

WARHAMMER®

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ



АРМИИ
WARHAMMER®

GAMES
WORKSHOP®

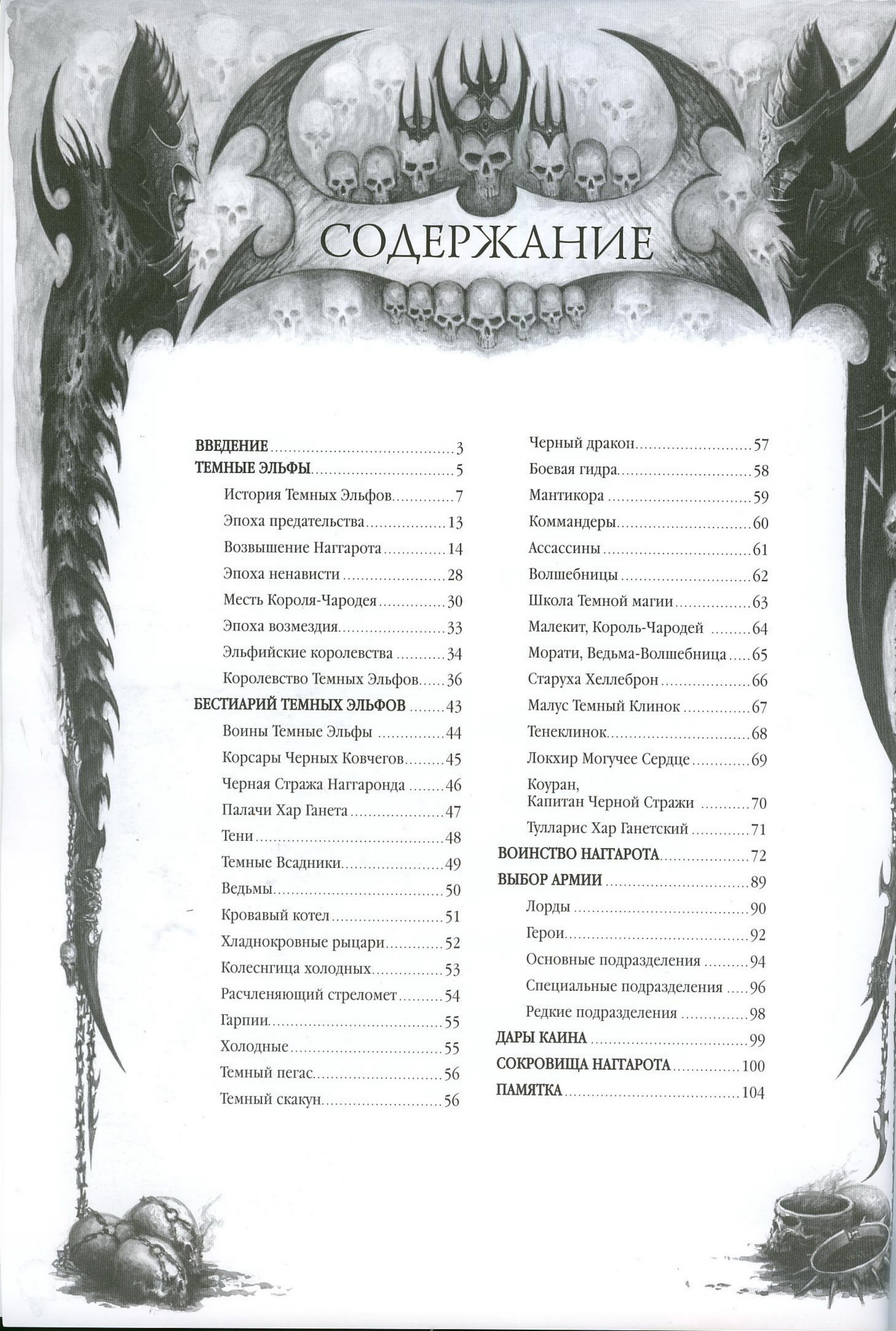


Собранная для войны, рать Темных Эльфов выступает из ворот города.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

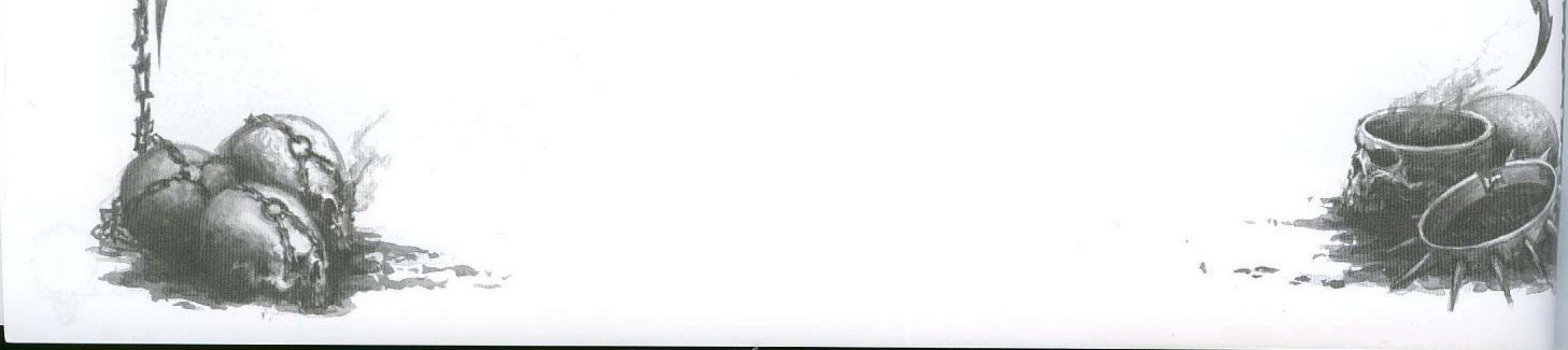


АВТОР ГЭВ ТОРП



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3	Черный дракон.....	57
ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ	5	Боевая гидра.....	58
История Темных Эльфов.....	7	Мантикора	59
Эпоха предательства.....	13	Коммандеры.....	60
Возвышение Наггарота	14	Ассасины	61
Эпоха ненависти	28	Волшебницы	62
Месть Короля-Чародея.....	30	Школа Темной магии.....	63
Эпоха возмездия.....	33	Малекит, Король-Чародей	64
Эльфийские королевства	34	Морати, Ведьма-Волшебница	65
Королевство Темных Эльфов.....	36	Старуха Хеллеброн	66
БЕСТИАРИЙ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ	43	Малус Темный Клинок	67
Воины Темные Эльфы	44	Тенеклинок.....	68
Корсары Черных Ковчегов.....	45	Локхир Могучее Сердце	69
Черная Стража Наггаронда	46	Коуран, Капитан Черной Стражи	70
Палачи Хар Ганета	47	Тулларис Хар Ганетский	71
Тени	48	ВОИНСТВО НАГГАРОТА	72
Темные Всадники.....	49	ВЫБОР АРМИИ	89
Ведьмы.....	50	Лорды	90
Кровавый котел.....	51	Герои.....	92
Хладнокровные рыцари.....	52	Основные подразделения	94
Колесница холодных.....	53	Специальные подразделения	96
Расчленяющий стреломет	54	Редкие подразделения	98
Гарпии.....	55	ДАРЫ КАИНА	99
Холодные.....	55	СОКРОВИЩА НАГГАРОТА	100
Темный пегас.....	56	ПАМЯТКА	104
Темный скакун.....	56		



ВВЕДЕНИЕ

Приветствуем, Вы держите в руках книгу «Армии Молота Войны: Темные Эльфы». Это авторитетный справочник для коллекционирования, покраски и игры с армией жестоких и беспощадных Темных Эльфов в настольной игровой системе Молота Войны.

Игровая система мира Молота Войны

В основной книге правил содержится информация, необходимая для проведения настольных сражений миниатюрами фирмы «Citadel» в разорванном войной мире Молота Войны. У каждой армии есть собственная книга, которая применяет эти правила, позволяя превратить коллекцию миниатюр в готовую к сражению организованную силу. В данной книге армии подробно изложено все, что необходимо знать о Темных Эльфах, что дает возможность выставить на поле их армии в играх Молота Войны.

Почему собирают Темных Эльфов?

Темных Эльфов вышвырнули с родного Ультуана после ожесточенной междоусобной войны. Теперь они стали безжалостными налетчиками, посвятив жизнь причинению боли и страданий другим. Дручиями, как они называют себя, объединенными ненавистью ко всем другим живым существам, правит Малекит – ужасный Король-Чародей Наггарота.

В их армии много опытных воинов, вроде корсаров Черных Ковчегов, эльфийских ведьм Каина, рыцарей на холодных и страшной черной стражи, а также чудовищных существ, включая диких мантикор и многоголовых боевых гидр.

Как составлена эта книга

Каждая книга армии разбита на разделы, посвященные различным аспектам. Книга «Армии Молота Войны: Темные эльфы» содержит следующие разделы:

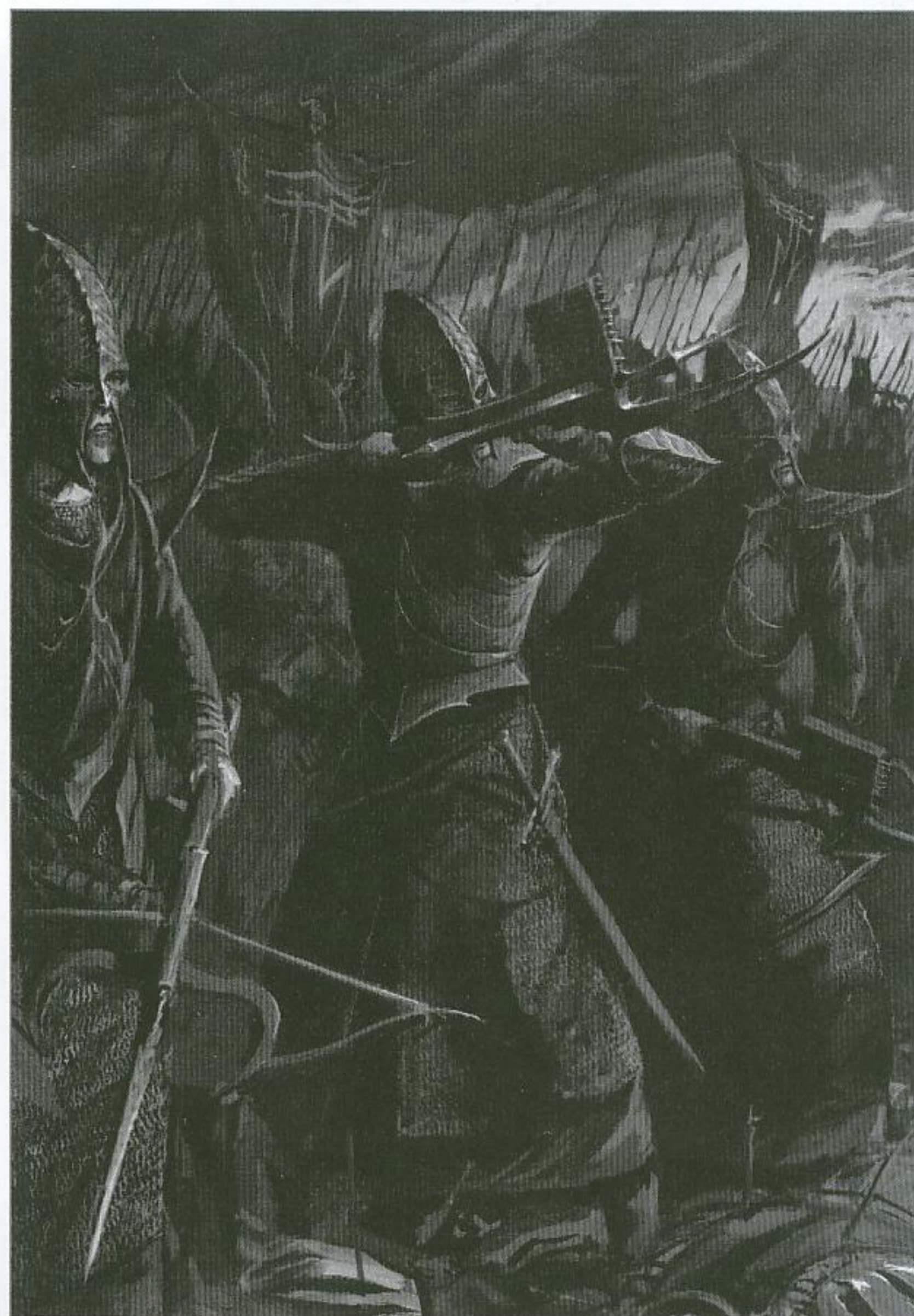
- **Темные Эльфы:** Первый раздел представляет Темных Эльфов и их деяния в мире Молота Войны. Он содержит подробный рассказ о древней эльфийской ереси и кровавую историю Темных Эльфов. Вы также найдете сведения о Наггароте – суровом царстве Короля-Чародея и его последователей.
- **Бестиарий Темных Эльфов:** В этом разделе рассматриваются все персонажи, типы отрядов и чудовища в армии Темных Эльфов. Во-первых, вы найдете описания подразделений, дающие представление об их месте в армии. Во-вторых, полные правила для подразделений и подробные описания уникальных способностей, которыми они обладают, или специального снаряжения, которое они могут взять в сражение. Здесь же приводятся правила для Темной магии, а также рассматриваются специальные персонажи Темных Эльфов: Малекит, Морати, Хеллэброн, Тенеклинок и другие.
- **Воинство Наггарота:** Здесь представлены фотографии доступных для армии Темных Эльфов миниатюр фирмы «Citadel», великолепно раскрашенные 'Eavy Metal – известной командой художников фирмы «Games Workshop». Включены рисунки знамен и эмблемы щитов для многих типов отрядов, а также предлагаются цветовые схемы для различных полков дручий.

- **Воинский лист Темных Эльфов:** Воинский лист охватывает всех воинов и существ, представленных в разделе «Бестиарий Темных Эльфов» и располагает их таким образом, чтобы Вы смогли собрать войско для игры. Воинский лист делится на Лордов, Героев, основные, специальные и редкие подразделения. Каждый тип подразделения обладает стоимостью, выраженной в очках, что помогает сразиться с противником в честном бою. Этот раздел включает статью о «Дарах Каина», которыми можно экипировать ассасинов и ведьм, и статью «Сокровищница Наггарота» – описание магических предметов.

Узнайте больше

Хотя в книге «Армии Молота Войны: Темные Эльфы» содержатся все необходимые для игры сведения, все же есть немало и другой информации по тактике, есть разные сценарии битв и идеи покраски миниатюр. В ежемесячном журнале фирмы «Games Workshop» – «White Dwarf» – печатаются статьи обо всех аспектах игры и хобби «Молота Войны»; а на нашем сайте можно найти рубрики, посвященные коллекционированию и играм с армией Темных Эльфов:

www.games-workshop.com





ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Темные Эльфы – алчные налетчики, которые, курсируя по всему свету, творят кровавые бесчинства. Они берут то, что захотят, охотно рискуя жизнями во имя славы, власти и богатства.

Все эльфы выше людей, они стройны, но обладают крепким телосложением. Эльфы подвижны и грациозны, с тонкими, проворными пальцами. У них большие, миндалевидные глаза, в которых таится тревожная, сверхъестественная мудрость, что лишает мужества другие существа. У Темных Эльфов холодная красота скрывает естественное очарование их расы, а бледные, изящные лица зачастую портит хмурый вид или презрительная усмешка. У них преимущественно темные волосы, а зловещий, холодный взгляд выражает лишь презрение.



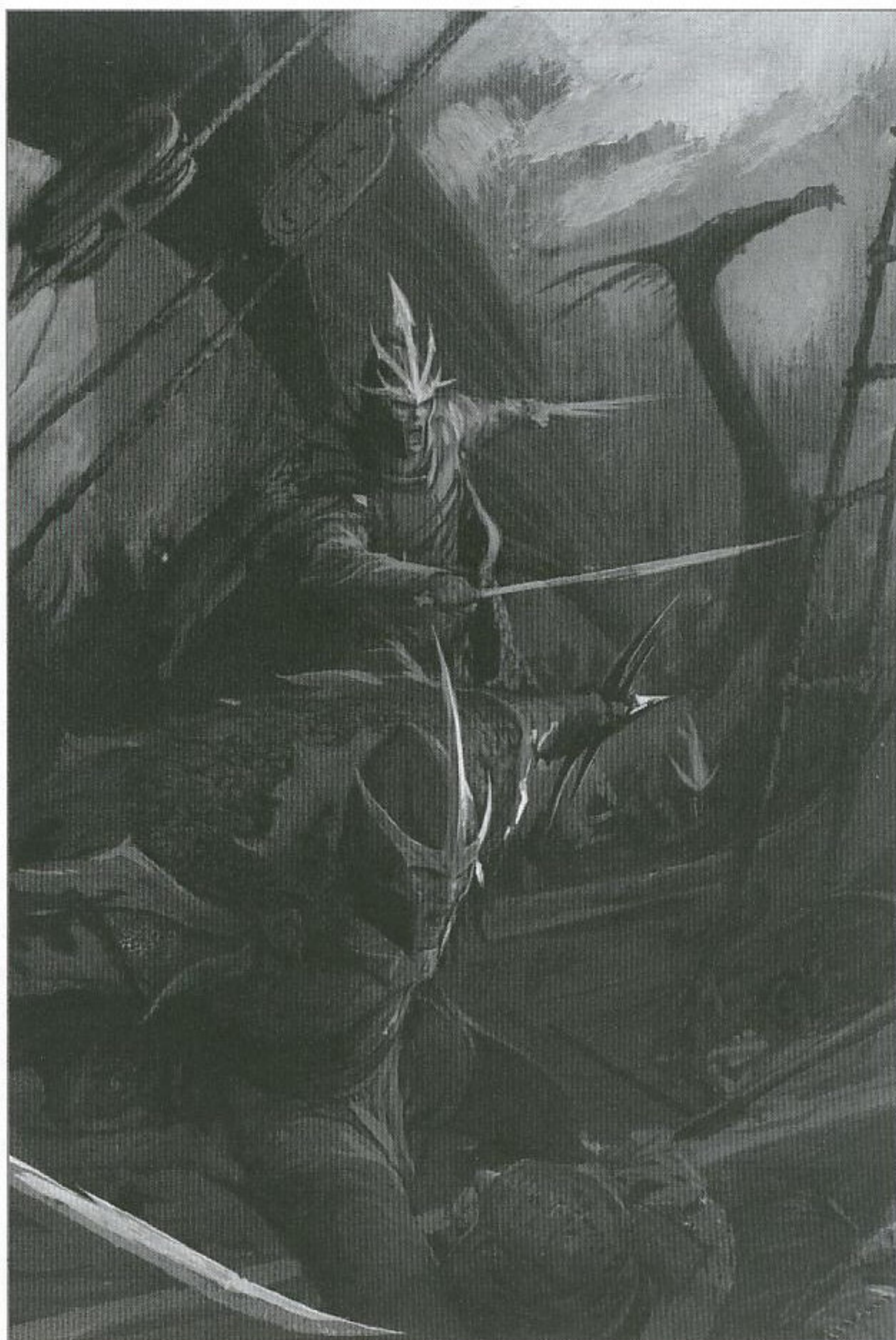
Эльфы живут долго, столетиями совершенствуя свои умения. Их чувства глубоки, они испытывают радость и отчаяние острее любого другого народа. Многие эльфы годами оттачивают способности в мирных занятиях, вроде скульптуры и поэзии. Другие обращаются к сплетению сложных заклятий или созданию прекраснейших артефактов. Этим эльф придает значение долгому существованию, преодолевая счастье и горе. Для Темного Эльфа причинение страдания и боли, тонкое искусство убийства и пытки – единственная возможность самовыражения. Он может получить радость только от страдания других: целая жизнь мучительного безразличия и жестоких боев затуманила все другие удовольствия. Темные Эльфы живут, чтобы удовлетворять собственные желания и господствовать над другими. Они считают искусные попытки родственников, мягкие и выдержанные, признаком слабости, которую следует вырвать с корнем, если эльфам суждено оставаться мировой силой.

Наследники Нагарита

Такие представления возникли в доисторическую эпоху мира, в дни эльфийской междоусобной войны, апогеем которой явился Раскол Ультуана. За тысячи лет до появления людей эльфийский остров раздирала кровавая междоусобная война между королевством Нагарит и государствами других князей. Нагарит был влиятелен; сила первого Короля-Феникса Аэнариона струилась в крови его подданных. Их правитель, князь Малекит, был непревзойденным воином, выдающимся полководцем и могущественным чародеем. Однако одной военной силы было недостаточно, чтобы выиграть войну. Против Малекита и его последователей выстроились драконы всадники, могучие маги и великолепные легионы Короля-Феникса Каледора первого. Долгие десятилетия длилась междоусобная война, пока в последний момент Малекит, пытаясь ухватить победу, не высвободил грубую силу магии. Когда это колдовство неожиданно привело к обратным результатам и погрузило земли Нагарита в морские пучины, предки Темных Эльфов покинули свои земли и племя.

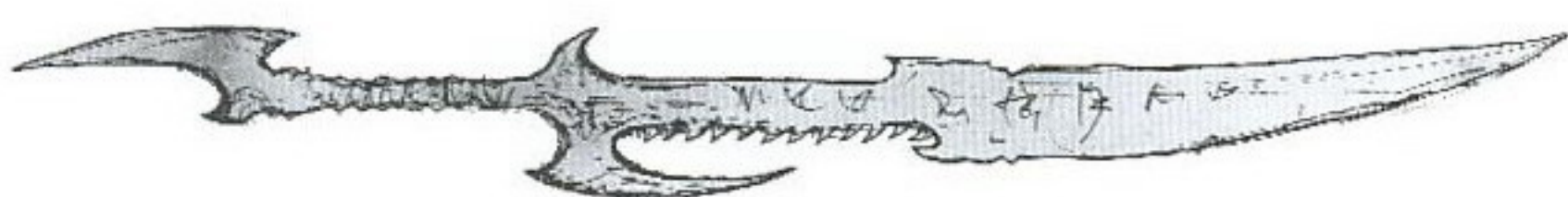
Изгнанные эльфы нашли пристанище в Наггароте, земле Холода. Для дикой, холодной, зловещей земли это подходящее название, и бездомным эльфам пришлось упорно сражаться за выживание. И они выжили. Годы превращались в десятилетия, а десятилетия – в столетия, борьба за существование уничтожила всякое сострадание. Темные Эльфы стали так же резки и жестоки, как и их новое царство, не беспокоясь о мире или прощении. Ненависть, – сначала к сородичам на Ультуане, а позднее ко всем существам, – леденящим огнем горящая в сердцах Темных Эльфов, стала опорой, позволившей преодолевать трудности.

Это же относится и к Малекиту, Королю-Чародею Наггарота, со времени изгнания с Ультуана ставшему неоспоримым правителем этого погибшего народа. Малекит жаждет власти. Король-Чародей, получив силы от темного колдовства, всегда обращал пристальный взор на великолепный остров эльфов. К месту, где некогда он требовал справедливости для себя и своих людей, теперь он испытывал лишь бешеную жажду мести. Малекит скорее представил бы мир уничтоженным, чем согласился, чтобы другой воссел на трон Феникса.



Смертоносные налетчики

Темные Эльфы, переполненные ненавистью своего господина, окруженные дикой пустошью, завистливо взирают на земли и богатства других. Они охотно берут то, что захотят, не задумываясь о горе и плаче, что остаются после них. Их дворцы, высеченные в скалах руками других, украшены золотом и серебром. Темные Эльфы захватывают урожай, домашний скот и зимние запасы, чтобы заполнить пиршественные столы владык Наггарота, совершенно не заботясь о тех, кого бросают умирать от голода. Тысячи рабов, скованные ужасом и кандалами, вечно трудятся в кузницах Наггарота, выковывая из украденной стали оружие и доспехи, достойные могущественных армий Короля-Чародея.



Множество эскадр Темных Эльфов совершают набеги, делая возможным такое жуткое существование. Самыми могущественными из судов Темных Эльфов являются черные ковчеги – большие цитадели, плавающие по морям благодаря колдовству и жертвоприношениям. Каждый черный ковчег – это злобное сердце чудовищной армады, распространяющей ужас повсюду, где пристает к берегу. Огромные змеи из морских глубин плывут рядом с каперскими кораблями, а в небесной вышине кружат мантикоры и черные драконы.

На этих кораблях готовятся нанести удар армии безнравственных воинов. В ожидании резни и захвата рабов отряды жестоких корсаров Темных Эльфов точат гибельные клинки. Беспощадные убийцы, вооружившись быющими без промаха копьями и многозарядными арбалетами, травят чудовищные рассказы о прошлых победах и хвастаются изуверствами, которые они обрушат на жертвы. В крошечной тьме трюмов этих кораблей вопли работающих рабов прерываются криками тех, кого приносят в жертву на окровавленных алтарях темных богов.

Узнать о готовящемся нападении Темных Эльфов весьма нелегко. На эскадру опускается волшебная тень, окутывая корабли черными тучами. Находящиеся на берегу жители видят лишь быстро приближающийся шторм. Корабли и сторожевые башни на побережье захватываются прежде, чем поднимется тревога. Жертвы Темных Эльфов продолжают повседневную жизнь, не обращая внимания на надвигающуюся опасность. Только когда зловещие черные суда появляются у берега, они понимают, что пришла их гибель.

Быстро следуют огонь и смерть, так как Темные Эльфы берут то, что хотят, и уничтожают все остальное. Все, что остается – это сожженные развалины и трупы тех, кто избавился от короткой, скорбной жизни раба. Многие недели Темные Эльфы грабят побережье, совершая ужасающие набеги, как считают нужным. Только когда их трюмы полны стонущих рабов и ломаются от награбленного богатства, Темные Эльфы, наконец успокоившись, возвращаются с добычей в далекий Наггарот.

АНЕТРА ХЕЛБАН

Когда Раскол разорвал Тиранок и Нагарит, те, кто остался верен Малекиту, использовали колдовство, чтобы спасти свои замки, и создали черные ковчеги. Один из них был крепостью Атил Кхаирн, который переименовали в «Храм Злобы», когда тот двинулся в океан. Правительницей Атил Кхаирна была Анетра Хелбан, одна из ближайших союзниц Морати.

Она была воспитана в культах излишеств, а ее муж Кедрон Хелбан сопровождал Малекита в странствиях по свету и бился бок о бок с князем против Короля-Феникса Каледора I. Когда Кедрон был убит во второй битве за Нагар, Анетра отбила попытки брата Кедрона, Хирсанора, овладеть Атил Кхаирном. В конце концов Анетра одержала победу, когда доказала причастность деверя к заговору с целью отравить Морати – заговору, который Анетра и устроила.

С помощью единственного сына, Нереха, Анетра двигалась к основанию могущественной династии, члены которой занимают влиятельное положение в обществе Темных Эльфов. Когда-то Анетра жила в Гхронде и способствовала основанию Темного Конвента. Помогая Морати, Анетра изучила множество договоров и ритуалов, чтобы поддержать и продлить свою порочную жизнь, и теперь, спустя почти пять тысяч лет, она остается столь же безжалостной и решительной. Она живет с сыном в большом дворце в Клар Каронде, горо-

де, основанном на ее богатстве и авторитете, откуда она управляет судьбой своей обширной семьи. Благодаря каперским эскадрам и армиям, волшебным артефактам в храмах Каина, Хелбаны стали главенствующей силой, с которой всем младшим семействам Наггарота необходимо договориться или потворствовать ей.



ИСТОРИЯ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ

Эльфийская раса разделилась тысячи лет назад, в беспорядке и кровопролитии. С того времени Темные Эльфы превратились в самых безжалостных воинов в мире.

Изначальная эпоха эльфов нигде не описана, даже в их хрониках. Они жили в довольстве и мире на острове Ультуане, обучившись искусствам цивилизации и магическим умениям у загадочных Древних. Этот рай был разрушен, а нашествие Хаоса обрекло эльфов на медленный упадок.

Когда большие звездные врата Древних рухнули, разрушительное действие царства Хаоса хлынуло в мир, и потоки демонов понеслись по всей планете. Демоны, впитывая ревущую магию из разрушенных ворот, рыскали где хотели, вырезая несметное количество смертных существ и оскверняя земли. Натолкнувшись на Ультуан, демоны обнаружили, что магическая энергия пропитывает остров, и они собрались в огромную орду, чтобы поглотить и разрушить колыбель эльфов. Эльфы оказались беззащитны против этого неожиданного нападения, поскольку порочность войны не затронула их, а их королева была символом мира и исцеления.

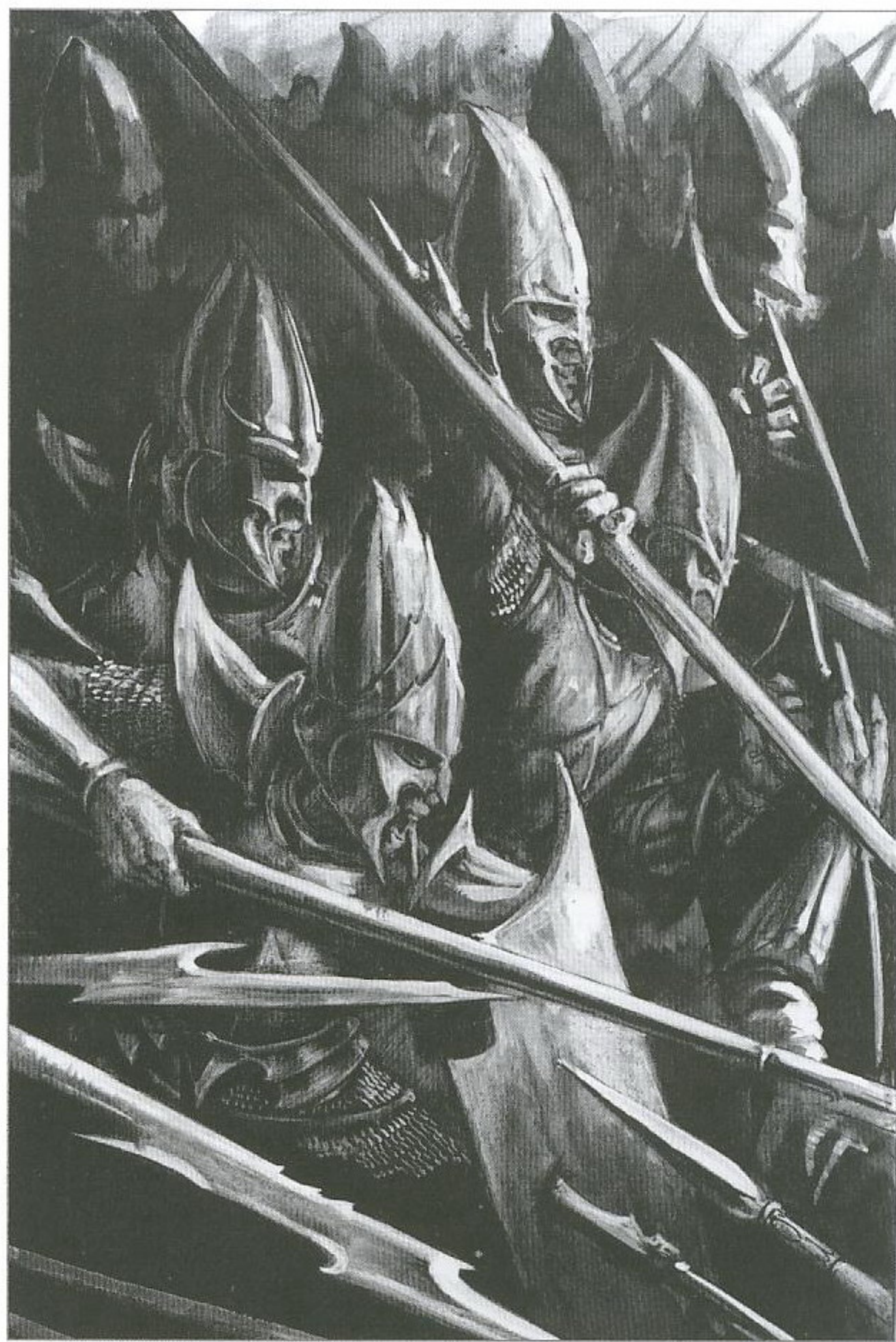
Однако из крови и бойни явился величайший эльфийский герой, какого когда-либо видел свет – Аэнарион. В нем пылал могущественный дух воина, и именно Аэнарион сплотил эльфов и обучил их методам ведения войны. В его сердце горело темное пламя сражений, а его искусство владения клинком, копьем и луком и по сие время остается непревзойденным. Аэнарион – светоч надежды – бился по всему Ультуану, и его присутствие пробудило воинственную природу эльфов.

