kin shall rise again
нездоровое буйство	malicious frenzy
Немезида проклятых	nemesis of the damned
нет слишком высокой цены	no price too steep
обман и ложь	trickery and deception
обстрелять и скрыться	fire and fade
око проклятия	eye of damnation
Око Смеющегося бога	the Laughing God's Eye
осколки света	shards of light
Парящая Злоба	Soaring Spite
плач Иши	Isha's weeping
показательные действия	an example made
полихроматический шторм	polychromatic storm
Полночный Бой	Midnight's Chime
Полночная грусть	Midnight Sorrow
последняя шутка	the final joke
призматическое пятно	prismatic blur

ПРОЧЕЕ	
прогулка по небу	skystride
путь героев	heroes' path
радость горести	the joy of lament
Роза Цегораха	Cegorach's Rose
Розыгрыш Судьбы	destiny's jest
розыгрыш Цегораха	Cegorach's jest
саван-домино	domino shroud
своенравные отражения	capricious reflections
Скрытый Путь	Veiled Path
смех лабиринта	the labyrinth laughs
сосуд судьбы	vessel of fate
сотня мечей Ваула	the hundred swords of Vaul
сумеречные тропы	twilight pathways
Сумеречный Клык	the Twilight Fang
сумрачный выход на бис	twilit encore
танец кошмаров во плоти	dance of the nightmares made flesh
танец Паутины	webway dance
танец смерти	the dance of death
творцы загадок	riddle-smiths
туман грёз	fog of dreams
убийственный выход на сцену	murderous entrance
угрюмые стражи	sombre sentinels
ударить и скрыться	strike and evade
фрактальная буря	fractal storm
хранитель мёртвых	warden of the dead
шаг в будущее	a foot in the future
шёлковый нож	the silken knife
электромагнитная граната	haywire grenade
эффектный выход на сцену	dramatic entrance