Хотя Аэнарион и его пополнявшийся воинами отряд бились свирепо и долго, орды демонов были бесчисленны. Аэнарион воззвал к богам о помощи, принося жертвы, просил их о вмешательстве. Но боги безмолвствовали. В отчаянии Аэнарион вошел в священное пламя Азурана, владыки всех эльфийских богов, и принес себя в качестве величайшей жертвы. С молитвами на устах Аэнарион кинулся в раскаленное добела пламя. Хотя мистическое пламя жгло его тело и иссушало душу, Аэнарион отказывался сдаваться. Благодаря огромной силе воли он выдержал наказание очищающим огнем. От Аэнариона, очищенного суровым испытанием, исходило сияние, ореол могущества наполнил эльфов храбростью и заставил демонов съезжиться при виде его. Воодушевленный непорочностью Азурана, Аэнарион бился с небывалым рвением. Вскоре его провозгласили Королем-Фениксом, возродившимся сыном Азурана.

Когда армия Аэнариона увеличилась, воинство демонов отшатнулось от обновленного гнева эльфов. Это было в то время, когда Аэнарион встретился с первым из Укротителей Драконов, могущественным магом Каледором. С помощью драконьих всадников Каледор также удерживал свои земли от первого вторжения демонов. Эти двое видели друг в друге силу и разделяли общую цель. Каледор признал, что Аэнарион удостоился божественного благословения, и присягнул

на верность Королю-Фениксу, добавив силу своих армий к воинству Аэнариона. Многие десятилетия два героя бились с демонами, и эльфы хорошо изучили их боевое искусство. Строевая подготовка Аэнариона закалила природную грацию эльфов, и мощь армий Ультуана росла год от года. Так как ветра магии кружили по всему миру, Каледор поставил перед священниками бога-кузнеца Ваула задачу заключать мистические энергии в оружие для борьбы с демонами.

Однако против всей силы воинств Короля-Феникса были несметные легионы демонов Хаоса, и лорд-маг Каледор видел, что одержать окончательную победу в войне невозможно. Каледор разработал смелый план навсегда избавить мир от Хаоса. Укротитель Драконов и его маги создали бы магический вихрь, чтобы выкачать могущество демонов и вернуть их в царство Хаоса. Аэнарион обозвал Каледора глупцом, поскольку магия и вооружение, которое эльфы использовали против демонов, интенсивно вытягивали энергии Хаоса, лившиеся с севера.





Рок Каина

В это время Аэнарион услышал вести, которые должны были погасить пламя его сердца, превратив в холодную ненависть. Его жена, Вечная королева Астариель, была убита, а дети пропали. В холодной ярости Аэнарион поклялся, что уничтожит каждого демона в реальном мире, дабы отомстить за это гнусное деяние. И хотя более выдержанные умы советовали иначе, Аэнарион отправился на Обезображенный остров и вошел в святилище Каина, кровожадного эльфийского бога убийства. Из черного алтаря торчало оружие владыки убийства – Вдоводел, Жало Мести, Меч Каина, Богоубийца. Это было проклятое оружие, и Аэнарион мгновенно вытащил его из алтаря, чем обрек и себя, и свой род.

Аэнарион, вооруженный оружием бога войны, со спины огромного дракона Индраугнира тысячами истреблял демонов. Силы эльфов вышвырнули орды Хаоса с Ультуана; магическая стража и сверкающие копья защищали растущие города эльфов от нападения, и ненадолго воцарился хрупкий мир. В разоренных землях Нагарита, на севере Ультуана, Аэнарион воздвиг столицу и создал королевство. Здесь возвышалась большая крепость Анлек, оплот от атак демонов, из которой армии Аэнариона могли совершать вылазки. Ее башни вздымались выше, чем башни других городов в Ультуане, и пять стен окружали центральную крепость, в которой могли расположиться десять тысяч воинов. Строительство этого города явилось вызывающим шагом по отношению к легионам Хаоса, его черно-серебряные знамена возвещали, что эти земли принадлежат Аэнариону. Служить в армии Смертоносного приходили самые воинственные и мстительные эльфы. Хотя его отчаяние из-за смерти Астариели так никогда и не уменьшилось, Аэнарион взял новую жену, родившую ему сына и наследника. Это была Морати, провидица, которую, как утверждалось, Аэнарион спас от власти демонов. Более поздние легенды гласят, что Морати околдовала Короля-Феникса, хотя никогда уже не узнаем, так ли это, или его просто не волновали ни ее характер, ни ее прошлое. В свое время Морати родила прекрасного и сильного сына, и Аэнарион назвал его Малекитом и принял как наследника. При дворе Аэнариона стали обычны охота, дуэли и другие кровавые состязания, именно здесь собрались самые опытные воины, оттачивая умения в ежедневных сражениях с вторгающимися демонами. Нагарит стал землей, одержимой войной и смертью, и Каледор, к величайшему гневу Аэнариона, отправился в свое найденное королевство на юге. Морати беседовала с Малекитом и учила его секретам правления и дипломатии, тогда как Аэнарион обучал сына непревзойденному умению владения оружием и таланту командования. Вскоре Малекит стал одним из самых беспощадных воинов Аэнариона, а от матери он научился искусству заклинания, так что мог владеть заклинанием огненных шаров и пророчеством так же легко, как мечом и копьем.

Вихрь

По прошествии времени демоны возвратились в смертельном шквале, превзошедшем все предыдущие нападения. В то время как Аэнарион вновь отправился верхом на Индраугнире, Каледор решил осуществить

свой замысел по созданию волшебного вихря. И хотя Аэнарион бился столь же жестоко, как и прежде, на этот раз он не мог разбить орду демонов. Тогда Каледор и его маги начали сложный ритуал, чтобы рассеять магию демонов, и у Аэнариона не оставалось выбора, кроме как защищать их. Армия Аэнариона окружила творящих заклинание магов, так как демоны всех Богов Хаоса нападали на них со всех сторон.

Сам Аэнарион, с помощью преданного Индраугнира, сразил четырех великих демонов Хаоса. Израненный и окровавленный, Аэнарион отказывался сдаться и продолжал биться, пока усиливались чары магов. Вихрь Каледора возник в реальности со взрывом энергии, который сотряс горы и разорвал землю. Ультуан охватила кружащаяся, ревущая магическая буря, убивая тысячи жителей, снося башни и замки. В центре вихря стояли попавшие в ловушку Каледор и его маги, застыв в противоборстве с силами, которые стремились сдержать. Из последних сил Аэнарион летел верхом на Индраугнире к святилищу Каина. Он возвратил меч на черный алтарь и там испустил последний вздох; первый и величайший Король-Феникс умер, лежа на трупе верного дракона.

Ультуан лежал в руинах, но вихрь вытянул большую часть магической энергии, искажающей мир. Демоны исчезли, и Ультуан был спасен. Эльфы благодарили богов, прославляли Аэнариона, и приступили к созданию царства света и добросердечности, чтобы изгнать окружавшее их зло.

Путешествия Малекита

Для многих очевидным наследником Аэнариона был его сын Малекит. Воспитанный при дворе Нагарита, он был опытным воителем, умелым полководцем и могучим заклинателем. Он просил, чтобы ему оказали такую честь в память о его отце, но раздались голоса, высказавшиеся против этого намерения. Некоторые из князей хотели видеть более спокойную, уравновешенную голову, которая смогла бы вести эльфов к восстановлению цивилизации. Они шептались о тьме, окружавшей Нагарит, и манерах сына, воспитанного при дворе Аэнариона. В конце концов эти сомневающиеся победили, и Малекит любезно согласился принять избранного князьями Бел Шанаара как следующего Короля-Феникса. Хотя его мать Морати бранилась и кричала о беззаконии, обрушившемся на Малекита, сын Аэнариона первым преклонил колено перед Бел Шанааром, присягнув на верность.

Справившись с вторжением демонов, эльфы собирались изучить мир, который Хаос оставил изменившимся. Малекит покинул Ультуан, заявив, что Бел Шанаар вполне может справиться с управлением островом и без наследника Аэнариона. Принц Нагарита путешествовал по миру, где по другую сторону океана, на заросших лесом берегах поднимались маленькие колонии. Здесь эльфы встретили гномов, и вскоре две расы бились бок о бок, их армии воевали против жестоких горных орков и отвратительных зверей Хаоса из лесных дебрей. В сражениях с жестокими зеленокожими и мерзкими чудовищами Малекит совершенствовал боевые умения, став великим лидером. Столь велика была его слава, что Бел Шанаар назначил Малекита своим послом к верховному королю гномов Снорри Белобородому.

Малекит не только участвовал в военных походах в тех землях, что впоследствии стали Империей, Бретоннией и Бесплодными землями, но даже отправился за их пределы. Он обыскивал горы Края Света и воевал с примитивными племенами людей в проклятых пустошах Хаоса. Здесь, на холодном севере, Малекит натолкнулся на мертвый город, который построили не руки людей, гномов или эльфов.

Он брел по его закованным в лед улицам, между громадными зданиями, от вида которых резало глаза. Движущийся лед разломал древний склеп, внутри которого Малекит нашел артефакт, что был старше, чем раса эльфов. Это была наполненная колдовской силой металлическая корона, теперь известная в мифах как Железный Венец. Малекит взял Железный Венец и решил разгадать его тайны. Корона пробудила в нем темное любопытство, и начиная с того дня Малекит с энтузиазмом обратился к изучению запретных глубин магии – к силе самого Хаоса.

В то время как Малекит исследовал большой мир, в его отсутствие вокруг Ультуана собиралась новая опасность. Со времени прошлой угрозы, исходившей от демонов, многие уроки жестокой войны были забыты. Многие эльфы стали ленивы и эгоистичны, ублажая изощренные чувства ритуалами, посвященными экзотическим, запретным богам. Из древних храмов Нагарита возродились культы роскоши, наслаждения и излишеств, которые усилились в городах и распространились по всем королевствам. Эти культы практиковали унижительные, непристойные ритуалы и жертвоприношения, и все больше последователей устремлялось в темные святилища, посвященные богам, поклонение которым было запрещено. Многие из этих эльфов старались бежать от мучительного горя, что оставило в их жизни нашествие Хаоса. В храмах, заполненных барабанным боем, сопровождаемым звуками свирелей и наркотическими парами, они танцевали, пировали и распевали нечестивые славословия.

Казалось, Бел Шанаар был неспособен подавить растущие беспорядки в государстве. Культы наслаждения получали все большее влияние с каждым прошедшим годом. Сильнее всего влияние культов было в царстве Нагарит, но Бел Шанаар не решался действовать против вотчины людей Аэнариона. Князья, попавшие под воздействие культов, стали шептаться, что Бел Шанаар слаб и является узурпатором трона Феникса.

Возвращение Малекита

Как только Малекит вернулся на Ультуан, его объявили спасителем. Он поклялся сыскать и уничтожить культы, заявив, что ни одно королевство не избежит его гнева, и даже Нагарит. Когда Малекит обнаружил, что его мать была одной из главных основательниц культов, он отрекся от нее и приказал, после того как ее схватили, заключить в тюрьму вместе с тысячами ее введенных в заблуждение последователей. Никто не был выше расследования Малекита, от самого последнего фермера до горделивого князя. Тех приверженцев культов, кто сдавался, отправляли в замки Нагарита, где они избавлялись от своих заблуждений. Тем не менее, казалось, что ничто, кроме открытой войны, не сможет подавить разрастание вредоносных культов.



Малекит попросил Короля-Феникса созвать совет князей. Он хотел просить, чтобы ему поручили командование армиями Ультуана, дабы он смог изгнать культы наслаждения. И как раз когда князья собрались в святилище Азурана, была приведена в движение главная часть плана Малекита. В тайне от других королевств, поддержанные растленными последователями культов и практиками Темной магии, выступили армии Нагарита. Не заметив опасности, которая надвигалась на их земли, князья собрались, чтобы услышать Малекита. В своем первом заявлении он объявил Бел Шанаара членом культов. Малекит сообщил, что Бел Шанаар повел себя как трус и, лишь бы не предстать перед князьями, отравился, прежде чем его можно было бы законно судить. Малекит же, когда Ультуан снова оказался на грани междоусобной войны, принял бы принадлежащее ему по праву положение Короля-Феникса и предотвратил бы бедствие.

Но на многих князей речь Малекита не оказала влияния, и они объявили его убийцей и предателем. В этот момент агенты из Нагарита ворвались в святилище, и между сторонниками Малекита и его противниками начался бой. Когда на мраморный пол пролилась кровь, Малекит вступил в священный огонь, дабы принять благословение Азурана. Крики Малекита, заглушая сражение, разнеслись эхом по всему залу. Огонь охватил князя Нагарита, сжигая волосы, кожу и плоть. С последним душераздирающим воплем Малекит бросился назад из пылающей кары Азурана, и его обожженное тело, дымясь, рухнуло на землю. Ученики Малекита подняли его тело и с боем расчистили путь, оставив большинство князей Ультуана убитыми в храме.

Междоусобная война

Когда последователи Малекита бежали с его телом на север, разразилась война. Другие королевства, в основном оставшиеся без руководства, ничего не знали об опасности, пока войска Нагарита не осадили их замки. В Тираноке и Эллирионе агенты культов наслаждения проникли в семейства правящих князей и оказывали на них влияние. Силы наггаротов захватили эти королевства. Они держали семьи в заложниках и позволили правителям сохранить власть, только исполняя волю Малекита. Войска Нагарита были внушительны – сильнейшая армия в мире. Их военачальники были ветеранами войны с демонами, и многие проходили обучение под руководством Аэнариона.

Воинский кодекс Аэнариона оставил на Нагарите и его населении неизгладимый отпечаток. Легионы Нагарита вела железная дисциплина, подкрепленная страхом перед командирами. Потерпеть неудачу означало погибнуть, так что воины Нагарита бились с непревзойденным рвением: лучше пасть, сражаясь, чем проиграть и встретить ярость культистов Морати. Находились и такие, кто воспользовался возможностью захватить земли соплеменников. Эти отступники собирали войска и с ликованием выступали на войну. Поскольку царила анархия, наггароты действовали быстро, захватив многие важные перевалы через горы Аннули, отделявшие внутренние королевства Ультуана от внешних королевств. С ними пришло много зверей Хаоса, обитавших в расколотых магией горах Ультуана.

Разделенные эльфийские владения оказались перед опасностью быть завоеванными за несколько недель.

Горстка выживших князей не теряла времени. Среди них не нашлось ни одного достаточно сильного, чтобы стать преемником Бел Шанаара, так как каждый беспокоился о собственном владении. На ум князьям пришел только один эльф, способный сражаться с наггаротами – Имрик из Каледора. Имрик, внук Каледора Укротителя Драконов, не обладал ни одним из магических умений своего предка, но был смертельно опасным воином и выдающимся полководцем. Как князь Каледора и командир драконьих всадников, Имрик управлял вторым по могуществу королевством Ультуана, которое превосходила лишь мощь вторгающихся армий Нагарита.

В это время Имрик охотился в горах Шрейса и совершенно не подозревал о войне, охватившей остров. Князья отправили вестников, чтобы найти Имрика и известить его об их решении. Тем временем Морати использовала колдовские возможности, чтобы предсказать намерение князей, и послала кадровых ассасинов убить будущего Короля-Феникса. Боги или судьба решали, кто первым доберется до Имрика.

Первым нашли Имрика ассасины Морати, приближавшиеся к жертве со злым умыслом. Укутанные волшебными тенями, они подготовили засаду. Но они не учли преданность и боевое искусство охотников Шрейса. Когда наггаротские ассасины напали, Имрик был один и не защищен. Однако отряд шрейсианцев, сопровождавший его на охоте, услышал шум боя и



вмешался. Шрейсианцы убили ассасинов, понеся большие потери, и спасли Имрика. Как раз когда Имрик благодарил этих воинов, он получил от одного из княжеских вестников сообщение о том ужасе, что развязали армии Нагарита.

Пока Имрик всходил на трон Феникса и собирал армии других эльфийских королевств, правители Нагарита действовали на опережение врагов. Они отправили известие сторонникам и агентам в Сафери – царство, известное своими магами. Некоторые из этих магов прельстились могуществом темного колдовства и склонились к доводам Нагарита. Хотя колдунов было меньше, чем волшебников, оставшихся верными трону Феникса, их заклинания были усилены новым, темным колдовством, которое было гораздо сильнее, чем «безопасная» магия, используемая волшебниками. Грандиозные магические поединки разорвали земли Сафери, когда колдуны бились с магами. Однако колдуны, несмотря на всю высвобожденную мощь Хаоса, не смогли победить. Они были вынуждены бежать из Сафери и искать убежища в Нагарите и королевствах, захваченных теперь его армиями.

По всему Ультуану множились предательства. Даже в Каледоре, который, как полагали многие, избежал наггаротских уловок, жрец Ваула по имени Хотек в тайне изготовил оружие для легионов Нагарита. Он использовал волшебный Молот Ваула, которым Каледор ковал оружие для Аэнариона.

Когда его разоблачили, Хотек бежал и искал убежище в Нагарите. Помогая колдунам-отступникам, Хотек использовал Молот Ваула, чтобы создать полный комплект доспехов для изувеченного Малекита; князь Нагарита, хотя его тело было сильно изуродовано, цеплялся за жизнь. Горечь и гнев разжигали волю Малекита, которая поддерживала его в течение долгих лет адских мучений, что ему довелось вынести. Горение его плоти не прекращалось, так что Хотек влил недавно выкованные доспехи прямо в тело Малекита. Облеченный в покрытую рунами кожу из черной стали, Малекит мог снова возглавить армии. Малекит, дав клятву отомстить и продав душу запретным богам, увеличил колдовскую силу. Он больше не был князем Нагарита: отныне и навечно он будет более известен как Король-Чародей.

Малекит отправился в бой верхом на черной драконице, тайно выведенной в Нагарите, вдалеке от любопытных глаз каледорских укротителей драконов. Звали ее Сулех, и это была зловещая зверюга, сильно израненная в боях, единственная уцелевшая из выводка из восьми драконов. У нее был злобный и непредсказуемый нрав, и только Король-Чародей мог приблизиться к ней.

Малекит, обещая кровавую резню, запугивая и унижая, подчинил Сулех своей воле; он кормил ее магическим варп-камнем, так что она стала поистине чудовищной. Вид этих двоих внушал ужас, и когда Король-Чародей возглавил армии Нагарита, то победа бежала следом. Если бы не коварство и жестокость войск Нагарита, королевства Ультуана не были бы завоеваны. Возглавляемые новым Королем-Фениксом, принявшим имя Каледора, дабы почтить великого предка, противостоящие Малекиту армии проводили хитрую кампанию нападения из засад и контратак. Там, где армии Короля-Чародея продвигались вперед, воины Каледора отступали, только чтобы обойти с фланга

солдат Нагарита и нанести ответный удар с неожиданной стороны.

Наггароты, обескровленные внезапными и молниеносными нападениями небольших групп, наступали, замедляли продвижение, перегруппировывались и снова атаковали. Четверть века ни один из правителей не управлял Ультуаном, так как у каждой из сторон не хватало сил для сокрушительной победы, которая обезопасила бы власть. Наконец Каледор и Малекит встретились на Маледорском поле. Годами они сражались друг с другом со всей мощью своих армий, и в Маледоре они сошлись в поединке лицом к лицу. Восседая на свирепой Сулех, Король-Чародей командовал армией, бросая отряды в решительное наступление на сомкнутые ряды копейщиков и лучников, собранных Каледором. Волшебники Малекита метали стрелы черной энергии и призывали ужасные штормы, чтобы уничтожить пехотные части армии Короля-Феникса. В воинстве Каледора саферианские маги разрушали темные чары колдунов Малекита и обрушивали огненные шары и стены синего пламени на атакующих наггаротов.

Малекит, увидев, что армия теряет стремительность атаки, вмешался. Упав с темных небес, Сулех и Малекит врезались в эльфийское войско. С пальцев Малекита срывалась багровая молния, сражая множество эльфов, а Сулех изрыгала облака ядовитого газа. Стрелы и копья, не причиняя вреда, бились о покрытое доспехами тело Короля-Чародея и чешую дракона. Три эльфийских князя – Титрайн, Карвалон и Финудель – пали от смертоносного клинка Малекита и когтей Сулех.

В тот момент, когда ход боя поворачивался против армии эльфов, Каледор возглавил контратаку. Окруженный охотниками из Шрейса, с расположенной на флангах безмолвной стражей Феникса Азурана, король Ультуана столкнулся лицом к лицу с Малекитом. Щелкнув зубами, Сулех перекусила меч Каледора и опрокинула Короля-Феникса на тела преданных воинов. Когда заклинания Малекита разметали Белых Львов, Сулех нависла над Каледором; с ее зубов капал едкий яд. Воинственно закричав, Каледор вырвал из мертвой руки Финуделя Мириалит, Копье Полночного Огня, и бросил в распахнутую пасть Сулех. Магическое оружие пронзило мозг черного дракона. В агонии Сулех сбросила Малекита со спины, так что тот упал среди шеренг стражи Феникса. У окруженного врагами Малекита не было иного выбора, как расчистить путь и бежать, оставляя за собой множество убитых эльфов. После Маледорского сражения, от насмешек победивших Высших Эльфов, все еще пылавших в его памяти, терпение Малекита лопнуло. Его армия была почти уничтожена бесконечной войной, а признаков ослабления противников не было, так что Король-Чародей сделал одно последнее, отчаянное усилие победить.

В Нагарите Морати и Малекит долго изучали искусство черной магии. За ними следовало множество чародеев и ведьм, черпающих силу прямо из энергии Хаоса. Это были темные волшебники, которых перетянул на свою сторону Малекит. Он собрал несчетное количество пленных для подготовки грандиозного жертвоприношения и объявил последний план. Он и его колдуны ослабили бы магию ультуанского вихря,

созданного Каледором Укротителем Драконов, обрушив на остров всю ярость миров Хаоса.

Король-Чародей вызвал бы орды демонов, чтобы те бились на его стороне и уничтожили всякое сопротивление. Зная, что их судьба связана с Королем-Чародем, колдуны согласились на этот безумный шаг. Малекит и его последователи были готовы рискнуть всем ради победы – даже будущим целого мира. Они и вообразить не могли провал, а для Короля-Чародея жить в изгнании и неизвестности было невыносимо. Он скорее предпочел бы увидеть конец мира, чем то, как кто-то другой правит им. Только один из его учеников, Уратион из Улара, видел безумство хитрого шага Малекита и бежал из Нагарита, чтобы известить Каледора.

Раскол

Получив предупреждение о кознях Малекита, маги Короля-Феникса применили магию, чтобы помешать сотворению заклинания. Когда колдуны Малекита, стоя наверху черных башен, боролись за управление вихрем, земли сотрясли величайшие силы. Содрогались горы, моря бурлили и вздымались, когда тьма и свет вели мистическую битву за управление кружащей в водовороте энергией в центре Ультуана.

Когда наступила ночь, звезды померкли от вспышек колдовских огней и сияния магической энергии, и тогда Король-Чародей и сборище его колдунов приложили последнее усилие. Получая подпитку от демонических договоров, их магия стала гораздо сильнее, и щиты магов Короля-Феникса стали

распадаться. Сам вихрь выл и визжал, и начал мерцать. В тот самый момент, когда вихрь уже ослабевал, в противоборство вступила новая сила. Освобожденные от долгого плена, Каледор Укротитель Драконов и его маги, угодившие в ловушку вихря, вернулись в царство живых. Немедленно поняв опасность, угрожавшую поглотить Ультуан, они добавили собственные чары к заклинаниям волшебников Короля-Феникса, и с грандиозным всплеском магической энергии вернули вихрь в мир.

Обратная реакция магии расколола Ультуан. На северное побережье обрушилась волна высотой в тысячу футов, затопив Нагарит и Тиранок. Города были снесены, и десятки тысяч эльфов погибли. Земля вспучивалась и раскалывалась, и магический взрыв был так силен, что его отметили в палатах гномов, за тысячи миль на востоке. Когда наводнение обрушилось на владения Малекита, его последователи использовали последние колдовские силы, чтобы сдержать шторм. Вобрав магию Хаоса, их темные цитадели освободились от скальных оснований и всплыли на покрытые пеной волны.

План Малекита не удался, его энергия иссякла, королевство покоится на морском дне, а армия почти полностью уничтожена. На плавающих замках Нагарита – черных ковчегах, как позднее назвали их – Король-Чародей и его фавориты бежали от гнева катаклизма, который невольно развязали. Через бушующие моря они плыли на северо-запад, к пустынному, дикому Нагароту – земле Холода.



ЭПОХА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Для облегчения установления связей все даты даны по Имперскому календарю. Сами Темные Эльфы ведут счет лет от основания Наггаронда (ИК -2722). Таким образом, чтобы рассчитывать даты, используя календарь Темных Эльфов, просто добавьте 2723 года к дате по Имперскому календарю. Например, -340 год по ИК становится 2383, а 1534 по ИК - 4257, и так далее.

-4461 *Аэнарион, первый Король-Феникс, спасает провидицу Морати от армии демонов Хаоса. В крепости Анлек они собирают двор.*

-4458 *Морати рождает Аэнариону ребенка – Малекита.*

-4419 *Аэнарион убит в битве на острове Мертвецов. Малекит в качестве нового Короля-Феникса отвергнут, и вместо него коронуется Бел Шанаар.*

-4164 *Основание первых колоний на противоположном побережье Великого океана, в землях, которые позднее среди людей станут известны как Старый Свет. Малекит побеждает орочьего военачальника Гритока Красного Клыка и спасает город Атэль Торалиен.*

-3997 *Малекит сражается вместе с верховным королем гномов Снорри Белобородым против орды звероловцев, осадивших Караз-а-Карак.*

-3419 *В Нагарите начинает распространяться поклонение богам Преисподней, Китараи. За прошедшие века это поклонение превращается в темные культы, которые возникают по всему Ультуану.*

-2839 *Малекит становится послом у Гномов.*

-2789 *Малекит начинает большой период исследования мира. В северной пустоши, в древних руинах Воригара он находит Железный Венец.*

-2774 *Малекит возвращается на Ультуан, чтобы вести войну против культов излишеств и обвиняет собственную мать в предательстве эльфов.*

-2751 *Бойня в святилище Азурана. Малекит объявляет о самоубийстве Бел Шанаара и заявляет притязания на корону Феникса. Он ужасно обожжен священным пламенем Азурана.*

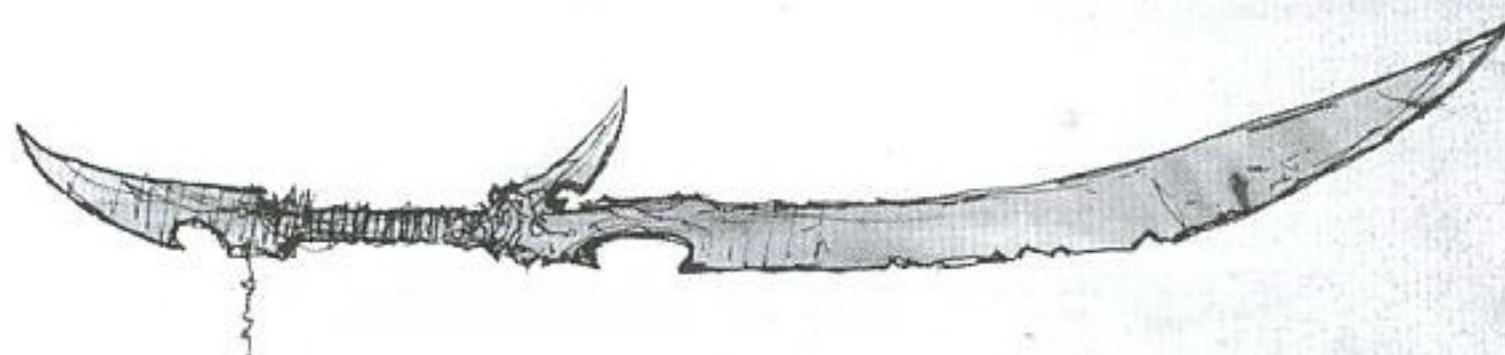
Позднее в этом же году банда наггаротов-ассасинов пытается убить князя Имрика, избранного преемника Бел Шанаара, но вмешиваются охотники Шрейса. Весь Ультуан охватывает междоусобная война. Имрик проходит сквозь пламя Азурана, чтобы стать Королем-Фениксом, приняв имя Каледор.

-2749 *Армии Нагарита занимают Тиранок и большую часть Эллириона. Восточные королевства медлят, пока Каледор I ведет серию отчаянных сражений, пытаясь остановить продвижение наггаротов.*

-2747 *Битва у Темной Топи. Верные Королю-Фениксу князья-наггароты сражаются с армией Морати и терпят поражение. Они становятся изгнанниками под руководством Алит Анафа, так называемого короля Теней.*

-2742 *В Сафери разгорается война между магами, верными Каледору I, и волшебниками, разращенными силами тьмы. Их магические схватки опустошают земли.*

-2740 *Темные Эльфы, как стали теперь называть наггаротов, изгнаны из внутренних королевств назад, в Тиранок и Нагарит.*



-2739 *Хотек, жрец-отступник Ваула, крадет Молот Ваула из святилища в Каледоре и отправляется в Нагарит. Преданные Нагариту колдуны бегут от саферианских магов.*

-2736 *Саферианские перебежчики и Хотек выковыывают для Малекита Доспехи Полуночи, и князь Нагарита становится известен как Король-Чародей.*

-2735 *Армии наггаротов, возглавляемые Королем-Чародем верхом на черной драконице Сулех, вновь продвигаются во внутренние королевства.*

-2724 *Малекит и Каледор I наконец встречаются на Маледорском поле. Сулех убита, а Король-Чародей вынужден отступить.*

-2723 *Раскол. Малекит пытается использовать мощь Хаоса, удерживаемую вихрем Ультуана, чтобы высвободить армию демонов. В последовавшей катастрофе тонет большая часть западных земель острова, Нагарит и Тиранок скрываются под поверхностью океана. Наггароты отплывают на черных ковчегах и движутся на северо-запад.*



ВОЗВЫШЕНИЕ НАГГАРОТА

Изгнанный и жаждущий мести Малекит основал для своего народа новое государство – страшную страну Наггарот, откуда Темные Эльфы отбрасывают тень ужаса на весь мир.

Много недель флот Малекита плыл на запад сквозь проливной дождь, завывающий ветер и огромные волны, порожденные погружившимися в океан Нагаритом и Тираноком. Малекит вел народ неизменно на закат, в темную, поджидавшую ночь. Флот двигался через Студеное и Злобное моря – две раздираемых штормами массы воды, которые потопили много эльфийских кораблей и их храбрые команды, когда те пытались исследовать изрезанное побережье западных морей. У самых отдаленных западных берегов Злобного моря, в хладной тени остроконечных Железных гор черные ковчег Нагарита наконец остановились. Здесь, на этой пустынной земле, Малекит объявил, что возродит славу правления Аэнариона и выстроит столицу, которая затмит величайшие города Ультуана.

Основание Наггаронда

Черный ковчег, который когда-то был замком Малекита, вылез на каменистый берег, укрепился в сланце и богатых железом скальных породах предгорий, обрамлявших море. Еды не хватало, хотя Малекит и знать охотились в предгорьях и доставляли для пиров оленей, вепрей и больших, шерстистых мамонтов. С севера, неистово воя, прилетали холодные ветры, принося метели и стужу. Но гораздо опаснее обморожения и голода были ужасные хищники, которые рыскали в этих незнакомых землях. В темных лесах на юге и востоке и в зловещных горах на западе водилось много свирепых зверей, и сотни наггаротов сожрали ночью, когда они разбивали лагери в дикой местности.

Разведчики быстро нашли богатые залежи полезных ископаемых в горах, но подданные Малекита не умели

ни добывать и выплавлять металлы, ни возводить стены, которые удержали бы мутировавших зверей, ни заниматься сельским хозяйством или животноводством. Они были воинами и лучше всего умели только воевать: с демонами, орками, зверолюдьми, и, наконец, с собратьями-эльфами. Вскоре Малекит понял, что, хотя у него все еще была грозная военная сила, его народ совершенно не интересуется создание новой цивилизации. Если друции, как Темных Эльфов называли враги во время междоусобной войны, должны построить новое королевство на западе, им потребуются работники, которые это сделают.

Так Темные Эльфы начали кровавые набеги. Вначале они нападали исключительно на сородичей на Ультуане, чтобы захватить съестные припасы и другие ресурсы. Высшие Эльфы почти всегда предпочитали драться насмерть, чем быть захваченными в бою, так что число работников Малекита росло медленно. Тогда с кораблей, плававших на далекий восток, к лесам и горам колоний, где когда-то Малекит бился вместе с гномами, пришло сообщение.

Там, в пещерах и грязных хижинах, жили первобытные люди. Они были жестоки и тупы, но Темных Эльфов это не беспокоило, поскольку люди также были физически сильны и быстро размножались. Зная, что этими короткоживущими дикарями можно легко управлять и быстро увеличить их численность, в последующие десятилетия Малекит отправил множество эскадр, чтобы похищать целые поселения людей и доставлять их в Наггарот.

Хотя те мало понимали из того, что господа требовали от них, кнуты хозяев достаточно хорошо обучили

БОГИ ЭЛЬФОВ

Эльфы поклоняются всевозможным божествам с различной силой и характером. Эти существа разделены на две основные сферы влияния, и ни одна из них не превосходит другую. Это заключено в эльфийской вере йенлуи, или балансе: философии, которая определяет, что между светлой и темной сторонами эльфийского духа должна быть гармония.

Наиболее признанные эльфийские боги за пределами Наггарота – Кадаи или боги Небес, представляющие самые положительные черты эльфийской культуры и природы мира. Правит ими Азуран, величайший из богов; эти божества включают Ишу, богиню плодородия и исцеления, бога охотников Курноуса и бога-кузнеца Ваула.

В эльфийской вере многие из неприятных сторон их природы и мира в целом также представлены богами, которые известны как Китараи или боги Преисподней.

Самый известный из них – Каин, бог убийства и войны, но есть и другие, вроде Эрета Киал, которая правит Преисподней, Атарти, богини наслаждения и сладострастия, и богини Темной магии Хекарти. Этим богам на Ультуане не поклоняются открыто, хотя у них есть небольшие святилища, которые обычно избегают посещать, за исключением проведения необходимых церемоний умиротворения. В отличие от сородичей на Ультуане, Темные Эльфы открыто почитают эти запретные силы, поклонение которым восходит к культам излишеств, что предшествовало междоусобной войне.

людей добывать руду из горных недр, пасти скот и добывать пищу в лесу. Под руководством взятых в плен эльфийских каменщиков и плотников рабы стали возводить город вокруг цитадели Малекита. Малекит назвал это место Наггарондом, городом Зимы, и его темные шпили начали вздыматься все выше и выше над растущим пиратским портом, что укрылся в его тени.

Затяжные войны

Возведя столицу, Малекит вновь обратил внимание на Ультуан. Кое-кто из его народа еще цеплялся за жалкое существование в руинах Нагарита, а Обезображенный остров и святилище Каина на нем не принадлежали ни одной из сторон. Малекит, хотя и боялся сам обладать Мечом Каина, был хорошо осведомлен о его могуществе и мести, которую обрушил бы на наггаротов Каледор, если бы завладел им. Чтобы предотвратить захват Богоубийцы Королем-Фениксом, Малекит повел атаку, пронесшуюся через северные острова Ультуана, земли Теней, оставшиеся от Нагарита, которые мало пощадило цунами. Эльфы Ультуана помнили уроки междоусобной войны, и Малекиту не удалось пробиться через горы, чтобы напасть на внутренние королевства. В море разрастающийся флот Высших Эльфов становился смелее, и подкрепления и провиант из Наггаронда часто перехватывались, все больше ослабляя натиск Малекита.

Каледор ответил на вторжение Малекита с обычной решимостью, приказав выстроить огромные укрепления на каждом важном перевале через горы Аннули. Никогда уже больше Малекита свободно не пропустят грабить и жечь святилища и города на побережье Внутреннего моря. Тридцать лет Малекит разведывал и нападал на заставы в горах, но армии Каледора были хорошо организованы и обучены, и все атаки после ужасных сражений были отражены. Пока их армии сдерживали отдельные набеги и нападения наггаротов, Высшие Эльфы закончили первую цитадель – Врата Грифона, которые историки позже назовут Непобежденной Твердыней. В ближайшие годы последовало сооружение остальных Великих Аннулийских врат, и вскоре перевалы между расколотыми землями и внутренними королевствами отделили бастионы высотой в сотни футов, защищенные доблестными защитниками, хитроумными боевыми машинами и мощными защитными заклинаниями.

Возведение Гхронда

Пока Малекит бился на Ультуане, управление Наггаротом лежало на Морати, его матери. Теперь, погруженная в черную магию, Морати продолжала искать способы приумножить мистическое могущество. Она отправляла экспедиции во владения Хаоса на севере, поручив искать артефакты темных богов и следить за вечно изменяющимися миазмами энергии Хаоса. Немногие из этих экспедиций вернулись, и никто не возвратился в Наггарот невредимым. Слишком велика была опасность для Морати, чтобы рисковать самой, и тогда она приказала возвести на севере Наггарота большую башню, из которой она могла бы лично наблюдать за энергией богов.

Эту цитадель называли Гхронд, Северная башня, и здесь Морати основала Колдовской Конвент. Она учредила отвратительные испытания магической и умственной

силы для нахождения самых многообещающих юных пророчиц и ведьм среди Темных Эльфов. Многие не выдерживали; но те, кто выжил, были закалены испытаниями, и так же фанатично и преданно занимались черной магией, как их госпожа. Морати заставляла это сборище колдуний изучать владения Хаоса, всматриваясь в его гипнотизирующие, умопомрачительные глубины, чтобы разглядеть тайны и узнать то, что произошло и что может произойти. Темные пророчицы помогали ей, раскладывая перед Морати варианты будущего как абсурдную карту, и, обладая этим знанием, она наметила линию судьбы для своего сына. Но и со всем своим предвидением и хитростью Морати не смогла определить все нити судьбы, которая привела бы к окончательной победе над Ультуаном.

Война на Ультуане

Война на море шла с переменным успехом столько же, сколько и война на суше, но после двухсот лет морских сражений Высшие Эльфы взяли верх. Их корабли и команды были более дисциплинированы, чем кровожадные наггаротские корсары, которые привыкли совершать набеги на человеческие и орочьи поселения, сражаясь с необученными и глупыми врагами. Высшие Эльфы жестоко били караваны судов Темных Эльфов, а затем отступали, изматывая силы наггарондского флота. Даже мощные черные ковчеги, некогда непобедимые, встретили достойного противника. «Дворец Радостного Забвения», которым командовал Латерн Жестокосердный, был потоплен заколдованным



ДАРИАТ ХЕЛБАН

Хватай власть и богатство – вот убеждения Темных Эльфов. Так было с Дариатом Хелбаном, командиром черного ковчега «Храм Злобы». Семьсот лет пиратства Дариат Хелбан совершал набеги на города Инда, грабил деревни в Южных землях, бился со свирепыми ящерами на Драконьих островах и сражался с армиями Империи. Его подвиги имели большой успех; тем не менее, он по-прежнему ищет главное украшение карьеры, которое внесет его имя в легенду.



С этой целью Дариат ввязался в чрезвычайно опасное, однако очень выгодное предприятие. Он собрал флот более чем из двух дюжин кораблей и десяти тысяч Темных Эльфов. Чтобы заманить в эту акцию самых храбрых и свирепых корсаров, он обещал им бойню и невообразимое богатство. С этим войском он планировал захватить колонии Высших Эльфов на островах Элизис.

Конечно, есть вероятность, что он или найдет смерть в бою на тех далеких берегах, или заблудится во время шторма, или его сожрет морское чудовище, или потопят эскадры Высших Эльфов, прежде чем он достигнет цели.

Но все же Дариат Хелбан, как и те, кто следует за ним, желает рискнуть ради ожидающей его награды. Если Дариат и его армия смогут свергнуть изнеженных правителей островов, он сожжет дотла их поселения и выстроит в честь Хелбанов огромный город Темных Эльфов. Отсюда он сможет контролировать торговые пути из Кипящего моря, в сущности, обладая монополией на поступление экзотических трофеев ко дворам Наггарота.

Если Дариат победит, то слава, богатство и власть ожидают его – воистину достойный приз!

звездным тараном драконьего корабля «Индраугнир» в морском бою возле Обезображенного острова. Этот удар разбил их самоуверенность, и впредь наггаротские налетчики очень неохотно осмеливались нападать на патрули Высших Эльфов.

Хотя Малекит и не мог вторгнуться во внутренние королевства, его армии стояли на дальней стороне гор Аннули, всегда готовые воспользоваться минутной слабостью. Огромные потери во флоте и необходимость следить за атаками Темных Эльфов с помощью армий серьезно сократили поддержку, которую Ультуан мог предоставить колониям на других континентах мира. Обезопасив внутренние королевства от нападения горными крепостями, Каледор полагал, что пришло время раз и навсегда изгнать Малекита и Темных Эльфов с Ультуана. Как только его границы вновь защитило море, он смог послать жизненно необходимые войска и корабли, чтобы оказать помощь в бою всем многочисленным регионам растущей эльфийской империи.

Почти десять лет эскадры Высших Эльфов топили корабли наггаротов, приближавшиеся к северному побережью. Их морское господство было неоспоримым, и Темные Эльфы, изолированные на Ультуане, устали от постоянных атак хозяина на неприступные крепостные ворота аннулийских перевалов. Когда Каледор, решив усилить давление на Малекита, предпринял наступление на земли Теней, пытаясь захватить Обезображенный остров, возможно, это было несвоевременное решение.

Столкнувшись с этой внезапной агрессией сородичей, Темные Эльфы быстро положили конец заговору и прекратили дезертирство, вместо этого сплотившись под знаменем Короля-Чародея. Сражаясь за вотчину, наггароты преисполнились ненавистью и злобой, и продвижение Каледора было быстро остановлено. Зная, что отступление означало бы возможность контратаки Темных Эльфов, Каледор продвигался вперед, сражаясь за каждую высоту, долину и остров. Спустя еще десять лет Темных Эльфов наконец изгнали с Обезображенного острова – огромной ценой. Когда Каледор отправился к святилищу Каина, казалось, что наихудшие опасения Малекита вот-вот оправдаются. Но все же, несмотря на все страхи Короля-Чародея, Каледор не поддался шепоту бога убийства и оставил Меч Каина в черном алтаре.

Теперь Высшие Эльфы завладели Обезображенным островом, и Каледор отплыл обратно в Лотерн. Вглядываясь в магический кристалл, Морати заметила его отплытие и обрушила шторм, чтобы потопить флот Высших Эльфов. Большая часть кораблей выдержала удары ветра и волн, но флот раскидало, и судно Каледора далеко отклонилось от курса. Ведомые колдовством Морати, пираты Малекита быстро перехватили и взяли на абордаж корабль Короля-Феникса. Зная их цель захватить его, Каледор бросился в море в полных доспехах, избегая мучительной мести, которую планировал для него Малекит. Так окончилось правление Каледора I, но его смерть не завершила войну. Пять тысяч лет Темные Эльфы не знали мира.

Хаг Граеф и Клар Каронд

Во время войны Темные Эльфы не раз терпели поражение. Многие из военачальников боялись возвращаться в Наггаронд, опасаясь характера Короля-Чародея и интриг Морати. Вместо этого они высаживались на берегу Злобного моря, за многие мили к югу от Наггаронда, и здесь построили для себя город, который называли Хаг Граеф – Темная Скала.

Их новый город, расположенный в уединенной долине, было легко защитить от горных существ и любой карательной атаки, которую мог бы предпринять Малекит. Протекавшая через город к Злобному морю ледяная река образовала естественную гавань для эскадр Темных Эльфов. В последующие годы Хаг Граеф привлекал других Темных Эльфов, стремившихся ускользнуть от Короля-Чародея из-за какого-то реального или мнимого преступления. Многие налетчики, возвращавшиеся из-за океана, сначала заходили в порт Хаг Граефа, чтобы разгрузить часть рабов и добычи до того, как Малекит забирает свою долю. Понимая, что этот котел инакомыслия в будущем мог бы оказаться мятежным, Малекит сначала думал подавить диссидентов и наказать их за неповиновение. Остановило его вмешательство Морати, которая в тонкой политике была способнее, чем ее сын.

Руководствуясь наставлениями Морати, Малекит признал этот новый город. Он обещал правителям Хаг Граефа устав южного берега Злобного моря. Присяга на верность Королю-Чародею гарантировала бы его защиту. Это был искусный удар, поскольку знать Темных Эльфов Хаг Граефа, быстро набирая силу, готовилась к схватке между собой. Ведомые эгоистичными замыслами, правители Хаг Граефа обратились к Малекиту за покровительством, поскольку знали, что помощь Короля-Чародея могла повлиять на продолжающуюся борьбу за власть, охватившую город. Малекит пригласил полдюжины самых могущественных аристократов Хаг Граефа на пир. Он предложил им выбор: один из кубков вина на столе, как заявил он, был отравлен, и любой из них, кто желает рискнуть жизнью ради правления, должен выпить его, а Малекит даровал бы тому дворянину часть города. Трое аристократов, не колеблясь, схватили кубки и осушили их содержимое. Они знали, что лучше быть отравленными, чем страдать под властью других. Один за другим трое оставшихся благородных также выпили, принужденные смелостью соперников доказывать свою значимость. И тогда Малекит объявил, что в действительности все вино было отравлено, и только присягнув в безграничной верности Королю-Чародею, правители получают противоядие.

Другие соперничающие за власть князья заключили сделку с Малекитом за воинов и колдунов, или отдали рабов и корабли в оплату за его покровительство. Со временем, погрязнув в мелких интригах, все правящие семьи подпали под влияние Малекита, и только благодаря покровительству Короля-Чародея могли сопротивляться притязаниям недругов. В конце концов, они правили лишь номинально, поскольку Король-Чародей сглаживал их друг с другом, и теперь полностью управлял ими.

Из Хаг Граефа Темные Эльфы решались соваться в горы Черного Хребта. Такие экспедиции были чреваты опасностью, поскольку бури и хищники наносили урон.

Много лет казалось, будто Темные Эльфы будут ограничены побережьем Злобного моря, зажатые между жестокими морями и суровыми горами. Это кардинально изменилось, когда эльфы Хаг Граефа, разрабатывая рудник, проникли вглубь гор. Однажды рабы пробились сквозь пласт, оказавшись в огромном подземном зале, шириною во много миль.

В свете фонаря блесло темное подземное море, наполняемое множеством ручейков, вытекавших из горных недр. Когда Темные Эльфы двинулись в глубь гор, они нашли сеть полузатопленных пещер и туннелей, протянувшихся под всей горной цепью. Многие имели естественное происхождение, на других же были видны тревожащие следы того, что их высекли руки смертных в древние эпохи. Пещеры не были пустыни: всевозможные странные животные обитали в темноте подземного мира. Темные Эльфы нашли другие входы и, чтобы защититься от свирепствовавших в их землях чудовищ и пропускать экспедиции, построили надежно защищенные ворота.

На востоке группа Темных Эльфов основала город Клар Каронд, связанный с Наггарондом и Хаг Граефом подземными туннелями. Путешествовать под землей, особенно в морозные, зимние месяцы, оказалось безопаснее, чем по земле или через раздираемое штормами Злобное море. Величина и значение Клар Каронда быстро росли, поскольку, располагаясь далеко на востоке, он стал природным портом для возвращавшихся корсарских кораблей. Из Клар Каронда рабы и другие трофеи быстро доставлялись в шахты Хаг Граефа или в столицу. Это избавляло корабли, которые должны были отправиться в набеги из Клар Каронда, от нескольких недель плавания, и Малекит приказал построить там верфь. За двадцать лет прибыло в Клар Каронд и ушло из его порта больше кораблей, чем из Наггаронда и Хаг Граефа вместе взятых. Возможность извлечь выгоду из этого стремления не была упущена Малекитом, который снова сглаживал друг с другом сильнейшие родовитые семейства, обещая контроль над этой прибыльной торговлей.

Култ Каина усиливается

Пока Клар Каронд процветал, в Наггаронде распространились политические интриги и распри. Остатки многих культов наслаждения с Ультуана продолжали царить среди Темных Эльфов, но особенно поднялась одна секта, преобладавшая над всеми другими. Это были адепты Каина, бога убийства, и их кровавые жертвоприношения стали впечатляющим зрелищем для Темных Эльфов. Дым от их костров окутал город Короля-Чародея, и кровожадные толпы неистовствовали на улицах, убивая и увеча в бессмысленных взрывах насилия. Вместо того, чтобы подавить эти эксцессы, Малекит стремился сконцентрировать преданность этих эльфов и направить себе на пользу. Король-Чародей объявил себя земным воплощением Каина, его беспощадным орудием в царстве живых. В святилище Наггаронда Малекит поклонялся в вечной преданности богу убийства и вылил кубок божественной крови на жаровни, где эльфийские ведьмы сжигали сердца жертв.

Морати вновь помогла сыну и одарила эльфийских ведьмам Каина священными котлами крови. Королевы ведьм, возглавлявшие култ, как и сама Морати, омывались в крови жертв, омолаживая тела. В отличие



от Морати, которая держала самые сокровенные тайны котлов для себя, возрождение королей ведьм было временным. Спустя несколько месяцев они начинали стареть, и вновь вынуждены были совершать омовение, чтобы вернуть красоту. За многие десятилетия самые могущественные эльфийские ведьмы не отказывали себе в этом кровавом обычае, слишком поздно понимая, что страстью к вечной красоте Морати поймала их в ловушку. Глава культа, королева ведьм Хеллеброн когда-то отказалась от ритуального омовения, но стала настолько дряхлой и древней, что преданные последовательницы должны были поддерживать ее собственной кровью, пока она не раскаивалась и вновь не омылась в котле. С тех пор она не подчинялась Морати, но, в конце концов, все же Морати, а не Хеллеброн, повелевает судьбой королей ведьм.

Вторжение Хаоса

Примерно тогда, когда правление Малекита как Короля-Чародея приблизилось к тысячному году, во владениях Хаоса заметили большое волнение. Ни одна из провидиц или колдуний не могла понять, что предсказывают эти штормы, но очень скоро намерение богов Хаоса полностью прояснилось.

С севера пришло громадное войско свирепых людей, едущих на ужасных собаках и в боевых колесницах, которые тянули огромные хищные кошки. Их кожу покрывали шрамы и татуировки, изображавшие многоголовых зверей и символы темных богов. Рядом бежали уродливые отродья и раздувшиеся звери Хаоса, а в вышине, среди необычных грозowych туч, парили

крылатые твари с железной шкурой и змеиными головами. Бесчисленная орда затянула горизонт и двигалась на юг из пустынь Хаоса, как будто сами боги гнались за ними. Звериный лай и рев разносился на многие мили, а сильный мороз не мог ни замедлить, ни повернуть вспять их безудержную атаку.

Эта орда Хаоса подошла к Гхронду и обрушилась на город неистовым штурмом, разбиваясь о черные стены, как яростный поток. Многозарядные арбалеты Темных Эльфов сражали сотни безумных дикарей, но они карабкались по гудам трупов, непрерывно нападая на бастионы Северной башни. Хотя многие колдуны были убиты при попытке демонических существ достичь юга на ветрах Хаоса, им все же удалось послать мистическое сообщение госпоже в Наггаронд.

Три недели продолжалась осада, пока, наконец, Король-Чародей не прибыл с армией из Наггаронда. Черная стража возглавляла подкрепление, бросаясь с беспощадными алебардами на уродливых адептов Хаоса и разрубая их. Копейщики отогнали последователей Хаоса от стен Гхронда и дали возможность обороняющимся сделать вылазку и поддержать армию Малекита. Всадники в черных плащах настигали пытавшихся удрать и преследовали оставшихся в живых, бежавших по бесплодной тундре. Всю ночь продолжалась битва, пока ни одного дикаря не осталось в живых, хотя пала также половина воинов Малекита. Выжившие колдуны предстали перед Малекитом, и он повелел заковать их в кандалы и отправить на жертвенные алтари за их неспособность предсказать нападение Хаоса.

Раздор в колониях

Пока в Наггароте росли города Темных Эльфов, их подвиги вдали от дома также множились. В новом мире, по ту сторону океанов, где невольничьи эскадры терроризировали племена первобытных людей, влияние Ультуана становилось все сильнее. Побережье патрулировали эскадры Высших Эльфов, с каждым годом делая все более рискованные набеги. Вскоре поступление рабов и трофеев было парализовано, и Малекит пришел в бешенство. Он приказал корсарам нацелиться на торговые караваны гномов, снабдив их картами секретных маршрутов, которые он изучил в то время, когда был послом у Снорри Белобородого.

Заключительная часть плана Малекита была предложена Халетом Гореплетом, тогдашним правителем Хаг Граефа. Налетчики должны были отправиться, одетые как эльфы Ультуана – в белых одеждах и серебряных доспехах, привезенных из набегов на земли Теней. Корсары будут сеять разногласия между эльфами и гномами, пока те увеличивают казну Наггаронда. Малекит смеялся над мыслью о предательстве обеих рас, которые некогда восхваляли его как героя. Низкорослые, безобразные гномы и его слабые родичи на Ультуане никогда не смогут объединиться против него.

Результаты этих секретных нападений оказались намного серьезнее, чем Малекит когда-либо надеялся. Преемником врага Малекита по междоусобной войне стал Каледор II. Этот Король-Феникс был высокого мнения о себе, и когда гномы потребовали объяснить нападения на своих торговцев, его высокомерие взяло верх над ним. Свою роль сыграло также упрямство

гномов, и в течение трех лет Ультуан и гномы были в состоянии войны друг с другом. Малекит бурно радовался, когда новости о растущем конфликте достигли Наггарота.

Празднуя, он устроил невероятное торжество в Наггаронде. Оргии длились целый месяц и завершились грандиозной охотой: в леса выпустили тысячу рабов, и в последующие недели Темные Эльфы преследовали их. Все громче и громче становились призывы к Малекиту вести свой народ назад в Ультуан, но Король-Чародей потребовал терпения от подданных. Сделанные Морати предзнаменования были хорошими, но она предупредила, что ему нужно ждать подходящего времени, чтобы нанести удар.

Многие столетия все силы Ультуана и гномов были брошены друг против друга. Темные Эльфы получали огромную выгоду от этой резни, рыская вдоль берегов, нанося удары везде, где пожелают. Их эскадры подстерегали корабли с подкреплением, посланные в колонии, а армии налетчиков нападали из засады на гномьи полки, когда те двигались вдоль берега, чтобы атаковать Высших Эльфов. Когда отчаяние и смерть охватили государства гномов и эльфов, народ Короля-Чародея процветал, как никогда прежде.

В Наггароте владения Малекита необычайно расширились. Он пожаловал город Хар Ганет Хеллеброн и ее адептам-каинитам. Взамен безумные эльфийские ведьмы по первому зову должны были биться за Короля-Чародея и его вельмож.



Хар Ганет стал процветающим центром культа жертвоприношений, и его кровавые святилища соперничали с храмами Наггаронда. В центре Хар Ганета Хеллеброн возвела огромный храм, к вершине которого протянулась железная лестница в тысячу и одну ступень. На верху лестницы стояли алтари, истекавшие кровью, ибо жертвы приносились почти в промышленном масштабе.

Каждый день избранные воины Каина обезглавливали сотни жертв. Отрубленные головы бросали по ступеням к ногам Темных Эльфов, которые рвали друг друга зубами и когтями, чтобы схватить головы и отнести домой. Из этих кровавых ритуалов возник культ Палачей – стражей храма, которые настолько напрактиковались в обращении с клинками, что могли обезглавить или выпотрошить пленника одним быстрым ударом.

Малекит послал воспитанных и подготовленных в Хар Ганете ассасинов сеять хаос в эльфийских колониях и гномьих крепостях в новом мире, чтобы

гарантировать, что никакое согласие никогда не сможет возникнуть между эльфами и гномами. Необходимости в этих мерах не было, поскольку Каледор II и верховный король Готрек Звездобой теперь полностью отдались уничтожению друг друга.

Наконец события приняли такой оборот, который Малекит принял за подходящий знак к нападению. Колдовской Конвент выведal, что флот покидает порт Лотерна, и на борту флагманского корабля находится Король-Феникс. Он отбывал с Ультуана, чтобы лично следить за войной с гномами. Его гарнизоны остались почти без бойцов, а лучшие генералы были убиты в колониях или обесчещены и удалены от двора.

Малекит взирал на Ультуан жадными глазами и видел, что он слаб и уязвим. Он отправил всадников во все города Наггарота и приказал вернуться большей части наггаротского флота. Все черные ковчеги вернулись в Злобное море, и армия, подобной которой не видели уже пятьсот лет, готовилась к вторжению. Малекит был уверен, что на сей раз Ультуан, разделенный и лишенный полководцев, не окажет ему сопротивления.

Анлек восстановлен

Когда армада Темных Эльфов пересекла Студеное море, корабли с востока принесли вести, которые могли способствовать или помешать вторжению Малекита: Каледор II был мертв, его убил верховный король Готрек Звездобой. Король-Чародей не ожидал такого поворота событий и стал размышлять, кого можно было бы назвать наследником трона Феникса. При неумелом правлении Каледора II Ультуаном Малекит был уверен, что сокрушит родичей в молниеносной кампании. Если бы был выбран другой король, с твердостью Каледора I, то такая быстрая победа была бы невозможна. Малекит решил взять дела в свои руки и приказал флоту на всех парусах мчаться к берегам земли Теней. Если бы Темные Эльфы напали прежде, чем был избран новый Король-Феникс, они смогли бы использовать смятение и беспорядок для обеспечения победы.

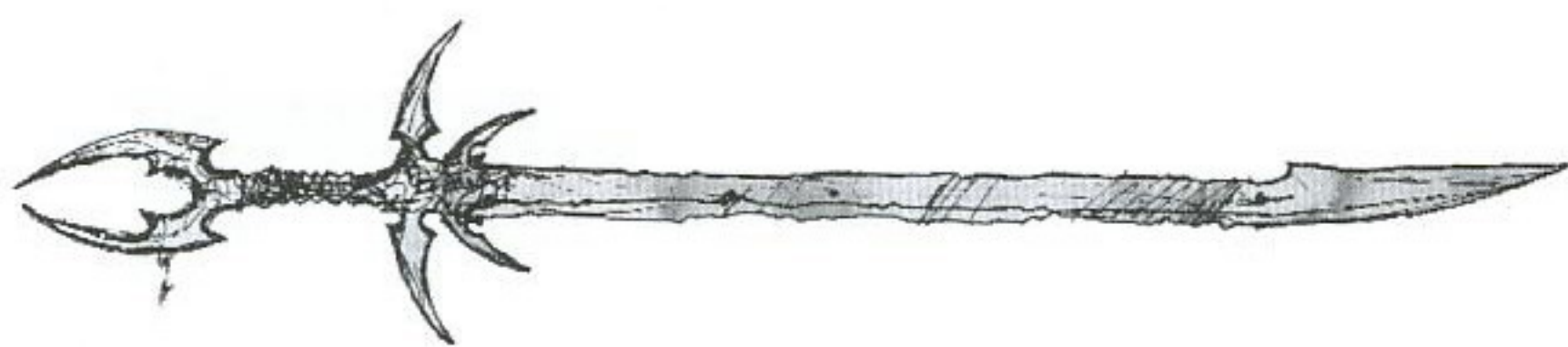
Черные ковчеги «Цитадель Экстатического Проклятия» и «Нефритовый Дворец Боли» были вытасканы на берег среди руин Нагарита. Малекит выбрал прекрасное место для высадки среди заросших укреплений древнего Анлека. Он отстроит Анлек заново и нападет с земель великого Аэнариона, чтобы вернуть себе законное право на Ультуан. Многие тысячи рабов, трудившиеся под беспощадными кнутами надзирателей, вновь соорудили валы и бастионы Анлека вокруг оснований черных ковчегов. На месте тронного зала Аэнариона Малекит поднял свое знамя, провозгласив Ультуану, что наследник Аэнариона вернулся. Когда рабы начали возводить новый дворец во славу Короля-Чародея, Темные Эльфы двинулись на юг и осадили Врата Грифона, за которыми лежали зеленеющие внутренние королевства.

Столкнувшись с неизбежной войной, князья Ультуана немедленно избрали нового короля. Карадриель, князь Иврессе, был избран как самый стойкий из кандидатов, и его первый декрет призывал всех верноподданных эльфов защищать Ультуан. Вот так и случилось, что эльфы покинули земли по ту сторону моря и много столетий не возвращались. Их войны и труды остались невидимы для большого мира. Когда подкрепление



спешило на Ультуан, Малекит бросил всю мощь армии против редких защитников Врат Грифона. Что касается всей силы воинства наггаротов, то столь хитроумны были оборонительные сооружения и такова была решимость Высших Эльфов, что армия Малекита совсем не могла продвинуться и начала многолетнюю осаду.

Когда эльфы со всех концов света вернулись по зову Карадриеля, Король-Феникс ввел систему сменных гарнизонов, которые гарантировали, что ворота через горы Аннули всегда защищали подразделения в полном составе.



Темные Эльфы не могли себе позволить такую стратегию, они устали и были деморализованы, тогда как противник всегда казался свежим и подготовленным. Несмотря на нестигаемое сопротивление народа, Карадриель пожертвовал многими колониями по всему свету, а с сокращением империи могущество Высших Эльфов постепенно уменьшилось. В расколотом и покрытом кратерами Нагарите Анлек достиг больших размеров, поскольку Король-Чародей отправлял все больше и больше народа на Ультуан, пока города Наггарота не опустели, исключая рабов и их надзирателей. Всю волю и энергию Малекит обратил на то, чтобы пробить укрепления Ультуана.

Карадриель не был солдатом, но в войне с гномами родилось много великих военачальников, и именно этим эльфам Король-Феникс доверил командование армиями. Самым одаренным из них был Тетлис. Его боевой опыт был сравним лишь с его ненавистью к Темным Эльфам, которые оставили его сиротой после одного из многочисленных набегов. Тетлис был одним из генералов, отвергнутым из-за высокомерия Каледора II, но Карадриель верил в непоколебимого военачальника. Он поручил Тетлису отбросить родичей из Наггарота от укреплений Врат Грифона. Тетлис принял этот приказ с мрачным энтузиазмом и из разных гарнизонов, охранявших ворота, собрал самых непреклонных ветеранов в отдельную армию, с которой он сбросит Темных Эльфов в море.

Наступление Высших Эльфов было совершенно неожиданным, когда колонна сияющих рыцарей вырвалась из Врат Грифона, а драконьи всадники взмыли над головами. Король-Чародей оставил осаду на лейтенантов, и Темные Эльфы бежали от яростной атаки Тетлиса. Тетлис гнал войско наггаротов на север, постоянно изматывая их, не давая им передышки, чтобы собраться с духом и занять позиции. Когда новости о бегстве достигли Малекита, он рассвирепел, оторвал одному из посланцев голову и швырнул ее в собратьев-герольдов. Собрав самых жестоких воинов – ассасинов Каина, колдуний Конвента и закаленных в боях корсаров, – Малекит выступил в поход, чтобы встретиться с воинством Тетлиса.

Теперь у него было новое оружие, чтобы обрушиться на эльфов Ультуана. Король-Чародей ехал в тяжелой

колеснице, изготовленной из черного железа, зачарованной заклинаниями страха и уничтожения. Колесницу тянули две злобные рептилии – «холодные», найденные в подземных пещерах Наггарота. За Малекитом двигалась знать, доказавшая верность. Одни также ехали в колесницах, иные верхом на тех же многочисленных холодных. Высшие Эльфы никогда прежде не видали таких тварей в большом количестве. Столкнувшись с беспощадным нападением зловонных бестий, копейщики и лучники беспорядочно отступали перед атакой Темных Эльфов. Хотя неудача была неожиданна, Тетлис не бросился в безрассудной панике к Анлеку. Он подтянул резервы Белых Львов и стражи Феникса, и за шеренгами этих смертоносных воинов Высшие Эльфы сплотились и отступили в полном порядке. Несмотря на холодную ярость Тетлиса, Темные Эльфы сохранили плацдарм на Ультуане и Обезображенном острове.

Возвышение Губителя

Несмотря на все усилия ассасинов Малекита ускорить смерть Карадриеля, он правил чуть более шести столетий, в течение которых Малекит постоянно подвергал испытанию оборонительные сооружения Ультуана. После того, как Карадриель мирно почил в своей постели, из внутренних королевств вернулись шпионы Малекита, принеся известие, что совет князей избрал его преемником Тетлиса. Король-Чародей знал, что это может помешать его желанию заявить претензии на Ультуан. Тетлис обладал твердостью воли и военным талантом Каледора I, который мешал амбициям Малекита задолго до этого. Он вполне ожидал, что Тетлис возобновит кампанию против Анлека, так что Малекит стянул силы для защиты новой столицы. Десять лет Высшие Эльфы вновь собирались, предпринимая ряд наступлений из Аннулийских врат, чтобы нанести удары в самое сердце земли Теней.

Армии Тетлиса были более дисциплинированы и скоординированы, чем любые войска когда бы то ни было. Теперь эти воины, обученные по всей форме в поселках и городах, бились за свои дома и из любви к королю. Воины Малекита дрались ожесточенно, из ненависти к родственникам и из страха перед повелителем. Таких кровопролитных сражений не видели со времени междоусобной войны. В течение сорока лет наступление Тетлиса, которое в летописях Высших Эльфов было описано как «Очищение», грозило полностью изгнать Темных Эльфов с Ультуана. Малекит отвечал на нападения яростными контратаками и дважды был вынужден самолично встретиться с Тетлисом за воротами Анлека. Во втором случае Малекит вел воинов в неистовой погоне, преследуя Тетлиса по пятам всю дорогу к Вратам Грифона.

Казалось, что крепость была плохо защищена, армия Тетлиса рассеяна безжалостным преследованием, и Король-Чародей приказал немедленно атаковать. Малекиту нужна была победа, однако вся атака и бегство Тетлиса были притворством, чтобы выманить Короля-Чародея из крепости. Как только Темные Эльфы ринулись к вратам, стрелометы и лучники со стен обрушили град стрел, первым залпом убив каждого пятого из нападавших. Армия Тетлиса перегруппировалась согласно плану Короля-Феникса и отрезала Королю-Чародею путь к бегству из прохода.





Только неистовство эльфийских ведьм и палачей Каина, возглавивших прорыв, позволило Темным Эльфам вырваться на свободу. Снова ведя остатки армии на север, Малекит проклял Тетлиса и поклялся увидеть Короля-Феникса мертвым.

Война продолжалась еще сто пятьдесят лет, в течение которых ассасины и лазутчики Малекита несколько раз пытались убить Тетлиса. Они были очень близки к успеху, когда поймали Тетлиса, двигавшегося к северу от Врат Феникса. Его эскорт из Белых Львов был небольшим, но они бились до последнего эльфа, чтобы защитить короля, собственный клинок которого сражал до полудюжины нападавших. И хотя все его телохранители были убиты, сам Тетлис не получил ни одной царапины и невредимым вернулся к Вратам Феникса.

Все эти двести пятьдесят лет, начиная с восхождения на трон Феникса, Тетлис воевал с темными родичами, и теперь армия Высших Эльфов была готова к последнему удару. Предупрежденный демоническими посланцами Морати, Малекит хотел нанести удар первым, прежде чем воинства Ультуана со всей силой обрушатся на Анлек в решающей атаке. На Нагарит налетели резкие зимние бураны и ветры, армия Тетлиса вынуждена была отступить к воротам, и не имела возможности начать кампанию до следующей весны. Укрыв армию колдовством, защищаям от зимнего холода, Малекит отправил оставшиеся легионы. Полученные ими приказы были просты: захватить внутренние королевства или пасть от руки Короля-Чародея и его палачей.

Высшие Эльфы были ошеломлены первыми атаками. В первый месяц пало несколько крепостей, и изолированные гарнизоны были уничтожены или захвачены в плен. Неожиданность нападения была столь огромна, что у Тетлиса не было времени, чтобы мобилизовать армии, особенно в середине зимы. Темные Эльфы легко преодолели Врата Феникса и Дракона. Однако успех армий Малекита оказался их гибелью. Они напали на внутренние королевства, где погода была намного мягче. Здесь войска Тетлиса ждали их, они опустошили все зимние запасы пищи и снесли собственные деревни, чтобы не дать убежища Темным Эльфам. Даже магия Морати и ее колдуний не могла защитить армии от мук голода и жажды, а продовольствие поступало крайне плохо. Зная, что неудача приведет к катастрофе, Высшие Эльфы дорого продавали свои жизни.

Эта ожесточенная битва достигла кульминации при осаде Тор Лехана. Столь решительно обе стороны не желали отступать, что уничтожили друг друга: никого из Высших или Темных Эльфов не осталось в живых после осады. Тор Лехан отметил апогей наступления Темных Эльфов. Так как зима близилась к концу, то через Внутреннее море, из восточных княжеств, переправили больше войск, и вскоре Высшие Эльфы превзошли численно Темных Эльфов. Они находились в нескольких днях пути от святилища Азурана, но их нападение остановилось. Ненависть к родичам и страх перед их королем привели Темных Эльфов столь далеко, но не могли продвинуть их дальше. Преимущество неожиданности явно ушло, и боевой дух Темных Эльфов рухнул. Они знали, что оставаться во внутренних королевствах в окружении врагов рискованно. Военачальники Малекита приказали отступить к Нагариту.

Падение Обезображенного острова

Убийственные обвинения Малекита были недолгими, когда Тетлис начал неизбежную контратаку. Королю-Чародею не хватало всей его хитрости и колдовских сил, чтобы остановить поток Высших Эльфов, заливающих Нагарит. Он бросил Анлек, убежав из осады, длившейся двести дней, и создал прибежище на Обезображенном острове. Опустевший, могущественный Анлек был разрушен армией Тетлиса, стерт с лица земли клинком, огнем и магией. Даже камни, из которых он был построен, расплавились или дробились так, чтобы и следов Анлека не осталось, и они не пятнали бы земли Ультуана. Посреди дворцов стоял алтарь Каина, который унес столько жизней эльфов, что возле этого зловещего камня можно было услышать их души, кричащие от мук. Алтарь и пропитанную кровью многих жертв землю под ним вырыли и отнесли к морю, где бросили в морскую бездну. И до сей поры вопли жертв Короля-Чародея раздаются над волнами у того побережья, ужасая моряков, осмеливающихся пересекать те моря.

Тем не менее, не удовлетворившись изгнанием Короля-Чародея и его армий с материка Ультуана, Тетлис направился к Обезображенному острову. Армада из сотен судов оставила берега эльфийского острова, чтобы встретиться с дюжиной черных ковчегов под командованием Менрита Жестокосердного, внука повелителя «Дворца Радостного Забвения»,

потопленного много веков назад. Менрит решительно не собирался претерпеть ту же участь, что постигла его предка, и Битву Волн помнят как одно из самых упорных и ожесточенных морских сражений между двумя расами эльфов. Несмотря на мощь черных ковчегов, Менрит не смог помешать силам Тетлиса высадиться на берег Обезображенного острова. Высших Эльфов встретил град арбалетных стрел, который косил войска Тетлиса, пока те высаживались на мелководье. Воды почернели от тел и крови, когда с вершин скал в море обрушился ливень стрел.

Почувствовав кровь, в воде собрались акулы, чтобы проглотить и мертвых, и живых. Наплевав на опасности, гонимые ненавистью к сородичам и отчаянным желанием защитить последний плацдарм на Ультуане, Темные Эльфы ринулись в воды. Среди мечущихся акул, захлестываемые волнами, оглушенные криками раненых, Высшие и Темные Эльфы убивали друг друга, сражаясь по пояс в воде, рубя с примитивной яростью. Сквозь мертвых, заполнивших покрасневшие воды, Высшие Эльфы пробивались к земле.

Арбалетные стрелы непрерывно били с утесов, поражая как друзей, так и врагов; воины Малекита знали только, что они должны отбросить неприятеля в море, где его ждали черные ковчег. Темные Эльфы не догадывались, что по приказу Тетлиса от главной эскадры отделилась небольшая группа ястребиных кораблей, на борту которых находились маги, окутывавшие суда туманом, мешающим обнаружению. Этот фланговый отряд высадился на берег Обезображенного острова в нескольких милях к югу от главного десанта, и из трюмов выехало множество рыцарей Серебряных Шлемов, собранных из самых могущественных аристократических семейств Ультуана. Конница неслась по береговой линии и напала на Темных Эльфов, удерживавших утесы, с тыла. Сметенные грозной атакой Серебряных Шлемов, многие Темные Эльфы сорвались с вершины утесов и погибли ужасной смертью, разбившись об острые скалы.



С безопасного берегового плацдарма Высшие Эльфы выслали на Обезображенный остров больше войск и выступили к святилищу Каина. Большая часть воинов Малекита еще оставалась на черных ковчегегах и не могла вмешаться. Чувствуя, что даже его личное присутствие не сдержит карающего наступления Тетлиса, Малекит оставил Обезображенный остров верхом на мантикоре и отдал приказ флоту возвращаться в Наггарот.

Обезображенный остров был утрачен, а с ним и всякое присутствие Темных Эльфов на Ультуане. Малекит знал характер Тетлиса и предвидел, что Король-Феникс не будет доволен, пока Король-Чародей остается в живых. Скрытая от глаз и заклинаний Высших Эльфов, вблизи

от святилища Каина в засаде лежала группа ассасинов. Если бы Тетлис попытался извлечь Вдоводела, то они сразу же напали бы, поклявшись отдать жизни, чтобы воспрепятствовать Королю-Фениксу вытащить Богоубийцу. Никто в Наггароте не знает наверняка, что случилось с Тетлисом, когда он стоял перед черным алтарем Каина. Больше о нем не слышали, и кажется вероятным, что атака ассасинов Малекита имела успех. Однако и по сие время ходят слухи, что Белые Львы, охранявшие Тетлиса, прикончили убийц Короля-Чародея, и что Короля-Феникса убили сами телохранители, когда он попытался взять Меч Каина – деяние, которое погрузило бы всех эльфов в новую эпоху тьмы и кровопролития, которая могла соперничать со временами Аэнариона.

От руки врага или друга, но Тетлис умер в святилище Каина, а с ним угасло и последнее остающееся желание войны. Земли Высших Эльфов были сожжены, они видели, что в битвах с Темными Эльфами их народ жестоко страдает, и их невероятно тошнило от войны. Со своей стороны, Малекит знал, что его армии сломлены, их боевой дух растрачен на тысячах полях сражений, и Темные Эльфы для восстановления сил возвратились в Наггарот.



Эпоха Ненавистного Мира

Изнуренные столетиями войны, и Высшие, и Темные Эльфы истощили последние силы во время Очищения. В Наггароте выжившие в войне, – тихие, наказанные поражением, – вернулись в свои дома. Даже ночные жертвы, которые приказала проводить Хеллеброн, и охоты, устраиваемые Королем-Чародем, мало поднимали боевой дух Темных Эльфов. Командующих флотов, желающих бросить вызов патрулям Высших Эльфов на востоке, было немного, а рейдерские корабли уносились и возвращались как одинокие охотники, неспособные собраться в большую силу и повторить могущественные вторжения прошлого. Зная, что его подданным нужно время, чтобы восстановить дух, и опасаясь любой угрозы, которая могла бы нанести смертельный удар их раненой гордыне и привести к восстанию, Король-Чародей обратил все средства на восстановление силы Наггарота и его шести городов. Он инициировал строительство цепи укрепленных башен вдоль границы с пустошами Хаоса, чтобы помочь Гхронду в его постоянной бдительности. В Жутких проливах, воды которых вели из Великого океана в Студеное море, он разместил три черных ковчегега для защиты от любого вторжения Высших Эльфов.

С некоторых пор по всему Наггароту стали распространяться известия, ободрившие холодные сердца Темных Эльфов и возбудившие в них старое желание убивать и калечить. Каледор Маглен,

знаменитый властелин Теней и величайший исследователь подземелий, обнаружил проход на запад, в Кипящее море. Этот новый маршрут, названный за многие мили темных туннелей Черным Путем, позволил бы флотам Наггарота пройти на запад и избежать армады Ультуана. В Кипящем море черные ковчегі нашли чудовищных существ, и повелители зверей из Каронд Кара заковали в цепи этих громадных чудищ и подчинили воле Темных Эльфов. Со шпилевидными замками на спинах, змееподобные твари Кипящего моря стали основой нового рейдерского флота.

Строительство северных сторожевых башен было закончено, и как раз через некоторое время банды Хаоса начали собираться в пустошах Хаоса и совершать набеги на земли Наггарота. Патрули из укреплений очищали земли от примитивных человеческих племен, пришедших на юг с целью грабежа: все, что они нашли – это ужасная смерть или цепи рабовладельцев.

Малекит, хотя и стремился восстановить мощь Темных Эльфов, никогда не отвращал взгляда от величайшей награды – Ультуана. У него по-прежнему оставались там шпионы и агенты, несмотря на то, что предсказания Морати и ее Темного Конвента предоставляли Королю-Чародею много информации. После прихода к власти Бел-Корхадриса, мага из Сафери, остров эльфов охватила волна интеллектуальных увлечений. Король-маг строил огромное здание ради собственной славы и изучения магических искусств, возводя Белую Башню Хоэта, соперничающую с вздымающимися шпилями Гхронда. Король-Чародей чувствовал растущую слабость

в сердцах Высших Эльфов, размягчение их душ, когда сменились поколения, и кровавые битвы Очищения исчезли из памяти живущих. Но он не забыл те горькие столкновения, ибо теперь Малекит настолько углубился в Темную магию, что не старел, и его народу всегда напоминали о долге перед повелителем и совершенных перед ним преступлениях.

Незримая война

Малекит понял, что открытая война против Высших Эльфов была бесполезна. Открытое нападение только оторвало бы их от самосозерцательного утасания, тогда как Король-Чародей мог использовать более тонкие средства, чтобы изнутри нанести поражение противникам. По совету Морати, Малекит одобрял многие культы и секты, которые практиковали Темные Эльфы, открыто поддерживая верховных жрецов и жриц, таких как Хеллеброн, Эгетир и Керати. Ритуалы культов стали еще экстравагантнее и приобрели еще больше адептов.

На самых преданных последователей зловещих богов Темных Эльфов сыпалось богатство. Из этих пылких верующих Король-Чародей выбрал самых разумных и верных, и отправил изучать искусства ухищрения и шпионажа у ассасинов Каина. Закончив подготовку, эти агенты поодиночке, тайными путями, отправились к берегам Ультуана. Они смешались с Высшими Эльфами и вели обычную жизнь плотников и кузнецов, фермеров и поэтов. А тем временем они начали распространять отвратительные верования, и древние культы наслаждения вновь начали набирать силу. На этот раз культы были хитры и коварны, ни один не решался на такие пышные ритуалы, которые разоблачили во времена Бел Шанаара. Век за веком, поколение за поколением скрытые секты благоденствовали; темная язва на сердце Ультуана оставалась невидимой для властей.

Когда Аэтис сменил Бел-Корхадриса на троне Короля-Феникса, Малекит понял, что пришло время дать волю скрытым агентам. Аэтис был безвольным эстетом. В его правление искусства заняли исключительное место, и под прикрытием этого созданные Малекитом культы стремительно расширились и без предупреждения нанесли удар. Похищения и убийства захлестнули города Ультуана. Ужас перед невидимым противником охватил страну, парализуя Высших Эльфов. Аристократов находили убитыми в постелях, маги исчезали из башен, а дети пропадали из аудиторий учебных заведений. Паника охватывала Ультуан, когда дерзость и ужас преступлений росли, пока Аэтис в конце концов не стал действовать.

Хотя культисты Малекита творили бесчинства, они не встретили никакого сопротивления. Когда Бел-Корхадрис строил Белую Башню Хоэта, для ее защиты он учредил отряд мистических стражей – мастеров меча. Неизвестные ни Королю-Фениксу, ни Малекиту, мастера меча вели скрытую войну с культами наслаждения, и конфликт достиг кульминации в самом Лотерне, когда борьба между агентами наггаротов и воинами мастеров меча вырвалась на улицы города. В том бою все сектанты были убиты. Вынужденные, из-за преследования мастеров меча, отказаться от некоторых дерзких планов, культы излишеств растворились в обществе Высших Эльфов и





продолжили потаенную работу. Как раз когда сектанты были раскрыты и казнены, из Наггарота отправили еще больше агентов, чтобы увеличить ряды приверженцев культов. Одних обнаружили и убили, едва те высадились на берег, другие проскользнули сквозь стражу Высших Эльфов и внедрились в общество, как это сделали их предшественники.

Это длившееся столетия проникновение реализовалось, когда Гиратон, один из самых доверенных агентов Малекита, получил пост канцлера Короля-Феникса. Гиратон использовал власть, чтобы извратить большую часть приказов Аэтиса и сеять сумятицу по всему государству. Когда его разоблачили, Гиратон убил Короля-Феникса, прежде чем убили и его самого. В благодарность убитому агенту Малекит приказал провести парад и три дня кровопусканий. Самое замечательное, что смерть Гиратона была сплошной ложью. Гиратон долго был искусным шпионом Короля-Чародея, и, приблизившись к Королю-Фениксу, он подстроил собственный захват и последующую возможность сразиться Аэтиса.

Убегая от возмездия, Гиратон поменялся обликом с невиновным дворцовым слугой: он заколдовал жертву, придав ей наружность мастера-шпиона. Именно эту неосведомленную пешку, все еще бормочущую о невиновности, замучили до смерти, в то время как Гиратон забрал из гавани ястребиный корабль и повел его команду в ловушку Темных Эльфов в нескольких милях от берега.

Еще триста лет Гиратон продолжал служить Королю-Чародею, и за это время восемь раз возвращался на Ультуан. Он сфальсифицировал собственную смерть, так что мог продолжать работать в Наггароте и Ультуане в абсолютной тайне. Его личной удачей были диверсионные акты, всегда осуществляемые так, что оставалась улика, указывающая на невиновного эльфа, которого затем казнили за изменническое деяние. В конце концов природный талант Гиратона к интригам и политике поймал его в ловушку: он наконец-то умер от рук господина, когда Король-Чародей узнал о заговоре Гиратона, который возжелал захватить управление Гхрондом.



День Крови

В последующие годы власть над Ультуаном перешла к Морваэлю, известному в истории как Безрассудный. Возмущенный действиями агентов Малекита, Морваэль собрал военный флот и отправил в Наггарот, требуя отомстить за убийство Аэтиса. Колдуньи Гхронда, предсказав нападение Высших Эльфов по знамениям из владений Хаоса, послали предупреждение. Темные Эльфы были готовы к атаке, и войско Высших Эльфов было полностью разбито, когда отряды высадились на берег. Темные Эльфы бились беспощадно, и эта бойня отмечается как День Крови.

Больше половины флота Высших Эльфов было уничтожено и, чувствуя слабость в обороне Ультуана,

Малекит не раздумывая призвал к оружию, вновь бросив войска и эскадры на Ультуан.

Как и раньше, Анлек стал основой оккупации Темных Эльфов и был восстановлен за десять лет, для чего использовали твердый как железо черный камень из карьеров Наггарота. Явно уступая в размере и величии предыдущим воплощениям, этот новый Анлек, тем не менее, был грозной крепостью и надежной базой, откуда армии Темных Эльфов вновь осадили Врата Грифона.

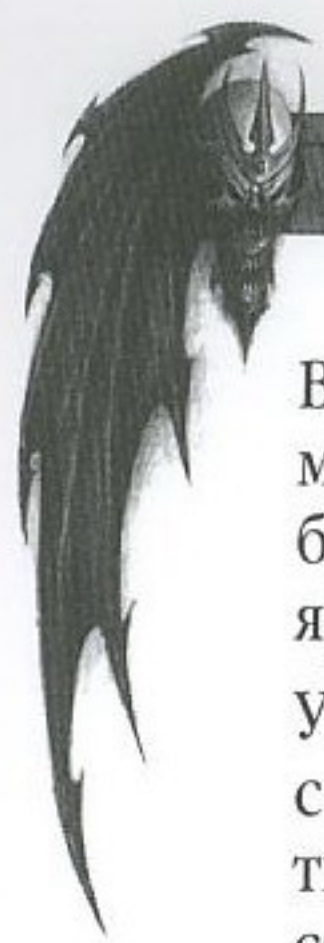
Потеряв очень много воинов при нападении на Наггарот, Морваэль был вынужден ввести для населения Ультуана систему военного призыва, настаивая, чтобы все эльфы обучались военной службе. Когда известия о такой системе достигли Малекита, он отнесся с презрением к этим новым войскам, назвав их трусливыми пекарями и фермерами. Первым нескольким призывам пришлось туго против злобных, закаленных в боях воинов Наггарота, но их присутствие гарантировало, что в течение следующих тринадцати лет Врата Грифона всегда оставались защищенными. Малекит полагал, что мастерство его войск и мощь колдуний в конечном счете окажутся не по зубам гарнизону, и падение крепости перед армией Короля-Чародея неизбежно – это просто вопрос времени.

У Малекита была и другая причина быть самоуверенным. Он использовал магию, чтобы терзать Короля-Феникса ночными кошмарами, испытывая его рассудок видениями охваченного огнем Ультуана и семейства Морваэля, пронзенного колями среди руин Белой Башни Хоэта. Год от года сны, мучавшие Морваэля, становились мрачнее и тревожнее, превращая Короля-Феникса в нервную, бормочущую развалину.

Борясь с безумием и доведенный до явной паранойи, Морваэль опустошил сокровищницу Короля-Феникса, чтобы восстановить флот Высших Эльфов. Вновь возродившиеся военные корабли Высших Эльфов напали на маршруты поставок из Наггарота в Анлек, отрезав Малекита от новых воинов, продовольствия и оружия. Пока в море кипели сражения, Ментей из Каледора, прославленный полководец, взял дела в собственные руки. Ментей собирал армию в отчаянной попытке снять осаду Врат Грифона. С войском призывников-копейщиков, главным образом из Шрейса и Котика, Ментей, в сопровождении магов из Белой Башни, выступил к Вратам Грифона. Ослабленная нехваткой припасов армия Наггарота была отброшена от крепости фалангами копьеносцев Ментея.

В последующие десятилетия отдельные схватки между Темными и Высшими Эльфами охватили всю землю Теней. Не имея возможности собрать ресурсы для прямого сражения, Малекит был вынужден атаковать небольшими мобильными группами, заманивая силы Ментея в засаду, чтобы уменьшить их преимущество в силе. В конечном счете, после более трех столетий резни, армия Ментея добилась успеха, отбросив войска Короля-Чародея назад к воротам Анлека. Здесь Темные Эльфы повернулись и встретились с Ментеем, решив, что Анлек никогда впредь не падет.

Король-Чародей возглавил армию в черной колеснице, и битва кипела почти три недели. В решающем штурме Анлека Ментей был убит стрелой из стреломета. Его дракон Ночной Клык пришел в бешенство, и Темные Эльфы бросились врассыпную от неистовства дракона.



В конце концов дракон был убит заклинаниями Темной магии, но к тому времени Анлек был потерян, и Малекит был вынужден снова оставить Нагарит: его горечь и ярость были больше, чем когда-либо.

У Короля-Чародея была последняя месть. Сведенный с ума сновидениями, подавленный теми ужасами, что творили Темные Эльфы, Морваэль совершил самоубийство. В святилище Азурана Король-Феникс отрекся от престола и бросился в священное пламя, чтобы погибнуть. Семь Королей-Фениксов теперь были мертвы, и Малекит пережил их всех, его же жизнь поддерживалась темными энергиями Хаоса. Король-Чародей поклялся, что будет жить, чтобы увидеть, как умрет последний из Королей-Фениксов, даже если придется ждать еще пять тысяч лет.

Массовое убийство по всему свету

Со временем воины Наггарота прекратили кровавые войны с родичами на Ультуане, рискуя продвигаться все дальше и дальше, переплывая океаны.

Руководствуясь желанием приобрести величайшее могущество, капитаны кораблей Темных Эльфов и жаждущие славы князья отправились бороздить океаны в поисках добычи и приключений. Царившее в городах соперничество между многими семейными династиями питало невероятное расширение рейдерских эскадр. Любой Темный Эльф с надлежащим сочетанием решимости, отваги и жестокости мог сколотить целое состояние, сражаясь в далеких краях. Из Кипящего моря черные ковчеги могли теперь совершать набеги на дальние восточные страны.

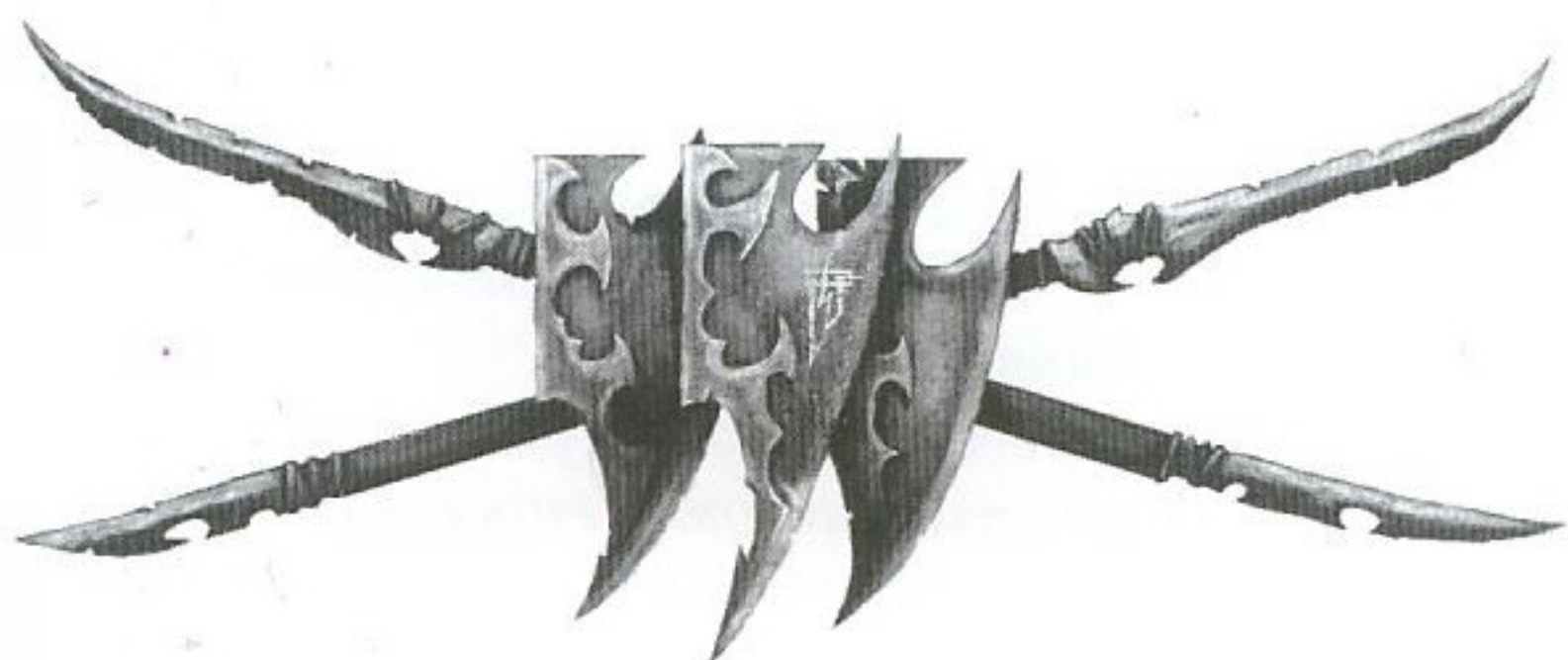
Однако для Темных Эльфов это были неведомые территории, и на каждый флот, вернувшийся с трофеями и рабами, в Наггарот возвращалось полдюжины эскадр, потерпевших неудачу.

Самых замечательных успехов достигла Лайтикира Жестокосердная, последняя в длинном роду командующих черными ковчегами и самая хитрая эльфийка, которая когда-либо рождалась на свет. Лайтикира научилась преследовать корабли Высших Эльфов: ее черный ковчег, укрытый тенью и бурей, отслеживал их постоянно множасьщиеся поездки в страны востока. Следуя за эскадрами Ультуана, она могла напасть на шумные морские порты и караваны, торговавшие с Высшими Эльфами. Когда сообщения о ее успехах умножились, Лайтикира продала карты другим капитанам, и многие десятилетия эскадры Темных Эльфов нападали на поселения таинственного Дальнего Востока и возвращались с десятками тысяч рабов и трюмами, полными экзотических товаров, вроде колдовского нефрита, слоновой кости, тигрового огня, шелка и специй. Темные Эльфы, вечно хвастающиеся богатством и могуществом, высоко ценили эти украденные товары, и цена на них подскочила. Соперничество за разрешение Короля-Чародея совершать набеги на эти страны разожгло эпоху распрей и политиканства, отчего сундуки Малекита разбухали от золота и серебра.

В храме Стоглазой богини корсары замучили сотню жрецов в багряных одеяниях и захватили дюжину золотых статуй, которые преподнесли в дар Морати. Черный ковчег «*Цитадель Опустошения*» потопил



бесчисленные флотилии доверчивых народов, а его налетчики разграбили все города. Из укромных бухт налетчики Темных Эльфов грабили караваны судов с золотом и рабами, и привозили королевские богатства, чтобы украсить дворцы Малекита.



В одном несчастливом порту Темные Эльфы окружили город, пресекая всякое бегство, пока эльфийские ведьмы опустошали все внутри стен. Каиниты назвали город Каирит Ирлеан – «Место Тысячи Кровавых Наслаждений». Когда прибыли армии императора-дракона, Темные Эльфы уже возвратились в море. За собой они оставили пустой город, только груды расчлененных и обугленных трупов кишели мухами и заразой. Камни зданий были забрызганы кровью. Столь тревожащим было это зрелище, что город снесли до основания, и всякое упоминание о нем удалили с карт и из документов.

Некогда сам Король-Чародей отправлялся в отдаленные уголки мира и лично возглавлял множество нападений. В одной восточной столице мистики призвали странные иллюзии и гадкие видения для нападения на Темных Эльфов, когда те штурмовали защищавшие город башни. Малекит обрушил собственное колдовство, от которого мистики сходили с ума, и закипала кровь в их жилах. Когда Малекит покидал город, от него оставались всего-навсего руины, и как последнее, высокомерное деяние, он вызвал большую волну, затопив развалины. До сих пор о разрушенные купола святилищ и ступенчатые стены большого храма-пирамиды разбиваются волны во время отлива – зловещее напоминание о могуществе Короля-Чародея.

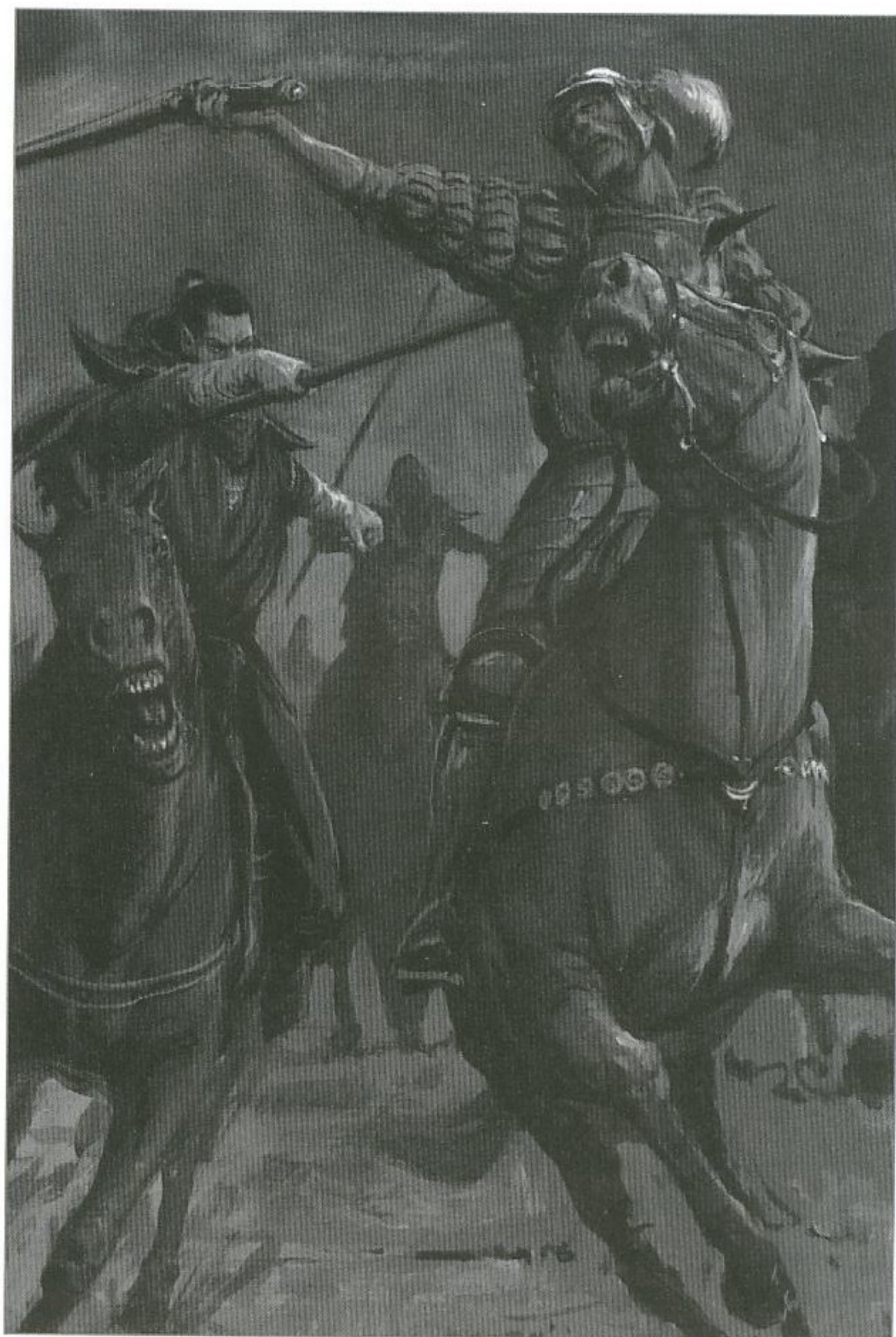
На востоке морские патрули Высших Эльфов жестоко окружали все возрастающие набеги диких норсов, а рейдерские эскадры Наггарота состязались в больших нападениях по побережьям Империи, Бретоннии, Эсталии и Тилии. Тени из «Башни Забвения» прокрались в городок Андуччи в южных землях Тилии, и проникли в дома местных жителей, похитив всех детей города из кроваток. Затем командующий «Башни Забвения» Ранделл Роковой Шепот предложил горожанам выкупить детей. После того, как испуганные тилианцы собрали все богатство и имущество, Темные Эльфы устремились на берег и всех вырезали. Пленников забрали в Наггарот; и никто не может сказать, какой жуткий конец их ожидал.

Какое-то время Империя хорошо охраняла свои берега, но раздоры и гражданская война раскололи народ Сигмара. В беспорядке и безвластии последующих столетий Темные Эльфы нашли богатую поживу. Их наглость настолько возросла, что они даже совершили набег на порт Мариенбурга. Под покрытием ночи

налетчики обрушили шторм на город. Их адские аспиды легко проплыли через бушующие моря, а экипажи вырезали семь торговых судов под огнем орудий острова Риджкера, портовой цитадели. Темные Эльфы выгрузили то, что хотели, а затем подожгли корабли и отправили их назад в гавань, уничтожив невероятное множество судов. При свете пылающих кораблей корсары хохотали и приносили жертвы зловещим богам и богиням.

Из-под гор Черного Хребта Темные Эльфы отваживались проникать все дальше и дальше на юг, в Люстрию. Они постоянно нападали на поселение Высших Эльфов Арнхейм на восточном побережье Нового Света, и теперь город находится в состоянии почти непрекращающейся войны.

В глубине древних джунглей Темные Эльфы обнаружили вздымающиеся храмы и спрятанные сокровищницы сланнов и их служителей, человекоящеров. По возвращении эти экспедиции, груженные золотом и странными артефактами, ждала торжественная встреча. Рассказы налетчиков о вымощенных золотом городах и огромных древних зиккуратах, ломящихся от несметных сокровищ, завлекали в гниющие джунгли все больше Темных Эльфов; и теперь набеги на Люстрию происходили каждые несколько лет. Много столетий человекоящеры отправлялись в карательные атаки против Наггарота, пытаясь вернуть сокровища, и вражда между двумя расами остается особенно кровопролитной.



ЭПОХА НЕНАВИСТИ

- 2722 Король-Чародей закладывает город Наггаронд на западном берегу Злобного моря и создает королевство Наггарот. Темные Эльфы начинают набеги на разрушенные земли Тиранока для захвата рабов.
- 2630 На Ультуан возвращается экспедиция Темных Эльфов, и военные действия возобновляются. Каледор реформирует армию Высших Эльфов и начинает возведение ворот-крепостей через перевалы Аннулийских гор.
- 2600 Морати создает Колдовской Конвент и начинает сооружение цитадели Гхронда.
- 2425 Дракониий корабль «Индраугнир», оснащенный большим звездным тараном, топит черный ковчег «Дворец Забвения» возле Обезображенного острова. Это становится большим ударом по флоту Темных Эльфов и знаменует начало военно-морского превосходства Высших Эльфов.

- 2343 Темные Эльфы начинают исследовать пещеры под Хаг Граефом и обнаруживают Подземное море. Много Темных Эльфов так и не вернулось из черных глубин. Найденные пещеры и туннели далеко протянулись под горами Черного Хребта; пойманы и выведены на поверхность первые холодные.



- 2319 Рыцари Темных Эльфов верхом на холодных и в колесницах, которые тянули эти рептилии, наносят сильный удар армии Высших Эльфов. Король-Чародей отправляется в бой на Черной колеснице. Несмотря на удар этих новых отрядов, организация и численное превосходство Высших Эльфов несокрушимы.
- 2219 Высшим Эльфам в конце концов удается вытолкнуть Темных Эльфов с северного побережья Ультуана и начать очистку северных морей от кораблей наггаротов.
- 2200 Высшие Эльфы занимают Обезображенный остров. Морати вызывает шторм, и судно Каледора подвергается нападению. Король-Феникс бросается в море, чтобы его не захватили и не привезли в Наггаронд.

- 2201 Командующие армиями, что после поражения опасались за свои жизни, находят убежище в порту Хаг Граефа, который превратился в могучий город.
- 2016 В восточной пустыне Наггарота заложен город Каронд Кар.
- 2005 Нападения Темных Эльфов, замаскированных под их родичей с Ультуана, усиливают напряженность между эльфами и гномами. Эльфийское высокомерие и гномье упрямство ввергают две расы в войну, длившуюся много столетий, обескровливая обе армии.
- 1968 Группа колдунов и колдуний из Гхронда терпит кораблекрушение у северных берегов Нехекхары; жрец Нагаи пытается их до тех пор, пока те не обучают его тайнам Темной магии. В конце концов он заключает их в Черной Пирамиде и становится Великим Некромантом.
- 1745 Хар Ганет становится центром культа Каина, которым управляют королевы ведьм.
- 1666 Из пустошей вырывается огромная армия Хаоса и осаждает цитадель Гхронд. Город держится, пока Король-Чародей не приводит подкрепление и не побеждает дикарей в битве Отчаяния.
- 1599 Черные ковчег «Цитадель Проклятия» и «Нефритовый Дворец Боли» вытаснены на берега разрушенных островов северного Ультуана; Анлек восстановлен. В последующие сто лет Темные Эльфы начинают вторжение из Анлека, оттесняя Высших Эльфов, но их удерживают горные ворота. Не в силах пробить укрепления внутренних королевств, Темные Эльфы укрепляют власть над северными землями.
- 986 Король-Феникс Тетлис Губитель начинает Очищение, чтобы изгнать всех Темных Эльфов с Ультуана.
- 946 Контрнаступление Темных Эльфов достигает Врат Грифона, но уничтожено в западне. Силы Темных Эльфов отступают к Анлеку.
- 922 В битве в Сером ущелье армия Темных Эльфов попала в засаду, пока стояла лагерем в скрытой долине в землях Теней.
- 777 Разведчики Темных Эльфов заманивают Тетлиса в ловушку, но Король-Феникс и его телохранители вырываются на свободу, убив нападавших.



- 732 Король-Чародей начинает опустошительное зимнее наступление, укрыв солдат от холода заклинаниями. Они захватывают несколько крепостей Высших Эльфов, что приводит к самой ожесточенной схватке, виданной со времен междоусобной войны.
- 730 Осада Тор Лехана: обе стороны уничтожены до последнего эльфа.
- 696 Темных Эльфов изгоняют с берегов Ультуана; Анлек разрушен.
- 693 Большая армада направляется на Обезображенный остров и Наггарот. Битва Волн. Армада возвращается. Тетлис умирает в святилище Каина, его гибель покрыта тайной.
- 238 Каледор Маглен обнаруживает Черный Путь – ряд пещер в Подземном море, которые ведут в Кипящее море. Темные Эльфы захватывают адских астидов и морских драконов и создают новый флот, который тянут эти чудовищные твари.
- 87 Темные Эльфы начинают вторгаться далее на запад, в земли Инда и Катая.
- 176 Возрастает численность банд Хаоса; Малекит начинает возводить оборонительную линию сторожевых башен на северной границе Наггарота.

- 211 Сторожевые башни закончены и почти сразу доказывают свою значимость: армия Хаоса была обнаружена и разбита, прежде чем смогла глубоко проникнуть на территорию Темных Эльфов.



- 499 Королем-Фениксом становится Аэтис Поэт. Агенты Короля-Чародея на Ультуане разжигают культы излишеств и начинают вербовать членов из аристократии.
- 753 Корабли Темных Эльфов совершают набеги по всему миру, привозя целые племена и жителей целых городов в Наггарот работать.

- 860 Черный ковчег «Коготь Муки» опрокинут и потоплен гигантской, магической приливной волной у побережья Катая.
- 1103 Лайтикира Жестокосердная следует по пятам за эскадрами Высших Эльфов вблизи Катая и Ниптона. Начинается столетие набегов, благодаря которым семейство Жестокосердных обретает огромную власть. С ее картами другие эскадры Темных Эльфов успешно совершают набеги на богатые побережья Инда и Катая.
- 1120 Гиратон, притворяясь канцлером Короля-Феникса, убивает Аэтиса и затем сбегает.
- 1122 Экспедиция Высших Эльфов отплывает в Наггарот, чтобы отомстить за Аэтиса, но нападение предсказано колдуньями Ихронда и уничтожено Темными Эльфами, когда войска пытаются высадиться на берег.
- 1125 Темные Эльфы, отвечая на агрессию, вновь вторгаются в земли Теней. В серии молниеносных сражений Высшие Эльфы выдворены, а Затонувшие земли населяют лишь разрозненные отряды воинов Тени. Так начинается партизанская война между потомками Алит Анафа и Темными Эльфами.
- 1131 Темные Эльфы снова восстанавливают Анлек.
- 1133 Темные Эльфы осаждают Врата Грифона. Король-Феникс Морваэль назначает Ментея Каледорского командующим. Военнообязанных граждан готовят для гарнизонов ворот в полной боевой силе.
- 1134 Малекит начинает насылать кошмары на Морваэля, ввергая того в паранойю.
- 1141 Осада Врат Грифона продолжается. Крепость окружена огромными траншеями Темных Эльфов и обстреливается боевыми машинами и заклинаниями, но все еще удерживает нападение.
- 1146 Городское ополчение копейщиков во главе с прославленным генералом Ментеем наконец снимает осаду Врат Грифона, подавив изнуренных Темных Эльфов численным превосходством.
- 1502 Ментей был убит, когда атаковал Темных Эльфов в Анлеке. После смерти Ментея его дракон впадает в неистовство и разгоняет Темных Эльфов. Король-Феникс Морваэль, в конце концов сведенный с ума кошмарами, посылаемыми Королем-Чародеем, бросается в священное пламя Азурана и погибает.



МЕСТЬ КОРОЛЯ-ЧАРОДЕЯ

Малекит, восстановив могущество и успех, вновь обратил омерзительное внимание к ультуанскому трону Феникса и развязал войну, что бушует и по сей день.

Когда ужасающие набеги Темных Эльфов достигли самых дальних уголков света, пророки Гхронда заметили сильные изменения во владениях Хаоса. Меняющиеся внутренние энергии Хаоса невероятно раздулись, напрягаясь и вскипая, вырастая как вал. Волны отчаяния и ярости текли сквозь вредоносные вихри дикой магии, принося картины смерти и уничтожения, что как возбуждало, так и пугало наблюдателей. Начинаясь война, Хаос наступал.

Такой смысл несли эти видения, что Малекит и Морати отправились в Гхронд, дабы лично узреть открывающиеся сцены убийства и страдания. Укрытые снегом поля были залиты кровью, города, украшенные странными куполами, полыхали в магическом огне, и неуклюжие, бесформенные твари пожирали груды окровавленной плоти. Снова и снова образы появлялись из сверкающих энергий, каждый раз немного отличаясь мелкими деталями или несколько измененными событиями, так как бегущие нити судьбы переплетались и распутывались, изменяя будущее.



Малекит ощущал, что близятся темные времена, и был готов напасть на ненавистных Высших Эльфов. Усиленные мощью Хаоса, многочисленные племена северных мародеров пытались прорвать охранение сторожевых башен. Опасность нашествия с севера страшила Малекита, поскольку он не мог начать вторжение на Ультуан, пока границам Наггарота угрожали. Именно Морати превратила трепет в благоприятную возможность. Великая ведьма повела на север большой караван из сотни груженных фургонов, которые тянули тысячи холодных. С собою она взяла десять тысяч рабов, сокровища заморских королей и группу избранных колдуний. На восток и на запад отправили посланцев, объявив, что королева эльфов щедро вознаградит любого, кто будет сражаться за нее.

Первое племя встретило Морати с подозрением, но едва они увидели ее холодную красоту, как были полностью околдованы. Удовлетворенный вождь племени, получив в дар наложниц, золото, серебро и драгоценные камни, быстро присягнул на верность «эльфийской королеве». То же случилось и в следующем лагере, и в остальных. Когда разнеслась молва, племена отправлялись за сотни лиг, чтобы разыскать Морати, а она создала из льда и камней гагата дворец для приема посетителей. Она окружала похотливым вниманием членов племени, одаривая их драгоценностями и рабами. Это продолжалось много месяцев, пока она не собрала орду из десятков тысяч дикарей. Еще год назад эти злобные воины жаждали разграбить города Темных Эльфов, а теперь они стали пешками Морати, готовыми драться за Короля-Чародея.

Холодными зимними днями и ночами на верфях Клар Каронда трудились рабы, строя огромные корабли из древесины и железа, чтобы перевезти армию северян: мародеры боялись черных ковчегов и были слишком неуклюжи, чтобы плыть на спинах морских драконов и адских аспидов. Эта флотилия, управляемая рулевыми Темных Эльфов, пересекла Злобное море и поджидала человеческий груз. Племена собрались к западу от Хар Ганета, недалеко от Черного Столпа – вздымающегося святилища богов Хаоса, высеченного из обсидиана и усеянного черепами жертв. Здесь они погрузились на корабли и последовали за черными ковчегами через Студеное море.

Размах и ярость совместного нападения Темных Эльфов и сил Хаоса смели всякое сопротивление. Черные ковчегии вытащили на берег по всему Нагариту, и армии тьмы прорвались сквозь Врата Феникса и Единорога. Пока мародеры остались жечь и грабить, как пожелают, авангард Темных Эльфов пробился в лесное королевство Авелорн – обитель вечной королевы Ультуана. У Малекита была двойная цель: смертью вечной королевы вызвать панику и смятение, и извратить могущественную магию, которой она

обладала. Хотя силы Короля-Чародея пронеслись через Авелорн и окруженный лагерь вечной королевы, ей удалось бежать при помощи князя Тириона, который пробился сквозь Темных Эльфов и исчез с вечной королевой в чаще леса. Темные Эльфы сожгли Авелорн, уничтожив лес и луг, когда искали вечную королеву и ее спутника.

Повсеместно армии Наггарота продвигались без остановок, генералы Малекита старались превзойти соперников. Обезображенный остров быстро пал, и вновь наггароты захватили алтарь Каина. В Эллирионе повелители лошадей пытались сопротивляться, но колдовство Малекита уничтожило их армию и рассеяло уцелевших. Корабли Темных Эльфов прорвались сквозь Лотерн во внутренние моря, и победа почти была в руках Малекита.

В то время, как пылал Ультуан, Король-Чародей потребовал разыскать вечную королеву или в доказательство смерти принести ему ее тело. Четверо ассасинов Каина поклялись своими жизнями и душами доставить Аларизель Малекиту, а затем отправились на поиски. В выжженных землях Авелорна они играли в смертельную игру «кошки-мышки» с вечной королевой и ее защитником. Несмотря на то, что Темные Эльфы несколько раз настигали жертву, всякий раз они обнаруживали, что добыча ускользнула от них, но сеть затягивалась все туже.

Только в Лотерне и Белой Башне было остановлено продвижение армий Темных Эльфов. Осажденные, отчаявшиеся защитники держались, молясь богам о спасении. Малекит упивался разрушением и бойней, и беспощадно громил все армии, выступавшие против него. Он собирался подавить всякую надежду врагов, а затем покончить с ними раз и навсегда.

Но, несмотря на тьму, охватившую их земли, для Высших Эльфов все же оставался проблеск надежды. Вечная королева все еще была жива, хотя и скрывалась, и распространялись слухи о молодом маге из Сафери, который обладал магическим могуществом, равным колдовству Короля-Чародея. Он обрушивал шквалы молний на противников и уничтожал армии пожарами белого пламени. Это был Теклис, брат князя Тириона, и вскоре Малекит с приверженцами прокляли его имя.

Ассасины, разыскивавшие вечную королеву, натолкнулись на добычу однажды ночью, почти случайно. Князь Тирион бился с беспощадным умением и презрением, и убил всех четырех охотников. И все же последний ассасин с предсмертным вздохом отправил демонического фамилиара, чтобы доставить весть Королю-Чародею о местонахождении вечной королевы. Когда дьявольская крылатая тварь прибыла в лагерь Малекита, Король-Чародей раскрыл ловкий ход. На кровавых и мерзких, нечестивых условиях Малекит заключил сделку с великим демоном Слаанеша, ужасным и злобным созданием по имени Н'кари. В уплату за жертвы и темное покровительство Н'кари должен был поймать Аларизель и пожрать ее душу. С ужасающим воплем радости Н'кари отправился на охоту, промчавшись через сожженные леса Авелорна в поисках вечной королевы.

Великий демон напал на Тириона и Аларизель в предрассветный час. Тирион был ранен и, несмотря на его силу и умение, Н'кари с легкостью отбросил его. Когда четырехрукий демон Хаоса вздымался над вечной

королевой, из темноты внезапно вырвалась молния, отшвырнув Н'кари. В звездном сиянии стояла хрупкая фигура, в ее руке потрескивал от магических энергий меч. Это был Теклис, архимаг Сафери. Взревев от ненависти, Н'кари напал, но Теклиса окружило яркое энергетическое сияние. Коснувшись мерцающей сферы, разрушилась колдовская аура, связывавшая Н'кари с миром смертных, отбросив его назад во владения Хаоса. Почувствовав, что его существо изгнано, Малекит взвыл от разочарования.

Битва на Финувальской равнине

Рассвирепев из-за того, что Аларизель до сих пор оставалась в живых, Малекит обратил всю ярость против Высших Эльфов. Эльфийские ведьмы днем и ночью поддерживали горящим огонь Каина, так как сваливали на костры сотни пленников. Реки Ультуана были красны от крови, ибо остров охватила бессмысленная бойня. Всеми свету казалось, что месть Малекита уничтожит Высших Эльфов.

В последнем акте неповиновения армия Ультуана выставила немногие оставшиеся силы на равнине Финуваль. Здесь собрались Высшие Эльфы со всех королевств и из-за морей, чтобы дать последний бой. Короля-Чародея не впечатлила разношерстная армия из тираноксических колесничих, эллирианской кавалерии, саферианских магов и изнуренных полков ополчения. Со всех концов Ультуана войска Короля-Чародея двинулись к равнине Финуваль, чтобы раздавить последнее сопротивление. Воинство Малекита затмило армию Высших Эльфов. Повелители зверей подгоняли гигантских боевых гидр, выстраивая их в ряд, а эльфийские ведьмы выкрикивали непристойные обеты Каину. Корсары в плащах из шкур морских драконов обнажили страшные клинки и оскорбляли ненавистных врагов. Колдуньи и королевы ведьм прыгали в темных ритуалах, призывая свое могущество. А рядом с Малекитом стоял Уриан Отравленный Клинок – самый смертельно опасный воин, что когда-либо рождался в Наггароте.

Две армии столкнулись, как черная волна охватывает белую скалу. Уриан сразил десятки Высших Эльфов, разыскивая князя Тириона, который, в свою очередь, унес жизни множества Темных Эльфов рунным клинком Солнцеклыком. Малекит направлял нечестивые энергии, обрушивая на противников гибельный огонь, упорно сражаясь с контрзаклинаниями Теклиса. Демоны взвыли и загалдели, когда титанические магические силы пробили дыры в царство Хаоса, а в это время на поле боя Темные и Высшие Эльфы заливали кровью примятую траву, превратив землю в красно-бурую жижу.

Видя, что сила Ультуана не может одолеть мощь Наггарота, Теклис пытался уничтожить Короля-Чародея. Эльфийский маг прошептал молитвы Азурану и высвободил силу посоха, подаренного ему Аларизелью. После вознесения молитв Теклис выпустил энергетическую стрелу в Короля-Чародея. Понимая опасность, Малекит сосредоточил все свое искусство и могущество, чтобы изменить направление смертельного заряда, но не успел полностью отразить его. Стрела поразила Короля-Чародея, и энергии охватили его. Не обычное заклинание – магический взрыв пробудил отмщение Азурана, которое до сих пор



не покинуло души Малекита и пылало в его груди почти пять тысяч лет. Эта старая рана, ужасное жжение, которое никогда не оставляло его, вновь охватило тело Малекита, сжигая плоть и разум. Измученный божественной карой, Малекит, чтобы избежать уничтожающих мучений, призвал последние силы и вырвался во владения Хаоса.

Темные Эльфы, по-видимому, потеряв повелителя, удирали от гнева Тириона и Теклиса, при бегстве бросая доспехи и оружие. Когда новости распространились по всему Ультуану, Высшие Эльфы собирались по призыву, в то время как Темные Эльфы скрывались и возвращались к кораблям. В Каледоре пробудились от сна великие драконы; тем временем армии Высших Эльфов спешили на помощь Хоэту и Лотерну. Пока ничего не знающие северяне дрались с возрождающимися Высшими Эльфами; в течение последующих лет наггароты бежали с трофеями назад, в замерзшие города на севере.

Ненависть на веки вечные

Хотя заклинание Теклиса и не убило Малекита, казалось, что он блуждал во владениях Хаоса целую вечность. Он никогда не рассказывал о том, что вынес, даже матери, но в конце концов Малекит вырвался в мир смертных и был найден недалеко от северных сторожевых башен; его тело было изувечено, бронированная кожа разорвана глубокими ранами и покрыта вмятинами. Морати выхаживала сына целый

год, вливая всю свою мерзкую магию и злобу в его душу, чтобы оживить. Крича от будящих его кошмаров, Король-Чародей упоминал о замках из костей и лесах глаз. Когда Малекит очнулся от лихорадки, то глаза его пылали новым светом. Былая неистовая ярость прошла, сменившись теперь резкой холодностью, пронзавшей душу любого, кто смотрел на Короля-Чародея.

Последние двести лет Малекит плел интриги, вступая в сговор с пророками и демонами, выбирая подходящий момент для возмездия Теклису и его родичам. Самонадеянность Высших Эльфов, выросшая из победы на Финувальской равнине, окрепла, а вместе с этим выросла их смелость. Экспедиция во главе с Эльтарионом из Тор Иврессе напала на сам Наггаронд: облачившись в украденное одеяние, Эльтарион и небольшая группа воинов проскользнули в столицу Короля-Чародея и открыли ворота, впустив армию Эльтариона. Запылали пожары; Высшие Эльфы, обезумев, убивали и разрушали все, что могли, перед тем как растворились в предрассветных тенях.

Если раньше Малекит впал бы в неистовую ярость, то теперь он рассчитывает гибель врагов с холодной безжалостностью. Его месть тем, кто продолжает бросать ему вызов, будет долгой и мучительной. Теперь Король-Чародей сидит в покоях наверху самой высокой башни Наггаронда и взирает на мир. Он ощущает приближение большого разрушения и смерти, и готов вновь выпустить легионы.



ЭПОХА ВОЗМЕЗДИЯ

1783 Армия во главе с Иртейном Ночным Ветром нападает на колонию Высших Эльфов Арнхейм в Люстрии после того, как Тени нашли туннели под горами и болотами, защищающими северные подходы к городу.

1856 Владыка Темных Эльфов Маранит поднимается в воздух верхом на черном драконе Гневе. Он нападает на эскадры Ультуана из черного ковчега «Крепость Вечной Пытки». Никогда не участвовавший в воздушном бою, он убивает нескольких драконьих князей над волнами великого океана. Высшие Эльфы прозвали его «Бич Каледора», и с тех пор так называется его смертоносное рыцарское копье.

1907 Локхир Жестокосердный унаследовал командование черным ковчегом «Башия Благословенного Страх». Его первым деянием стало принесение в жертву офицеров отца богам Темных Эльфов в обмен на их покровительство.

1974 Повелитель зверей Ракарт возглавляет нападение на бретоннский город Брионн. Гидры разбивают ворота; город разграблен.

1988 Солдаты из армии курфюрста Нордланда находят прибрежный город Дебнец разрушенным; трупы его жителей, с которых содрали кожу, прибиты к утесам.

2005 Сорвана попытка убийства Морати. Ассассин умирает до начала допроса. Великая ведьма подозревает Хеллеброн, но ничего нельзя доказать.

2087 Локхир Жестокосердный убивает жрецов храма Гилгадреша и из украденных статуй выковывает Кровавые Клинки.

2301 Великое Вторжение Хаоса. Морати заключает сделки с северными мародерами и поворачивает их армии против Ультуана, а не Наггарота. Темные Эльфы вторгаются на остров Высших Эльфов вместе с ордами варваров. Малекит посылает демона Н'кари убить вечную королеву, но Хранителя Тайн побеждают Тирион и Теклис. На Финувальской равнине Теклис высвобождает могущество Азурана против Короля-Чародея, который бросается во владения Хаоса, чтобы избежать смерти. Темные Эльфы разбиты и изгнаны из внутренних королевств.

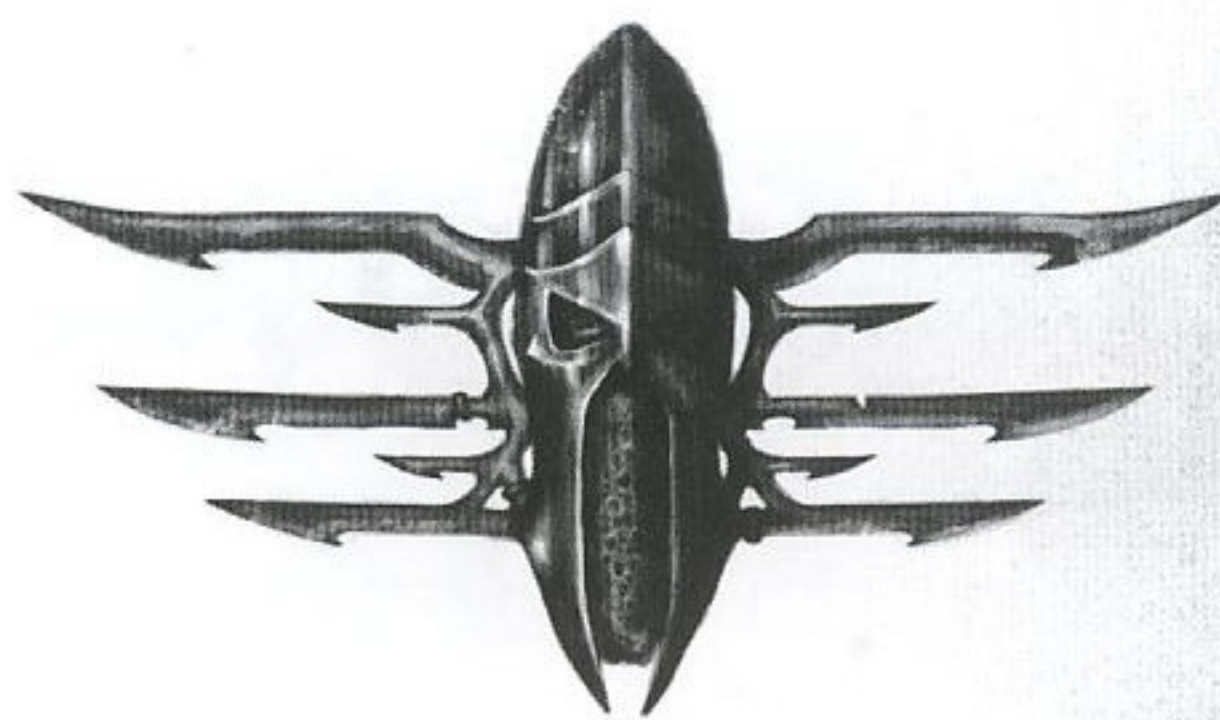
2303 Темные Эльфы выдворены с Ультуана.

2304 В огне Пылающей горы Морати выковывает Вырыватель Сердец.

2307 Ассассин Глориф ведет группу убийц в Лотерн прикончить Короля-Феникса Финубара. Короля-Феникса спасают Белые Львы, возглавляемые Корхилем. Яростный бой происходит на крышах города.

2379 Корсары из Каронд Кара терпят кораблекрушение возле пиратского острова Сартозы. Они крадут корабли, чтобы убежать, и с помощью местных наемников нападают на города Лючини и Ремас. Наемники предают их, и капитаны, чьи суда они украли, захватывают их в рабство.

2387 Локхир Жестокосердный совершает набег на город Тор Канабра на побережье Ультуана.



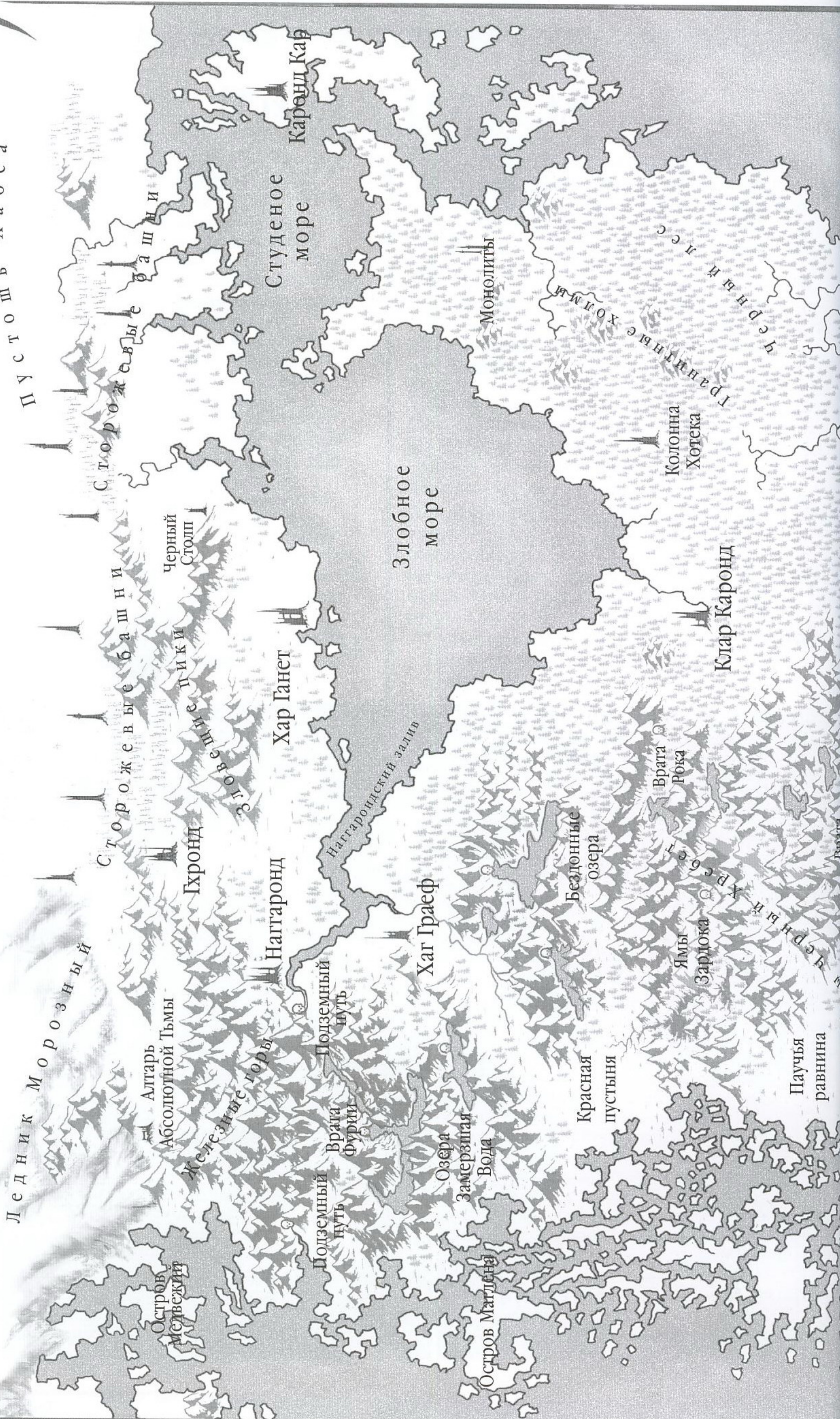
2402 Отряд Теней пробирается на побережье Шрейса; скрываясь в лесах, они совершают набеги на деревни и нападают из засады на патрули. Это продолжается целый год, прежде чем войска Белых Львов навязывают им бой, несясь на них в львиных колесницах. Однако горстке Темных Эльфов удалось спастись, и их так и не нашли.

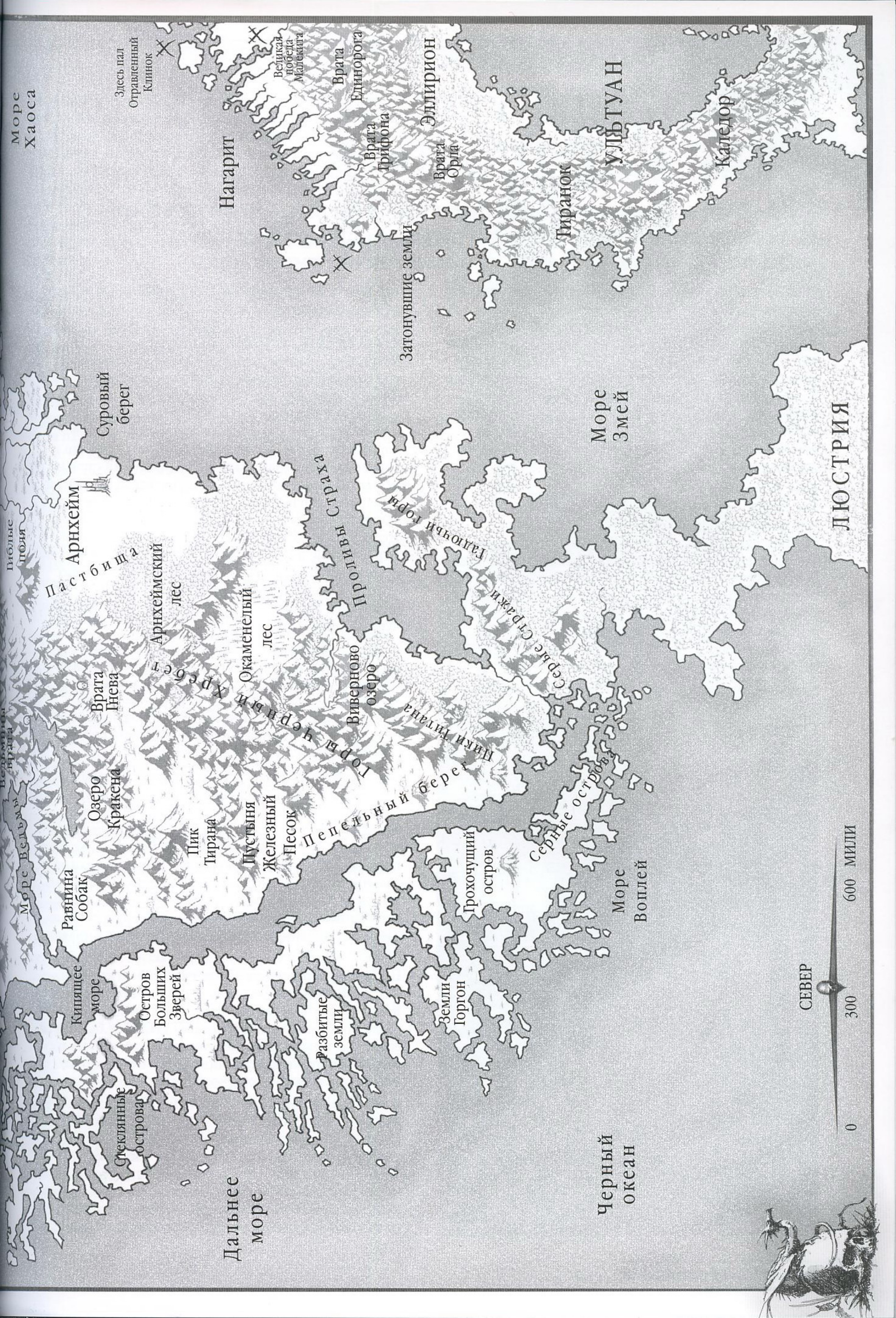
2416 Алондир Осколок Смерти, мастер-ассассин Хар Ганета, убит своим лучшим учеником – Тенеклинком.

2418 Труп Эрнезио Поркурио, наемного капитана из Лючини, найден в его замке, в подвале без окон; погреб крепко заперт изнутри. Никаких следов убийцы не обнаружено.

2422 Локхир Жестокосердный грабит затонувшие руины города человекоящеров Чупайотля и находит шлем Кракена.

2423 Эльтарион, сын Мораниона, возглавляет смелый набег на сам Наггаронд. Король-Чародей клянется отомстить ненавистным родичам. Он приказывает правящим семействам набрать свежие войска, назначает военачальников из самых доверенных владык, посылает приказ рейдерским эскадрам отплывать и начинает новое вторжение на Ультуан.





Море Хаоса

Здесь пал
Отравленный
Клинок

Нагарит

Великая
победа
Малекига

Врата
Единорога

Врата
Трифона

Эллирион

Врата
Орла

Загнанные земли

Тиранок

УЛЬТУАН

Каледор

Суровый
берег

Море
Змей

ЛЮСТРИЯ

Арнхейм

Пастбища

Арнхеймский
лес

Окаменелый
лес

Пропливы
Страхы

Горы
Страхы

Врата
Гнева

Озеро
Кракена

Пустыня
Железный
Песок

Виверново
озеро

Горы
Титана

Пик
Титана

Пепельный берег

Равнина
Собака

Пик
Тирана

Грохочущий
остров

Серые острова

Море
Воллей

Кипящее
море

Остров
Больших
Зверей

Разбитые
земли

Земли
Горгон

Черный
океан

Дальнее
море

СЕВЕР

0 300 600 МИЛИ





КОРОЛЕВСТВО ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ

Земли Темных Эльфов столь же суровы и неприветливы, как и их народ. Из пронизываемой ветрами тундры поднимаются мрачные города, отбрасывающие зловещие тени на острые горы и темные леса.

Темные Эльфы живут в шести прекрасно укрепленных городах, их бесчисленные башни, построенные из черного камня, пронзают темные грозовые тучи подобно зловещим вершинам. Все эти города – гиблые места, погрязшие в смерти и мучении. Их темницы переполнены пленниками, чьи вопли оглашают воздух, а стоны проникают сквозь толстые стены высоких башен, наполняя душу болью и страданием. С вершин высоких башен, возносящихся над дымом и сажеей жертвенных костров, колдуны опутывают ужасными заклинаниями мир.

Окружающий пейзаж мрачен и зловещ. На север простирается равнина, нарушаемая лишь выступающими скальными обнажениями и продуваемая ветрами. Черные ленты рек, насыщенные магией и кровью, пересекают ледяные поля, прорезая замысловатые каньоны и глубокие лощины. На юге бедная почва становится немного плодороднее, давая возможность расти редким сосновым лесам. Здесь у Темных Эльфов находятся обширные плантации, снабжающие пищей города, обрабатываемые рабами, которые трудятся, пока не упадут замертво; их тела

оставляют на полях, чтобы они разложились и удобрили бесплодную почву.

Наггаронд, Башня Холода

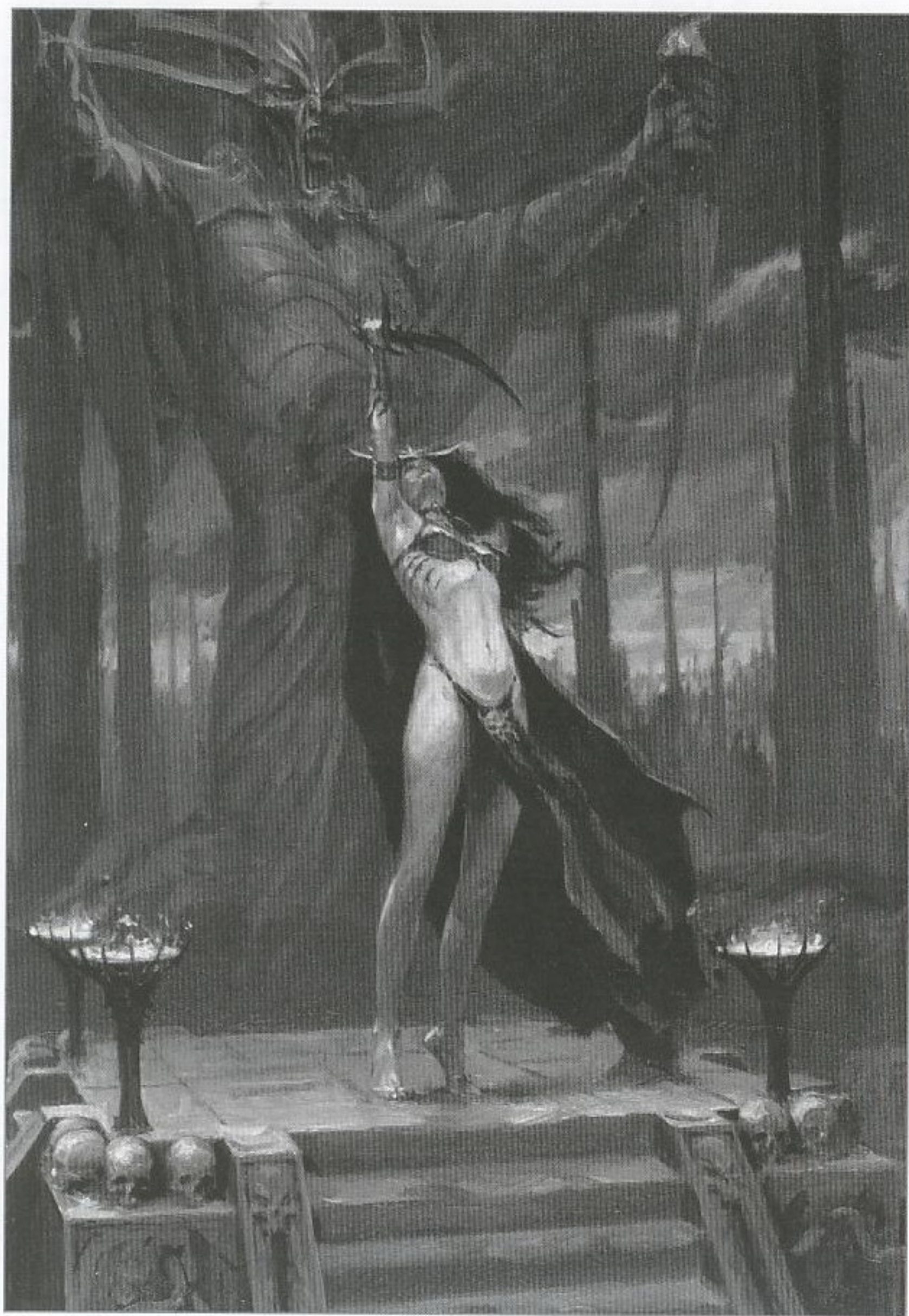
Наггаронд – самый старый и самый большой из городов Темных Эльфов, и, вероятно, самое зловещее место в мире. Его черные каменные стены поднимаются на сто футов, в них сделано четверо огромных ворот с железными створками высотой в пятьдесят футов. На крепостных валах стоит сто башен, которые вздымаются над зубчатыми стенами так же высоко, как стены возвышаются над голой скалой городских фундаментов. На этих башнях развеваются темные знамена Короля-Чародея, нарисованные на содранной коже тех, кого принесли в жертву Каину. Отрубленные головы и другие части тел тех, кто вызвал недовольство Малекита, гниют на пиках, торчащих с зубчатых стен: сотни разлагающихся тел и облепленные вороньем скелеты встречают проходящих через ворота.

За неприступными стенами город поднимается все выше и выше в предгорья, и в его центре находится башня Короля-Чародея. Сама являющаяся мощной крепостью, цитадель Наггарота породила много меньших башен и лабиринт валов, отходящих от ее отвесных стен. Корона смертельной магии сияет на самой высокой вершине башни.

Говорят, что колдовство Малекита позволяет ему с высоты башни озирать весь мир, пристально вглядываясь туда, куда потребуется его злобным замыслам. Под этим презрительным взглядом армии Короля-Чародея движутся на войну, и его глашатаи едут по всем землям, неся волю Короля-Чародея в самые дальние уголки. Из чертогов в самой высокой башне цитадели Король-Чародей устремляет мысли и взор к окутанному туманом острову Ультуан, непрестанно взирая на желанную добычу, которую он так отчаянно желает получить.

Наггаронд заволакивает бесконечная пелена жертвенного дыма, поднимающаяся с горящих алтарей Каина, бога убийства. На этих алтарях ведьмы Смерти раздирают людей и эльфов. Они вырывают бьющиеся сердца из живых тел и вытягивают внутренности из животов кричащих жертв, бросая все в священные пылающие ямы кровожадного бога.

В запачканных кровью палатах внутри городских стен располагаются казармы Черной Стражи Наггаронда, самых привилегированных воинов Короля-Чародея. Любую их прихоть исполняет армия рабов, так что Черная Стража дни и ночи готовится к войне. На широких тренировочных площадках они, оттачивая владение оружием, убивают рабов и приносят их останки в жертву темным богам эльфов. В их арсеналах



находится древнейшее и самое смертоносное оружие Темных Эльфов: внушающие ужас мечи, алебарды и копья, созданные во времена Аэнариона или выкованные позже в колдовском огне и крови, подобно Хотеку и Фуриону. Другие Темные Эльфы избегают палат воинов Черной Стражи, поскольку те обладают крутым нравом и убьют любого, кто посмотрит на них без должного почтения. Так что эти залы оглашают лишь крики жертв Черной Стражи и хохот их капитана Курана.

Каронд Кар, Башня Отчаяния

Темные Эльфы построили только один город на берегах Студеного моря. Это самая уязвимая из всех цитаделей; Каронд Кар продувают сильные порывы ветра и заливает непрерывный ледяной дождь. Именно в Каронд Кар доставляют большинство рабов с запада и выгружают их на оледенелую пристань, открытую стихиям. Не только цепи мешают им убежать – город стоит на узком полуострове, окруженном холодной водой. Из Каронд Кара не сбегают, хотя тысячи погибли, пытаясь бежать, вместо того, чтобы предстать перед безжалостным вниманием новых хозяев.

Тысячи пленников умирают, когда плывут через моря к Каронд Кару, задавленные и задушенные в трюмах рабовладельческих кораблей или замученные до смерти для развлечения злобных корабельных команд.

С пристани рабов ведут сквозь глумящиеся толпы, пока рабовладельцы гонят их вперед. Их так много, что споткнувшихся неизбежно затопчут товарищи, пока кнуты Темных Эльфов гонят их вперед, на рынки. Это зрелище вызывает у толпы жестокий смех и крики удовольствия: здесь так любят изуверство, что это жалкое зрелище считается большим развлечением.

Невольничьи рынки огромны, и тех пленников, которых доставляют на эти большие площади, находящиеся за пристанями, грубо осматривают и делят по возрасту и полу, направляя трудиться в шахтах и карьерах или служить в темницах и на кухнях больших башен. Дворцы работорговцев возвышаются над рынками, так что они могут увидеть, когда корабль или черный ковчег возвращается из набега. Эти дворцы украшены костями рабов, которые умерли во время тяжелого плавания. Используя черную магию, колдуны Каронд Кара связывают души этих горемык с их бранными останками, и город содрогается от воплей отчаявшихся духов. Рабы используются даже после смерти, поскольку Темные Эльфы любят слушать вопли мертвых рабов, звуки страха и отчаяния. Они заполняют их сны восхитительными образами страдания и боли.

Гхронд, Северная Башня

Гхронд находится на ужасно холодном севере вотчины Короля-Чародея. Очертаниями он похож на большой город Наггаронд, однако размеры его намного меньше, а крепость – скорее место для размещения гарнизона, чем для проживания. Его единственная массивная башня поднимается с горного отрога как грозное, черное, тонкое копье.

С вершины башни Гхронда колдуньи Темного Конвента могут озирать тундру от края до края, вглядываясь в вечно изменяющиеся владения Хаоса. Во владениях Хаоса земля вскипает от энергии, вздымаясь и опадая,





как волна, а воздух заливают соперничающие цвета магии, вращающиеся и извивающиеся, завывающие и вопящие, как ветер. Колдуньи следят за изменениями во владениях Хаоса, поскольку говорят, что в изменяющихся узорах заключены тайны будущего, и что для тех, кто осмелится всмотреться, там откроются все тайны.

Каждый день облаченные в темные одежды всадники мчатся галопом из башни Гхронда, неся донесения его стражей в Наггаронд. Они предсказывают события, которые произойдут: благоприятные моменты, когда армии Короля-Чародея будут удачливы, или растущее могущество врагов. На основе этих наблюдений Малекит разрабатывает стратегию и насылает на мир армии.

Хаг Граеф, Темная Скала

Хаг Граеф – город, которого более всего боятся все пленники Темных Эльфов, поскольку его название означает «Темная Скала», и это заслуженно. Город выстроен на дне холодной, темной долины, окруженной со всех сторон лишенными растительности горами, которые поднимаются выше самых высоких стен в мире. Солнечный свет не достигает города Хаг Граеф, и его покрывают вечный сумрак и тень.

Все шахты и карьеры вокруг города принадлежат Королю-Чародею, бесчисленные рабы добывают там железо и камень для строительства крепостей Темных Эльфов. Скованные вместе, рабы долбят и рубят камень, часто глубоко под землей, в узких туннелях и темных проходах. Здесь холодные ветры пробирают до костей, а еды мало – лишь куски заплесневелого, темного хлеба,

Рыбацкая шхуна «Доброе приключение» поднималась и падала на огромных волнах, предшествовавших приближающемуся шторму. С запада, клубясь, удивительно быстро неслась черная туча, а ветер перед грозовым фронтом превратился в бурю. Из-под черной тучи расплзался туман, сгущаясь вместо того, чтобы рассеиваться ветром, что Арно Феронду казалось немного неестественным.

Капитан судна с подозрением следил за штормом и окликнул матроса, сидевшего на топе мачты, но наблюдатель ничего не мог увидеть сквозь туман, кроме вспышек молний. Уже через несколько минут плотный край тучи накрыл рыбацкое судно, скрыв все направления во мраке. Единственные звуки, которые были слышны – удары волн о корпус судна, случайный грохот грома и недовольный ропот команды. Попав в ловушку надоедливых туманов, Арно начал еще больше нервничать. Нечто темное и огромное поднялось в полумраке, и сначала капитан подумал, что они развернулись и каким-то образом наскочили на мель. Утес был выше, чем все, что он когда-либо видел. Он собирался отдать команду, чтобы судно легло на другой галс, но слова застряли в горле.

«Доброе приключение» прорвался через край тучи, и ему открылось все величие черного

ковчега: колоссальный замок, взмывающий в грозовые тучи, плавающие над огромной гранитной глыбой. Крылатые существа хлопали крыльями вокруг его минаретов, и свирепые фигуры в чешуйчатых плащах злобно смотрели вниз из грубых бойниц.

Инстинктивно Арно ударил в рынду и прокричал команды. Объединенная страхом команда кинулась к шкотам, чтобы перевести судно на новый курс, подальше от плавающей цитадели. Когда ужасное видение скрылось из вида, Арно шумно, с облегчением вздохнул.

Отсрочка была недолгой. Вода вскипела, и перед шхуной неожиданно всплыло нечто. Огромное, змееподобное животное, в целых четыре или пять раз больше «Доброго приключения», поднималось из воды. На его спине стоял небольшой замок, вода пенилась вокруг стен. Арно в ужасе смотрел, как чудовище устремилось к нему, его многочисленные глаза светились зеленоватым светом.

Команда вопила и кричала, некоторые в ужасе бросались с палубы. Последним ужасающим впечатлением Арно была пасть, полная кинжальных зубов, метнувшаяся вниз и с грохотом разбившая дерево. С незванным гостем разделились; черный ковчег рассекал волны, его курс лежал на Л'Ангуилл.

поскольку Темным Эльфам нравится видеть, как рабы страдают от холода и голода, как слабеет их воля, и получают большое удовольствие, хлестая их все сильнее, когда те валятся с ног от жажды и истощения. Но даже после смерти там нет передышки, так как шахты пронизывают жилы и залежи варп-камня – магии в твердой форме – который оживляет трупы и вынуждает их трудиться, пока те не рассыплются грудой костей.

Хар Ганет, Город Палачей

Название Хар Ганета стало зловещим проклятием. В Ультуане никто не говорит о городе, который называют «Проклятым городом», в то время как Темные Эльфы зовут его «Городом Палачей». Однажды Высшие Эльфы подступили к Хар Ганету, напав на город с самой огромной армией, с какой они когда-либо дерзали вступить на земли Короля-Чародея. Много дней и ночей, не утихая, кипела битва, пока Высших Эльфов не вытеснили с поля. Многие, бросившись бежать, пали, свалившись от изнеможения. Другие же пр попытке к бегству были захвачены в плен стремительными темными всадниками. Они очнулись на залитых кровью алтарях Каина. Эльфийские ведьмы даже схватили тех Темных Эльфов, которые слишком утомились, чтобы оказать сопротивление.

Празднование победы Темными Эльфами – ужасное зрелище. Пленника за пленником проводили к алтарям и убивали самыми жестокими способами, которые можно вообразить. Крики умирающих смешивались с легкомысленным смехом эльфийских ведьм, когда они голыми кружились вокруг тел убитых. Вино и кровь стекали с алтарей, и Темные Эльфы пьяно восхваляли зловещего бога. Много ночей горели жертвенные костры, и Темные Эльфы пировали на телах побежденных противников. Темных Эльфов охватило безумие смерти и уничтожения, и они набрасывались друг на друга в иступленном неистовстве.

Кровь хлестала из окон высокой цитадели и лилась по улицам, как река. Пятна запекшейся крови покрывали храмы Каина и окрашивали его медных идолов. На ступенях большого святилища Каина валялись расчлененные трупы и извлеченные внутренности. Всюду, сплетаясь друг с другом, лежали эльфы, покрытые кровью, оцепенев от вина и обожравшись нечестивой пищей, пресытившись ужасами собственной извращенности. Когда это закончилось, солнце встало над городом, красное от крови, удостоверяя злодеяния Хар Ганета в летописях Ультуана.

Клар Каронд, Башня Гибели

В Клар Каронде несчетные орды рабов трудятся на флотилии Короля-Чародея. Клар Каронд – главная верфь Малекита, где строятся рейдерские эскадры, которые изводят землю Ультуана и другие страны. Огромный, растянувшийся город окружен лесами высоких сосен. Эти черные деревья рубят для строительства корпусов рейдерских кораблей бригады скованных рабов, оставляя огромные просеки, которые прорезают леса, как шрамы. Лишь страдальческие стоны рабов и звуки топоров заполняют тихие рощи, поскольку Темные Эльфы извели всех других живых существ под тенистым пологом леса.

К западу от Клар Каронда находятся Врата Рока – самый восточный из входов в подземные владения. Врата Рока,





охраняемые семью гидрами, скрыты среди вздымающихся деревьев Черного леса. Патрули Темных Эльфов из Врат Рока обшаривают лес, разыскивая беглых рабов и чудовищ для бойцовских арен Клар Каронда. Корсары города страстно делают ставки на этих гладиаторских боях, которые видели людей и эльфов, сражающихся с химерами, медведями, отродьями Хаоса, волками и друг другом.

Подземное море

Сотни лет рейдерские эскадры Темных Эльфов были ограничены морем Хаоса и Великим океаном. Позднее темный властелин Хаг Граефа Каледор Маглен обнаружил Подземное море – огромную, заполненную водой подземную пещеру, которая связывает море Хаоса с Разбитыми землями на восточном побережье Нового Света. Море пролегает под горами Черный Хребет и является частью огромной сети пещер и туннелей, продырявивших большую горную цепь.



Подземное море, как и подразумевает его название, состоит из запутанного лабиринта темных туннелей и странных пещер. Движение опасно даже по хорошо известным маршрутам, поскольку путнику постоянно угрожают обвалы или внезапные наводнения. Здесь также много неизвестных, чрезвычайно опасных существ, населяющих этот загадочный подземный мир.

Наилучшие исследователи Подземного моря выходят из клана Теней, горцев, оставивших жизнь в промозглых городах в давно минувшие эпохи. Но даже они раскрыли лишь маленькую долю тайн, которые хранит Подземное море. Каждое десятилетие приносит новые открытия, и недавно Тени нашли немало примет, которые указывают направление к полностью исчезнувшей цивилизации, скрытой глубоко в подземных пещерах. Кем и какими могли быть эти обитатели подземного мира, как они перебрались жить под землю – никто до сих пор не может сказать.

В настоящее время Темных Эльфов мало волнуют исчезнувшие расы и спрятанные цивилизации. Вместо этого их радует то, что Подземное море открывает им проход на запад, пропуская в Кипящее море и далее, в богатые земли Катая и Ниппона. И теперь на всем свете нет уголка, находящегося в безопасности от разрушительных действий Короля-Чародея!

Земли Теней

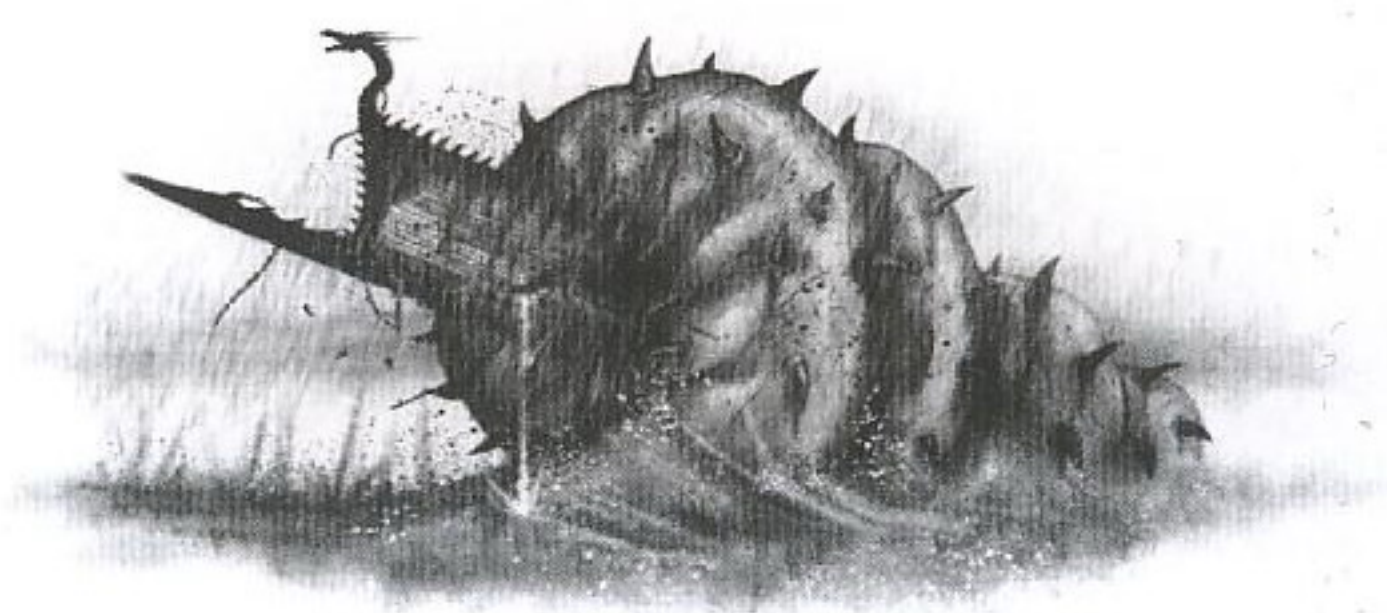
Эта погруженная во мрак область когда-то была гордой землей Нагаритом, здесь стоял Анлек, где находился двор Аэнариона. Когда Малекит восстал, чтобы унаследовать отцовскую власть, грозный и воинственный народ Нагарита жил под страхом вторжения демонов и суровым правлением Аэнариона. Некоторые нагароты не присягнули на верность Малекиту, когда тот продвигался к трону Феникса, и

здесь, как и везде в Ультуане, разразившаяся междоусобная война разделила благородные дома и втянула семейства в борьбу между собой. До наших дней потомки враждующих фракций бьются за обладание отчим краем.

Сегодня то, что осталось от Нагарита, известно как земли Теней. Это малонаселенная область, где нет городов, поднимающих высокие башни над безмолвным запустением. Воины Тени, верные памяти древнего короля Теней Алит Анара, претендуют на эти земли, но Темные Эльфы решительно оспаривают это. Каждый год происходят сражения между народом Нагарота и воинами Тени, каждый год проклятие Нагарита требует еще больше жертв.

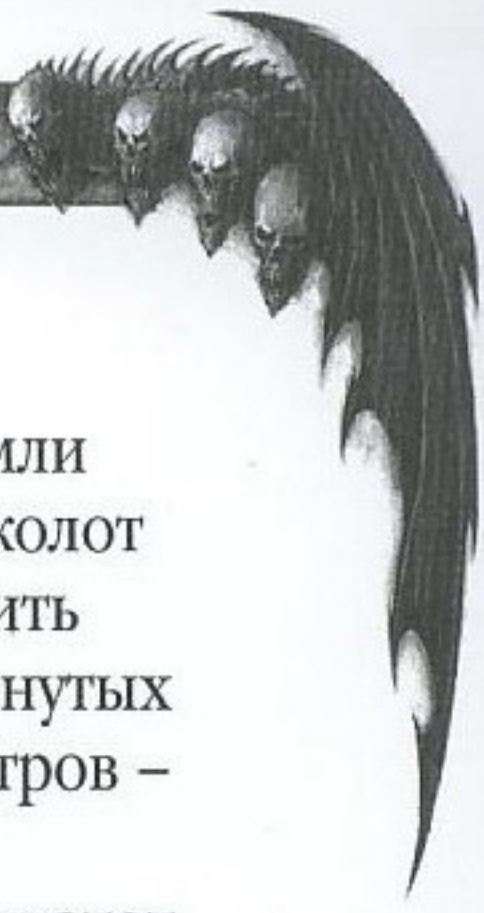
Самым дорогим в воспоминаниях Темных Эльфов (а в хрониках Высших Эльфов – наиболее болезненным) является выжженное место, где располагался древний Анлек. Несколько раз этот темный замок восстанавливался и разрушался в следовавших друг за другом войнах, и земли вокруг него настолько пропитались кровью эльфов, что только одно растение способно здесь расти – кровавый корень, колючая ежевика, которую очень ценят ассасины Темных Эльфов за ядовитый сок. И хотя это место очищали огнем и магией, зло Анлека еще витает в воздухе вокруг почерневших камней: здесь невероятно тихо – ни птица не пролетит, ни зверушки не резвятся в кустах искореженного кровавого корня. Возможно, из-за Раскола Анлек потребовал больше эльфийских жизней с обеих сторон, чем любое другое место в Ультуане.

Вдоль побережья земли Теней поднимается много островков, хотя большинство из них не более чем странной формы скалы, выступающие из волн. Магия Раскола выжгла эти острова, оставив их исковерканными и лишенными жизни. Остаточная Темная магия до сих пор отравляет воды, и из лишенных света глубин, где по-прежнему скрыт затонувший Нагарит, всплывают мутанты, утаскивая корабли на дно, к мрачной кончине.



Кипящее море

Вдоль западного побережья Нового Света, за горами Черного Хребта, по другую сторону от Нагарота, находятся острова и кишат чудовищами воды, известные как Кипящее море. Лишь черные ковчеги Темных Эльфов рискуют заходить в этот неприветливый и опасный регион, и делают они это только по одной причине – чтобы захватить морских чудовищ, которые стали такой важной частью их флота. Кипящее море образовалось много тысячелетий назад, еще до возникновения письменной истории эльфов. Оно появилось, когда сильное землетрясение сотрясало Новый Свет. Оглушительное смещение земной поверхности разорвало западное побережье и погрузило его в море.



Огромные пространства скалистой береговой линии раскололись и скрылись под поверхностью наступающего моря, создав пуганицу островов, расположившуюся вдоль побережья, которое эльфы называют Разбитыми землями.

При землетрясении в морском дне образовались глубокие разрывы – ужасные расщелины, подобные никогда не заживающим ранам на теле планеты. Через эти трещины из ядра планеты поднимается расплавленная лава, нагревая воду и создавая большие, лопающиеся пузыри перегретого пара. Кое-где море буквально кипит, что и породило название региона.

Хотя большая часть Кипящего моря является смертельной для всех форм жизни, есть и другие места, где богатые минералами воды кишат всевозможными видами существ: от крошечного планктона до огромных левиафанов, на которых охотятся Темные Эльфы. Два вида чудищ используются в эскадрах Темных Эльфов – морские драконы и адские аспиды, и оба вида в несметном количестве обнаружили в районе Кипящего моря. Морской дракон является самым большим из всех морских чудовищ, он легко может нести на спине замок со шпилем, управляемый Темными Эльфами. Аспиды меньше, но еще свирепее, они сочетают ярость росوماхи с когтями и клыками, которые способны разорвать корабли-жертвы Темных Эльфов.

Эти существа, которых все в больших количествах доставляют из Кипящего моря, разительно изменили эскадры Темных Эльфов. От традиционных военных кораблей повсеместно отказались, и теперь множество черных ковчегов сопровождают исключительно эскадрами этих ужасов океанских просторов.

Обезображенный остров

На самой северной оконечности Ультуана лежат земли Теней – все, что осталось от края, который был расколот и разбит, когда Король-Чародей попытался разрушить заклинания, сдерживавшие владения Хаоса. Из затянутых туманами морей поднимается Обезображенный остров – самый большой из островов, местонахождение зловещего святилища Каина. Эльфы давно покинули этот мрачный, скалистый кусок суши, но он по-прежнему остается местом большого могущества и глубокого значения.

Само святилище – это огромный черный алтарь, в котором заключен Меч Каина – абсолютное оружие. Меч стар как Мир, это осколок смертоносного оружия, выкованного эльфийским богом кузнецом Ваулом для Каина – фрагмент кристаллизованной смерти, способный умерщвлять демонов и богов. Единственным смертным, обладавшим Мечом Каина, был Аэнарион, и при этом он исполнил пророчество, обрекшее эльфов на злосчастную вечность, а его род – на вечное проклятие.

Святилище стоит на обширной равнине, устланной костями и черепами. Множество сражений произошло между Темными и Высшими Эльфами за контроль над святилищем, и по ночам духи убитых воинов витают над полем боя, сцепившись в вечной схватке, навечно плененные волей Каина. Борьба за святилище Каина является символической битвой в душе эльфийской расы между теми, кто следует путем тьмы, и теми, кто ищет какую-то меру гармонии. Никто не может сказать, как эта борьба закончится, если, конечно, это когда-нибудь произойдет.





БЕСТИАРИЙ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ

Этот раздел содержит подробные описания всех видов войск, героев, боевых машин и монстров, доступных повелителю Темных Эльфов, включающие профили, правила и заклатья, необходимые для использования любого отряда в игровой системе мира Боевого Молота.

Темные Эльфы – это злобные и беспощадные убийцы, которые ненавидят любое живое существо, даже другого Темного Эльфа! Они находят особое удовольствие в том, чтобы покалечить врага наиболее болезненным для него способом и оставить его умирать долгой и мучительной смертью.



Темные Эльфы наслаждаются насаждением отчаяния и страха. В битве они неумолимы и беспощадны, выкрикивая благодарности своим темным богам в самой гуще кровавой схватки.

Темные Эльфы хранят самую горячую и черную ненависть для Высших Эльфов Ультуана, считая их трусливыми и подлыми узурпаторами. Более пяти тысяч лет армии Нагаррота ведут кровавую войну со своими сородичами. Битвы между Эльфами наиболее ожесточенны и кровопролитны, ибо Темные Эльфы бросаются на ряды своих собратьев с яростью и ненавистью, невиданной в битве с другими врагами, а Высшие Эльфы стоят насмерть, несмотря на потери, боль и страх.

На дальнейших страницах этой книги вы найдете полные описания всех видов войск, монстров и боевых машин, которые могут использовать Темные Эльфы в битве, со всеми профилями и специальными правилами.

Каиниты

Многие Темные Эльфы полностью преданы Каину, богу убийства. Они совершенно беспощадны и бескомпромиссны в бою, и безо всякого сожаления убьют другого Темного Эльфа, даже если это союзник. Как следствие, другие солдаты в армиях Темных Эльфов не слишком доверяют этим воинам. Подразделения и персонажи, которые являются Каинитами, отмечены в бестиарии.

Только персонажи-Каиниты могут присоединяться к подразделениям Каинитов. Кроме того, некоторые специальные правила и магические предметы действуют только на Каинитов, что указано в их описании (например, Котел Крови). Следует иметь в виду, что персонажи-Каиниты могут присоединяться к подразделениям не-Каинитов.

Специальные правила

В Воинском Листе многие модели имеют свои собственные специальные правила. Правила, уникальные для подразделения, поясняются в его описании. Правила, которые описаны в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, указаны только по названию, а полную информацию о них вы можете найти в основной книге правил. Здесь же приведены специальные правила, общие для Темных Эльфов, но не встречающиеся в описании других рас.

Неугасимая ненависть. Все модели с этим правилом Ненавидят все модели в армии противника, в соответствии с общими правилами Ненависти, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Кроме того, в битве против Высших Эльфов модели с этим правилом могут перебрасывать проваленные броски на попадание не только в первый раунд боя, но и во все последующие. Такова сила Неугасимой ненависти.



ВОИНЫ ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ



Темные Эльфы – потомки храброго, воинственного народа, жившего в Нагарите во времена Аэнариона. С рождения они воспитываются как солдаты и налетчики, и рано узнают: владеют они только тем, что смогут взять. Хотя присущие им подозрительность и эгоизм иногда подрывают дисциплину, Темные Эльфы восполняют это откровенной грубостью и объединены взаимной ненавистью ко всем другим существам.

Полки Темных Эльфов состоят из воинов, как мужчин, так и женщин, призванных из одного города, и часто из одной большой семьи. Такие формирования перед сражением обычно договариваются, поскольку изменение политики, внезапное повышение в звании или смертная казнь делают невозможным любой вид строгой армейской структуры. Темные Эльфы, присягнувшие некому лорду или правящему дому, будут биться под знаменем господина, хотя, как известно, со временем господина меняются, а некоторые полки могут даже сменить сюзерена в ходе сражения! Полководцы насаждают подобие контроля, доверяя командование полками молодым членам семьи, обычно младшим братьям или внебрачным отпрыскам, занимающим невысокое положение во властных кругах.

Основным оружием солдата Темных Эльфов является копье с тяжелым лезвием, известное на языке друции как «драннач» – «пронзающий небо». Роль этих воинов – сдерживать вражеские контратаки, угрожающие флангам других формирований, и защищать боевые механизмы армии и отряды стрелков. Все эльфы

проворны, и полки копейщиков друции могут быстро совершить марш, чтобы захватить позицию или отреагировать на замысел вражеского генерала. Эти копейные отряды составляют прочный каркас бойцов, который позволяет менее стойким воинам в армии свободно перемещаться, сея смерть по своему усмотрению.

Часть городских воинов обучается стрельбе из смертоносного многозарядного арбалета, известного как «уратен», что в дословном переводе означает «смертельный дождь». Вооруженные этим оружием полки могут держаться сзади и обрушить град стрел с железными наконечниками на приближающихся противников, или двинуться вперед и расстреливать ряды неприятеля, ослабляя вражескую линию обороны перед атакой Темных Эльфов. Особенно многозарядный арбалет любят воины, отправленные в гарнизоны северных сторожевых башен, поскольку оно смертельно против варваров в легких доспехах, несметные полчища которых вторгаются на юг из пустошей Хаоса.

Обычно армии Темных Эльфов собирают владыки Наггарота, иногда – сам Король-Чародей, но редко когда без его позволения: дворянство, собравшее большое войсковое соединение без разрешения Малекита, имеет шанс навлечь на себя его фатальное подозрение. Обычно такие силы собираются для особого нападения или содействия судовой команде в специфическом рейдерском плавании. Эскадры Темных Эльфов постоянно плавают по всему миру, грабя поселения других рас, похищая сокровища, которые могут найти, и захватывая жителей, чтобы увезти в Наггарот. Королю-Чародею также требуется множество солдат-друции для продолжающейся войны с Высшими Эльфами Ультуана. Сражаясь с этими, самыми ненавистными врагами, Темные Эльфы жаждут только полного их уничтожения.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин Темных Эльфов	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Дворянин	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Часовой	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Многозарядный арбалет

Эта модификация простого арбалета используется только Темными Эльфами Наггарота. Менее мощное, чем простой арбалет, это оружие имеет магазин, который кладет стрелу на ложе арбалета, когда взведена тетива. Это позволяет выпускать несколько стрел за раз.

Максимальная дальность: 24 дюйма **Сила:** 3
Правила: 2 x Многочисленные выстрелы, бронебойность



КОРСАРЫ ЧЕРНЫХ КОВЧЕГОВ

Когда Малекит попытался уничтожить вихрь Ультуана, магический взрыв погрузил в пучину большую часть Нагарита. Спасая от разрушения то, что можно, Малекит и его волшебники наложили чары на цитадели так, чтобы те поднялись над волнами. Некоторые из них послужили основой для городов Темных Эльфов, многие же, управляемые пиратами, по-прежнему рыщут по морям и океанам в поисках новой бойни и добычи.

Эти черные ковчегии стали домом для тысяч корсаров – закаленных бойцов, всю жизнь грабящих чужие земли. Команды других судов также формируются из этих же корсаров, сражающихся из башен, сооруженных на спинах морских драконов и адских аспидов, которые стали популярными в портах Наггарота.

Корсаров в обществе Темных Эльфов превозносят за отвагу и мужество. Судовые команды черных ковчегов служат стимулом для Темного Эльфа получить богатство и славу любой ценой. Многие годы корсары вершат кровавое дело одновременно по всем морям, пытаясь вернуться, к лести соратников, с достаточным количеством рабов и богатством, чтобы самим стать князьями. Жизнь в рейдерских эскадрах тяжела и опасна, но десяток лет, проведенный в успешных плаваниях – сравнительно малый срок в жизни эльфа: можно увидеть капитана и команду, возвратившихся с достаточным количеством богатства и влиянием, чтобы купить положение при дворе Малекита или жениться на представительнице одной из могущественных династий, управляющих шестью городами Наггарота.

Корсары черного ковчегии часто бьются на палубах кораблей или на кривых улочках прибрежного города, перепрыгивая с мачты на мачту или с крыши на крышу в потрясающем шоу бесстрашных акробатических трюков. Поэтому корсары вооружены всевозможными ужасными абордажными саблями и зазубренными клинками, которыми одинаково хорошо сражаются, держа их в любой руке или двумя руками одновременно. Некоторые корсары предпочитают использовать ручной арбалет – компактный, для одной руки, вариант многозарядного арбалета, которому недостает дальности большого оружия, но который столь же смертелен на близком расстоянии. У корсаров также есть сети с крюками, кнуты, абордажные крюки и тому подобное, что позволяет им ловить убегающих жертв и тащить их, кричащих, назад, чтобы изрубить на куски или захватить в плен.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Корсар	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Грабитель	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Работоторговцы. Корсары обладают большим опытом в поимке убегающих от них людей, и с успехом используют это умение на поле боя. Если подразделение противника отступает от подразделения корсаров, то игрок Темных Эльфов может заставить противника перебросить наибольший кубик в броске на дальность убегания.

Плащ из шкуры морского дракона

Такой плащ делается из шкур могучих морских драконов, которые сопровождают корабли Темных Эльфов. Он может быть обернут вокруг тела, как щит от стрел. Плащ дает бонус к спас-броскам +1 от атак в ближнем бою и +2 от стрелковых атак, включая заклинания. Может использоваться вместе с другими доспехами.

Ручной арбалет

Это компактное оружие не дает пенальти за дальность и за движение.

Он всегда может быть использован для реакции на нападение «стоять и стрелять», даже если противник совершает нападение с дистанции меньшей, чем половина дальности нападения.

Максимальная дальность: 8 дюймов

Сила: 3

Правила: 2 x Многочисленные выстрелы (4 x Многочисленные выстрелы, если используются в паре).



ЧЕРНАЯ СТРАЖА НАГГАРОНДА



ЭРЕТ КИАЛ

Верховная богиня Преисподней – Эрет Киал – вторая по могуществу, и уступает только Азурану. В дни, предшествовавшие возвышению вечной королевы, Эрет Киал пыталась свратить Азурана, и когда тот устоял, она пришла в ярость и похитила души эльфов, заключив их в черную яму, известную как Мирай. Говорят, что если когда-нибудь Эрет Киал опять разъярится, то воскресит мертвых, которые превзойдут численностью живых и пожрут их!

Рефаллимы – самые страшные слуги Эрет Киал – невидимые призрачные существа, которые провожают души в Преисподнюю и держат их там в заточении. Почитатели Эрет Киал скрываются среди ультуанского общества. Они совершают мерзкие ритуалы, умоляя богиню послать зловещего рефаллима, чтобы они унес влиятельных Высших Эльфов: советников, военачальников и магов. Проводя темные обряды, они вызывают воплощения Эрет Киал и напускают их на противников, используя талисманы, уникальные для каждой жертвы: фигурки, сделанные с использованием волос или крови цели, или драгоценные предметы, украденные из дома жертвы.

Темные Эльфы себялюбивы и жаждут власти, вечно стремятся пробиться к ней по трупам сородичей. Как правитель этого растленного народа, Малекит не доверяет ни одному из собратьев-дручи, кроме – иногда – своей матери Морати. Хотя ни одного Темного Эльфа нельзя охарактеризовать как преданного по-настоящему, Черная Стража – привилегированные воины Короля-Чародея, которым доверена священная задача действовать как его личные телохранители. Чтобы так приблизиться к Королю-Чародею, эти Темные Эльфы должны доказать ему свою верность. Те, кто выдержал строгий режим Черной Стражи, получают большие привилегии при дворе Наггаронда.

Черную Стражу набирают из потомков семей, которым благоволит Король-Чародей, забирая детей при рождении у матерей. Не связанные семейными узами, чтобы не отвлекаться, эти дети воспитываются в казармах Черной Стражи и обучаются воинским умениям, которые необходимы элите Малекита. Как только они обретут умения, этих молодых кандидатов бросают в смертельные бои друг против друга – так, чтобы выжили только самые сильные, самые находчивые и самые беспощадные убийцы. Король-Чародей регулярно посещает этих неопытных бойцов за годы возмужания, вознаграждая тех, кто проявляет большую хитрость и кровожадность. Это насилие не ограничивается тренировочными площадками: в первые годы отдельный курс новичков может потерять до половины численности в убийствах и драках.

Когда кандидаты достигают совершеннолетия, они предстают перед Королем-Чародем и преклоняют колени, клянясь в вечной преданности. Затем Малекит обещает каждому из них большое богатство и земли, которые станут принадлежать им, если они хорошо послужат ему в течение двухсот лет. Те Черные Стражи, которые остаются в живых после этой трудной службы, становятся правителями городов, главнокомандующими армий и привилегированными членами двора Малекита. Казармы Черной Стражи разделены на двадцать «Башен», состоящих друг с другом в борьбе и истязаниях. Король-Чародей поощряет соперничество между башнями, и каждый год проводится кровавый турнир, чтобы определить, какая башня будет господствовать над другими. Главами этих фракций являются Магистры башен – ветераны Черной Стражи, настолько привыкшие к смерти и сражению, что они предпочитают продолжать службу Малекиту и после того, как истекли двести лет их обязанностей.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Черный Страж	5	5	4	3	3	1	6	2	9
Магистр Башни	5	5	4	3	3	1	6	3	9

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Игнорируют правила Психологии, Упорные.

Воинская Элита. Черная Стража может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

ПАЛАЧИ ХАР ГАНЕТА

Хар Ганет – духовный центр культа Каина, с множеством святилищ бога убийства, с возвышающимся великим храмом. Именно из Хар Ганета Хеллеброн правит эльфийскими ведьмами, а на алтарях Каина здесь приносятся бесчисленные жертвы. Именно в Хар Ганете были проведены первые церемониальные казни. После большой победы над армией Высших Эльфов, которая безрассудно напала на город, тысячи эльфов были приведены на вершину храма и казнены стражей. Когда Темные Эльфы увидели, как головы скатились по ступеням, они пришли в такой восторг, что казни стали обычной чертой общества Хар Ганета.

Стражи столь искусны, что теперь известны как палачи Хар Ганета. Каждый палач проводит половину того времени, когда не спит, в карауле, а другую половину тренируется с клинком. Говорят, что палач-специалист знает способ, как убить любое существо единственным ударом: обезглавливанием ли, эвисцерацией ли или одним уколом в сердце. Палачи – не буйные мясники, а скорее хладнокровные убийцы, гордящиеся тем, что с минимальными усилиями отправляют на тот свет недругов. Они – бессердечные душегубы, которые смотрят на свою роль как на священное дело, и, в отличие от других Темных Эльфов, не делают из жертв развлечения, но убивают их быстро и аккуратно.

Излюбленное оружие палачей Каина – дреч. Каждый дреч выковывается самим палачом под наблюдением оружейников великого храма. Как палач осваивает кровавые умения, так и оружие он изготавливает так, чтобы эти две составляющие были одним целым. Одни палачи предпочитают тяжелый, подобный топору, клинок, другие – узкий меч, в зависимости от своих способностей и любимого способа убийства.

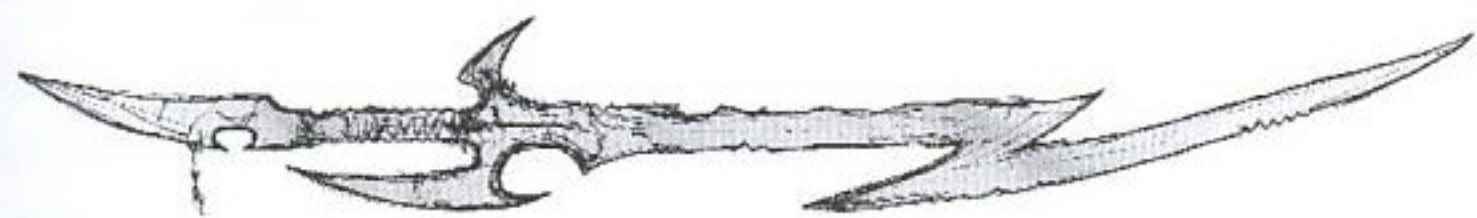
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Палач	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Владыка Меча	5	5	4	4	3	1	5	2	8

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Смертельный Удар, Каиниты.

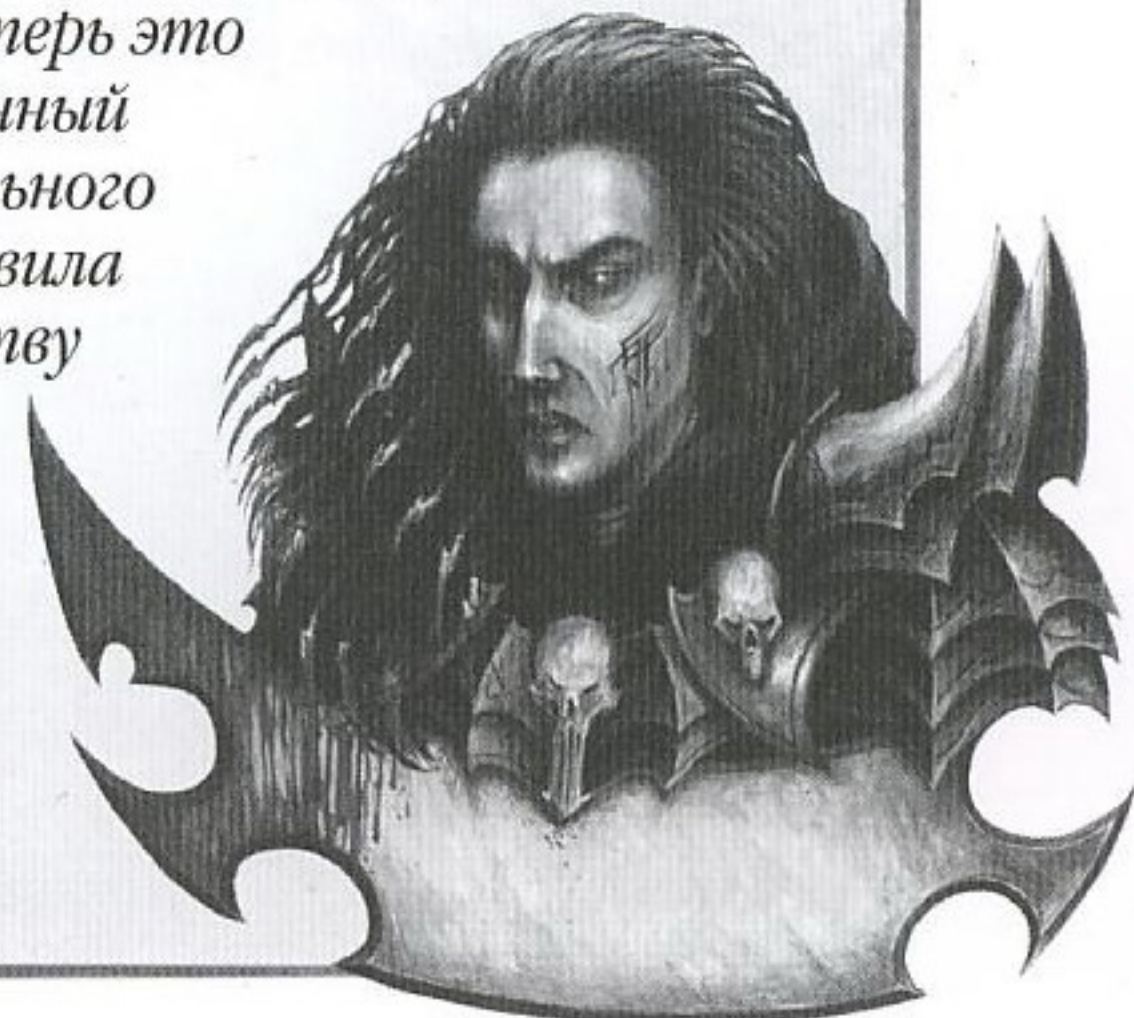
Дреч

Ритуальное оружие палачей Каина. Каждый дреч изготавливается вручную оружейниками храмов Каина и может принять форму ужасного меча или большого топора. В сущности, слово «дреч» означает сам акт казни и умение владельца столь специфического клинка, используемого для ритуала.

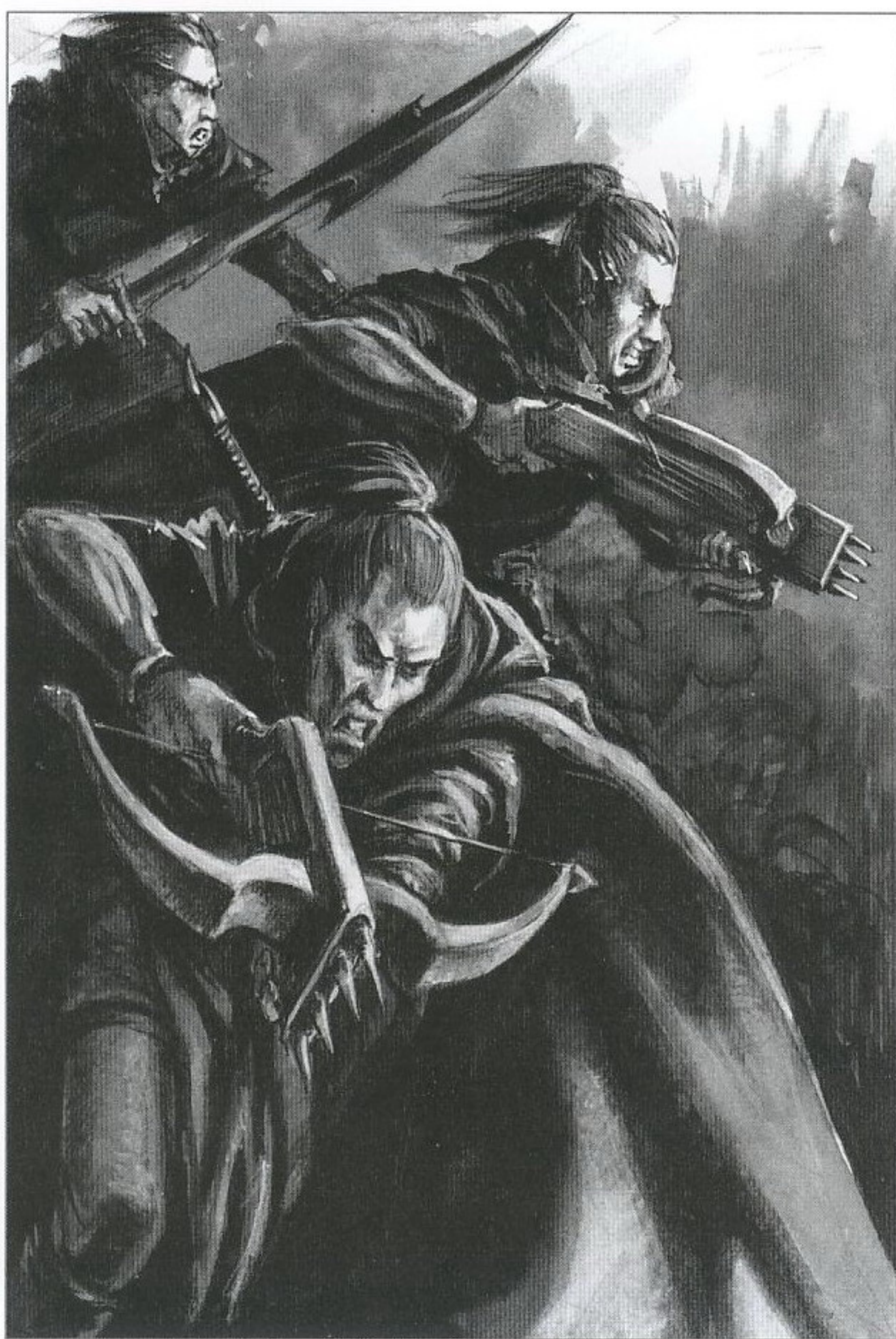


КЕЛТРИ

Слово «Келтри» означает «Жестокая Смерть», и это единственное имя, под которым известен этот беспощадный воин. Хотя Анетра Хелбан убила всех, кроме нескольких эльфов, знающих о его истинном происхождении, история Келтри остается одним из тайных предметов гордости семейства Хелбанов. Келтри, юный и честолюбивый, стремясь обрести более могущественных союзников, чем те, которых могла предложить его семья, убил собственную мать, чтобы доказать верность Хелбанам. Его жестокость и преданность быстро оценили: взамен Анетра сделала так, что ее внучка Иландрия ввела молодого Темного Эльфа в культ палачей Хар Ганета. Теперь это высококвалифицированный убийца; угроза смертельного внимания Келтри подавила сопротивление семейству Хелбанов, длившееся многие столетия, и его клинок всегда готов отправить в мир иной тех, кто выступил бы против его приемной семьи.



ТЕНИ



ЗАТОНУВШИЕ ОСТРОВА

Война за обладание древним нагаритским государством (ныне разрушенной грядой островов) бушует и сейчас столь же сильно, как и пять тысяч лет назад.

Пытаясь вырвать контроль над этим краем у Воинов Тени Ультуана, потомков нагаритских отступников, которые не присягнули на верность Малекиту, Король-Чародей отправил несколько кланов Теней в земли Теней, чтобы сразиться с изменниками, оскверняющими землю Нагарита.

Малекит посулил отдать этим кланам Теней в собственность любые нагаритские земли, которые они вырвут у Высших Эльфов, и наградить их за каждую голову Воина Тени, посланную ему в Наггаронд. Теперь здесь происходят отдельные, но ужасные партизанские сражения между Воинами Тени Ультуана и этими эмигрантами-Тенями, которых иногда называют «отколовшимися кланами» или «Тенями-разбойниками». Малекит надеется, что эта борьба ослабит силу и боевой дух Воинов Тени, так что они будут уничтожены, когда вновь придет время для крупного вторжения.

Тени – это группа Темных Эльфов, сторонящаяся жизни в городах Наггарота и вместо этого ведущая дикое существование в мрачных горах Черного Хребта. Они – разведчики, которым нет равных, способные перемещаться быстро и тихо, как призраки, в густом лесу, по острым как бритва камням и по извилистым пещерам Подземного моря. Отряды Теней высаживаются с кораблей под прикрытием темноты, потом перемещаются вглубь страны, чтобы определить местонахождение целей для набегов Темных Эльфов. Из схронов они шпионят за силами неприятеля, определяя их расположение, мощь и вражеские засадные дозоры, и составляют сопровождение, чтобы скрыть присутствие армии Темных Эльфов.

Когда воины быстро атакуют, Тени, используя свои умения, проникают во вражеский тыл, откуда могут тревожить противника, когда тот наступает, или наброситься и уничтожить расчет боевых машин. Закаленные суровым климатом гор Черного Хребта и ведущие вечный бой со свирепыми созданиями Наггарота, Тени – хорошо вооруженные и осторожные бойцы. Все они вооружены многозарядными арбалетами, которые используют для охоты; у многих есть дополнительные мечи и кинжалы или более тяжелые клинки.

Когда-то Тени жили в городах, как и другие Темные Эльфы, составляя правящую элиту Клар Каронда. Это были аристократы и воины из рода Теней, которые более других были увлечены исследованием Подземного моря, разыскивали проход на западное побережье. Поскольку исследования уводили их все дальше и дальше в темные, неведомые залы, враги в Клар Каронде объединились против них. В конце концов их отстранили от власти, и они предпочли выбрать добровольное изгнание в суровых горах, чем служить рабами узурпаторам. Десятки веков Тени жили в горах, постигая тайны выживания в одном из самых суровых регионов мира. Правители Клар Каронда боятся, что однажды Тени вернутся, чтобы заявить права на город, но это маловероятно, поскольку теперь кланы Теней ощущают себя как дома на открытых ветрам горных хребтах и в темных каньонах.

Даже среди растленных Темных Эльфов Тени считаются дикими, поскольку проводят всевозможные странные, изуверские обряды. Накануне середины зимы они оставляют детей за пределами лагерей и ждут, выживут ли те и найдут ли дорогу домой. Холодные ночи Тени оживляют жертвоприношениями животных, пьют их забродившую кровь; палатки Теней сделаны из кож добычи, будь то эльф, человек, орк или зверь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тень	5	5	5	3	3	1	5	1	8
Кровавая Тень	5	5	6	3	3	1	5	2	8

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Легкая пехота, Разведчики.

ТЕМНЫЕ ВСАДНИКИ

В те мрачные дни, когда армии демонов осадили Ультуан, демонические орды могли напасть в любом месте и в любое время. Способные появляться из владений Хаоса, когда пожелают, армии богов Хаоса могли нанести удар без предупреждения. Войска Аэнариона были готовы отразить любую атаку, и по всему Нагариту и другим областям зоркие часовые стояли на страже любого демонического вторжения.

Эти разведчики ездили на черных конях из Нагарита – быстрых и выносливых скакунах, которые могли скакать без усталости целый день. Всадники носили плащи цвета воронова крыла, зачарованные заклинаниями тени, чтобы скрыть их от глаз врага, и были известны также как «вороньи вестники». Когда армии демонов появлялись из владений Хаоса, эти разведчики мчались предупредить Короля-Феникса, чтобы армия эльфов могла выступить и биться с демонами. В те беспокойные времена стало привычным видеть одного из этих вестников скачущим по холмам и горным перевалам, и их провозгласили героическими хранителями Ультуана.

Во время междоусобной войны эти всадники заработали зловещую репутацию. Они ехали перед войсками Нагарита, высматривая позиции армии Короля-Феникса и определяя места для засады или нападения.

Но было не только это: наггаротские темные всадники также сеяли ужас и беспорядок среди населения других королевств, поджигали деревни и города, выгоняя жителей в дебри, где могли их затравить. Темные Всадники упивались возбуждением погони, совсем не думая о настигаемых невинных жертвах. Темные Всадники до сих пор придерживаются этого стиля, а также выполняют роль быстрых посыльных между правящими семействами шести городов Наггарота.

В бою Темные Всадники стремительно обходят фланг врага, атакуя боевые механизмы и отрезая пути снабжения, пронзая жертвы зазубренными копьями. Многие Темные Всадники вооружены многозарядными арбалетами, так что они могут издали обстреливать добычу, сражая легкую кавалерию и легкую пехоту противника градом черных стрел.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Темный Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Предвестник	5	4	5	3	3	1	5	2	8
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Легкая кавалерия.

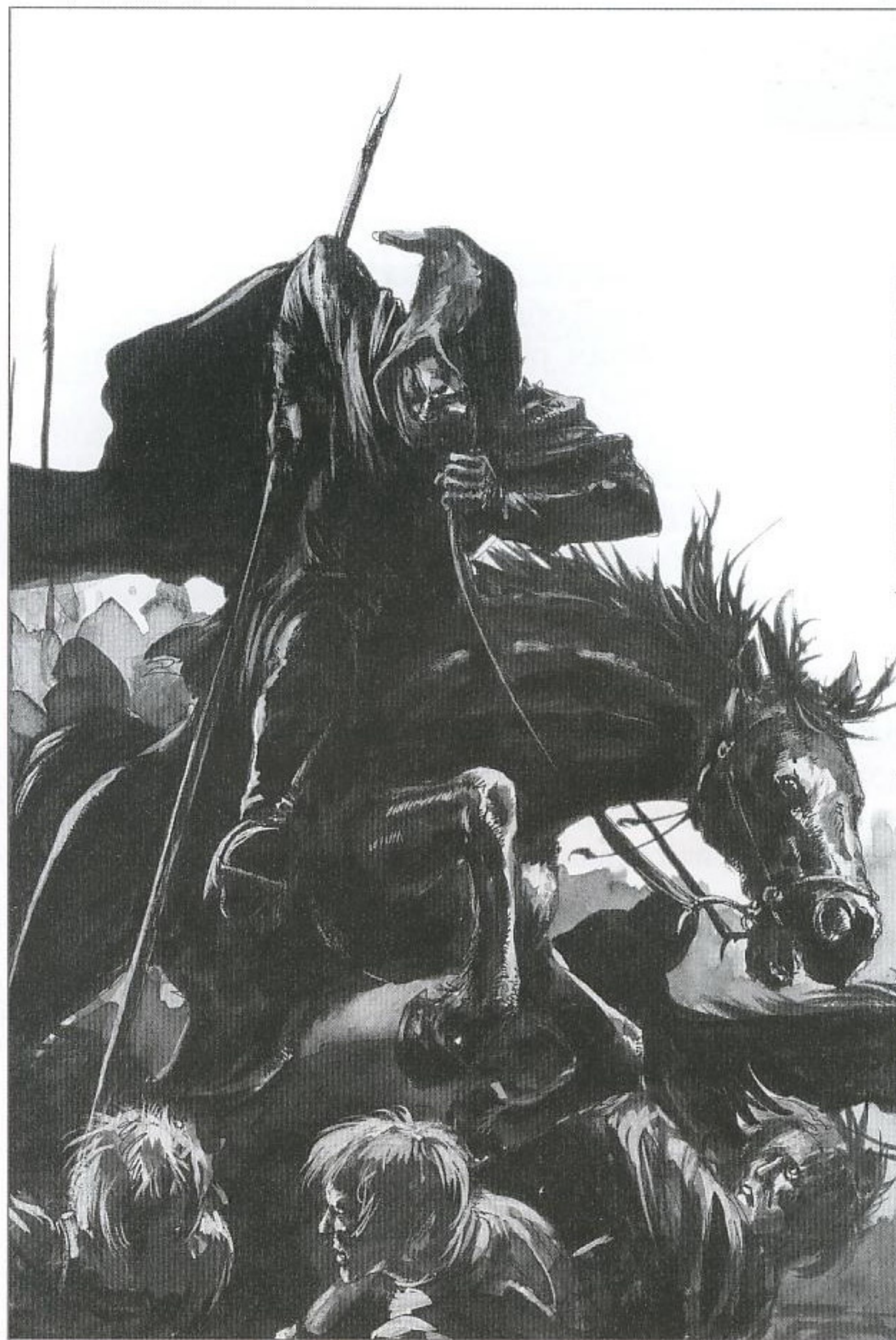
ЭЛИНИЛ

Элинил – многоликий бог разрушения. У него более ста обличей, в которых он несет миру разрушение и опустошение. У каждого свое имя и облик, например: Хукон – бог землетрясений, Аддайт – бог вулканов и Естрейт – бог засухи.

Во времена перед Расколом для его умиротворения использовались жертвенные цветы, плавающие светильники и воскурение фимиама. До сих пор Высшие Эльфы Лотерна таким образом воздают мирные почести Элинилу в его воплощении Матланна, бога ураганов.

Однако поклонение Темных Эльфов Элинилу не такое мирное. С высоких скал и на корабельных палубах дружины приносят в жертву живых существ, чтобы обеспечить безопасный проход для черных ковчегов или обрушить бурю на врагов. Часто корсары приковывают цепью к корабельным носам некоторых захваченных рабов для умиротворения Элинила.

Некоторые святилища Элинила возведены над глубокими, заполненными лавой пропастями в горах Наггарота. Эти украшенные колоннами храмы оглашаются пением жрецов и криками пленников, когда тех бросают в огненные глубины в обмен на благосклонность бога разрушения.



ВЕДЬМЫ



Темные Эльфы поклоняются многим мрачным и запретным богам, но, безусловно, самый известный – Каин, бог убийства. В обществе Темных Эльфов его культ является крупнейшим, руководят им жрицы, известные как королевы ведьм, повелительницы невест Каина – эльфийских ведьм. Каин требует принесения кровавой, агонизирующей жертвы, ибо он – бог смерти и страдания. В каждом городе Темных Эльфов есть по крайней мере один храм, посвященный Каину, а на всех черных ковчегах – часовня бога убийства. Безусловно, наибольший храм находится в Хар Ганете, где постоянно, день и ночь, приносятся жертвы Кроваворукому богу. Эльфийские ведьмы во время изуверских церемоний доводят себя до экстатического пыла, вырывают сердце из груди жертвы и бросают на железные жаровни, малюя руны Каина на своих телах кровью жертв и украшая алтари кроважадного господина костями и внутренностями. В бою они не менее ужасны, это самые жестокие и кроважадные из всех Темных Эльфов. Перед сражением эльфийские ведьмы пьют кровь, смешанную с ядовитыми травами, что вызывает неистовую жажду крови. У них нет щитов, и они совершенно не заботятся о своей защите; вооружены они острыми мечами и длинными ножами, лезвия которых смочены ядом. Как только начинается бой, эльфийские ведьмы кидаются на врагов, разрубая их шквалом отравленных клинков. Тех горемык, которые не погибли от ранений, эльфийские

ведьмы окружают после окончания сражения. Этих бедняг раздирают на торжествах по случаю победы, а их кровь используется как благодарственное возлияние богу убийства.

Чародейки и ведьмы смерти, возглавляющие эльфийских ведьм, посвящены в сокровенные тайны культа. Именно они готовят ядовитые зелья, вызывающие у эльфийских ведьм ярость сражения. Они владеют древним оружием из храмовых хранилищ и знают тайные имена своего бога, которые могут сбить противников с толку или сразить их. Боевые умения этих жриц оттачивались столетиями борьбы, а их жажда боя не знает границ. Жрицы высшего ранга – королевы ведьм – для омоложения плоти омываются в котлах крови. Старейшая королева ведьм руководит культом несколько тысяч лет.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ведьма	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Карга	5	4	4	3	3	1	6	2	8
Гибельная Карга	5	6	6	4	3	2	8	3	9

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Бешенство, Каиниты, Ядовитые атаки.

НЕВЕСТЫ ЖГУЧЕЙ КРОВИ

Невесты Жгучей Крови – один из множества культов эльфийских ведьм, у которого нет постоянного святилища ни в одном из городов Темных Эльфов. Они предпочитают поклоняться Каину исключительно на поле боя, где пропитанная кровью земля становится алтарем, а кровь врагов – жертвоприношением Кроваворукому богу. Их мало привлекает доставка живых пленников в Наггарот, так как они полагают, что кровь, пролитая в разгар сражения, где она не разбавлена и еще насыщена и страхом, и яростью, больше всего ценится Каином. Поскольку Каин также является властелином страдания, то невесты используют редкий яд, которым смазывают гибельные клинки – от этой отравы кровь жертв буквально закипает. Любой, кто получил ранение таким клинком, умирает, вопя от мучительных судорог, а его кровь извергается из разорванных артерий.

После сражения измазанные кровью невесты по одной предстают перед ведьмой смерти. Если обнаружится, что многих участков кожи не коснулось жертвоприношение Каину – а именно кровь, пролитая в бою – то будет решено, что принесенные жертвы неуютны богу убийства. Тогда эльфийские ведьмы в безумии кающейся ярости ищут другие жертвы и набрасываются на них с удвоенной энергией. И неважно, если эти жертвы – другие Темные Эльфы: так рвутся невесты пролить кровь во имя беспощадного бога.

КРОВАВЫЙ КОТЕЛ

Говорят, что котлы крови – дар Каина эльфийским ведьмам как вознаграждение за верность его делу. Или так потребовала Морати, когда даровала первый котел культу Каина. Каждый котел имеет форму огромного горшка, сделанного из прочной меди, покрытого тайными рунами, которые мерцают и горят волшебным светом. Котел заполнен кровью бесчисленных жертв, принесенных в жертву эльфийскими ведьмами.

Странно, но котел никогда не переполняется и всегда сохраняет тот же уровень: неважно, сколько галлонов крови жертв вылили в него. Каждый котел обслуживает ведьма смерти, которую называют хранительницей котла. Обычно котлы надежно хранятся в городских храмах эльфийских ведьм, но его выносят, и он движется с контингентом эльфийских ведьм, когда те отправляются в бой. Присутствие котла крови вдохновляет Темных Эльфов к большему проявлению воинственности, в то время как его магические свойства придают им сил.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ведьма	5	4	4	3	3	1	6	2	8

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Бешенство, Каиниты, Боевая машина, Ужас, Соппротивление Магии (1), Ядовитые атаки.

Смотрительницы. Ведьма смерти и ее прислужницы вместе действуют при котле как команда при боевой машине, в соответствии с общими правилами. Котел выставляется как персонаж, а не как боевая машина. Котел дает Ведьме и ее прислужницам магический спас-бросок на 4+. Ведьмы никогда не преследуют отступающего противника, несмотря на то, что они должны подчиняться правилу Ненависти. Сам котел не может быть поврежден – игнорируйте все попадания, распределенные на него.

Благословения Каина. Прислужницы могут использовать благословения, описанные ниже, в начале хода, после прохождения подразделением всех тестов на Психологию.

Выберите одно дружественное подразделение в пределах 24 дюймов от котла. Оно является целью Благословения. Благословение действует до начала следующего раунда цели. Это не заклинание, и оно не может быть отменено или рассеяно никаким образом. Одно подразделение может иметь только одно Благословение, даже если вы имеете более одного котла в армии.

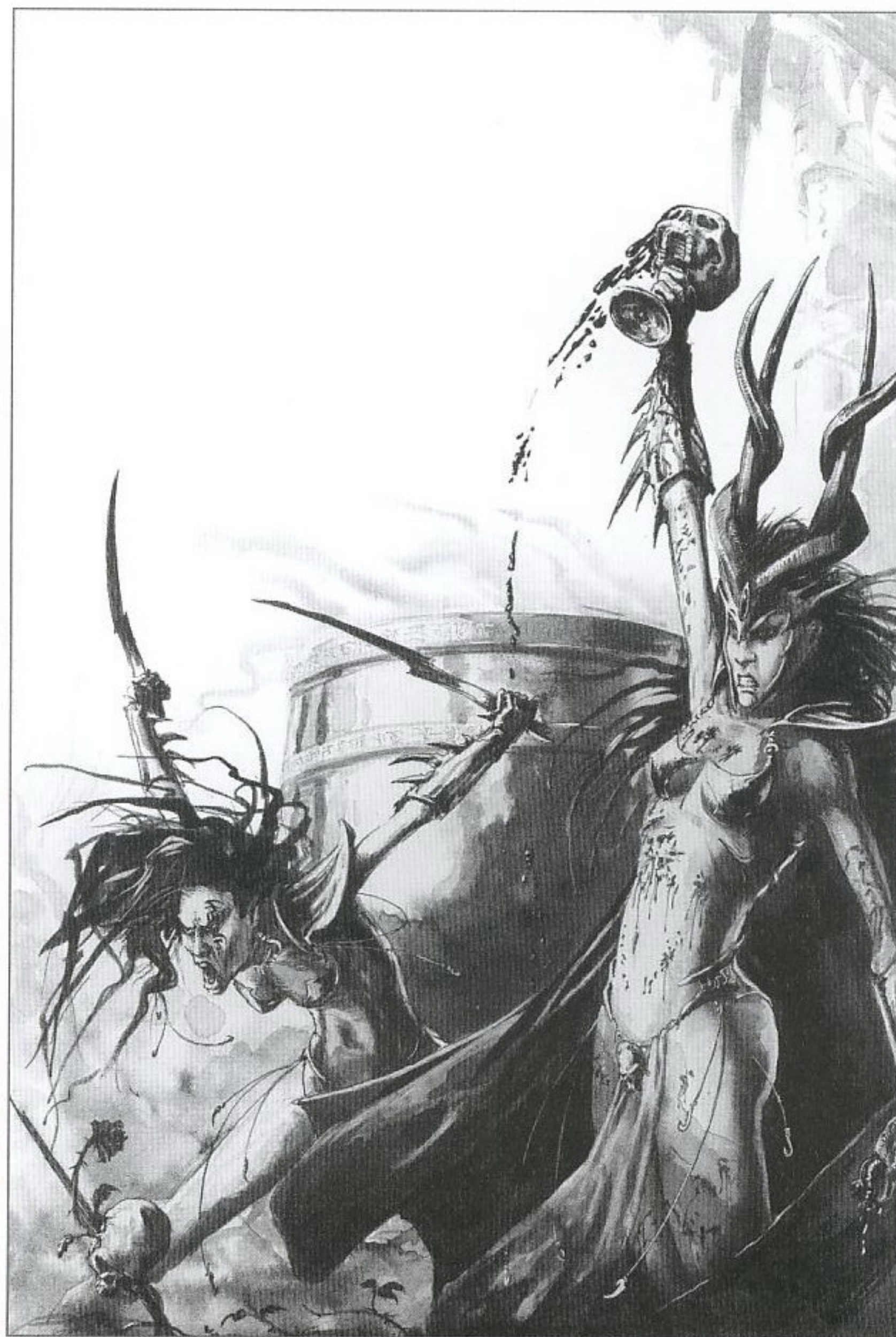
Ярость Каина: Все модели в подразделении получают бонус в +1 к Атакам.

Сила Каина: Все модели в подразделении могут использовать специальное правило Смертельный Удар.

Кровавый Щит Каина: Все модели в подразделении получают магический спас-бросок на 5+.

Следует иметь в виду, что скакуны и твари, тянущие колесницы, не получают бонусов за Благословения.

Алтарь Каина. Все подразделения Каинитов в пределах 12 дюймов от Алтаря являются Упорными.



НОЧЬ СМЕРТИ

Эльфийские ведьмы живут в храмах Каина под жестким присмотром королев ведьм. Королевы ведьм – невероятно древние; один раз в год они принимают участие в буйных празднованиях Ночи Смерти. По улицам разносится эхо безумного барабанного боя и пронзительный рев храмовых труб, а густой дым кроваво-красного ладана струится по площадям и вниз по переулкам, укрывая возлюбленных охотниц Каина. Группы нечестивых эльфийских ведьм рыщут по улицам и похищают любых Темных Эльфов, которых найдут, иногда врываясь в дома, чтобы забрать оцепеневших жителей для жертвоприношения.

Ночью Смерти королевские ведьмы омываются кровью, чтобы возродиться, и в это время они – самые прелестные и сладострастные из всех эльфов, их необычная, смертельно-бледная красота могущественнее и обворожительнее любой магии. За год они вновь превращаются в изможденных старух, и остаются такими, пока опять не наступит Ночь Смерти, и Темные Эльфы спрячутся по домам, слушая шумное веселье и злое смех полуночных торжеств эльфийских ведьм.

ХЛАДНОКРОВНЫЕ РЫЦАРИ

Рыцари на холодных, которых многие считают самыми грозными из всех ужасающих воинов Темных Эльфов, составляют разрушительную, ударную элитную часть войска. Умение рыцарей и злобность скакунов ставит их выше кавалерии младших рас. Зачастую они находятся на передовой линии атаки, врезаясь в самые смертоносные полки противника.

Эти смелые Темные Эльфы приобрели холодных для верховой езды, поскольку ящеры свирепо нападают на всех, кто к ним подходит, распознавая теплокровных существ по запаху. Это само по себе опасно, и немало напыщенных вельмож пало от собственных скакунов, к большому удовольствию соперников. Во избежание этого Темный Эльф должен многократно измазать себя зловонной слизью холодных, чтобы животные подпустили его.

Однако Темный Эльф расплачивается за это дорогой ценой, поскольку пары этой вредной мази обжигают ноздри, вызывают онемение кожи и разрушают вкусовые сосочки языка, так что всадник больше не может ощущать запах или вкус пищи или чувствовать эротические прикосновения возлюбленной. Так что холодный является как страшным боевым скакуном, так и объявлением рыцаря о своей храбрости и амбициях. Многие Темные Эльфы считают эту высокую цену достойной платой, поскольку при этом воин доказывает преданность Королю-Чародею и может получить большую политическую, а так же материальную награду.

Вооруженный, в полных боевых доспехах рыцарь на холодном несет длинное рыцарское копье, известное как «хетай», или «пожиратель души». Его скакуна защищает чешуйчатая шкура, а жертвы он разрывает кривыми когтями и длинными клыками, острыми, как кинжалы. Холодные – ужасно тупые твари; тем не менее, даже укрощенные всадниками, они знамениты свирепостью. Чтобы справиться с этой зверюгой, нужно не только умение, но и физическая сила, и огромная сила воли. Хотя они и немногочисленны, свирепость рыцарей на холодных является таким мощным оружием, что они могут выиграть серьезное сражение единственной разрушительной атакой.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Рыцарь	5	5	4	4	3	1	6	1	9
Рыцарь Ужаса	5	5	4	4	3	1	6	2	9
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Страх, Тупость.

Толстокожие. Благодаря толстым шкурам холодных очень трудно убить. Всадник на холодном получает бонус в +2 к броне, а не +1, как за обычного скакуна.



НЕТХУ

Нетху – сын Эрет Киал, и является привратником Мирая, Преисподней. У него есть серебряная арфа, которую он использует, чтобы выманить душу эльфа из тела, и тяжелый железный ключ от врат Мирая. Обряды Нетху позволяют общаться с духами мертвых, и существуют легенды об отважных эльфах, которые, обманув Нетху, проникли в Преисподнюю и узнали тайны мертвых. Некоторые Темные Эльфы носят сделанные из кости, связанные сухожилием амулеты Нетху для защиты от болезни.

Агенты Малекита, живущие в городах Ультуана, вырезают тайные руны Нетху в палатах знати Высших Эльфов и городских сановников. Однажды околдованные жертвы испытывают опустошающую тоску, иссушающую и тело, и душу. Проклятые таким образом, они сходят с ума от мощной ворожбы. Некоторые верят, что могущество Нетху позволило Малекиту обманывать и изводить кошмарами Морвазля. После того, как Ашантир Сплетающий Свет бросился с вершины башины Хоэта, такая руна была найдена мастерами меча под кроватью умершего мага. Это привело к безнадежной охоте за адептами культа, поместившими ее туда. Расследование принесло неопишемое потрясение и страдание, длившееся почти год, после которого хранители знаний установили, что агенты давно скрылись и избежали возмездия.

КОЛЕСНИЦА ХОЛОДНЫХ

Ехать в бой в великолепных наггарондских колесницах считается среди Темных Эльфов символом большого престижа и благоволения. Их жалуют воинам, угодившим Малекиту преданностью, храбростью и удачей в бою. Для Темных Эльфов видеть, как под рев холодных и грохот колес на поле боя колесница врезается в противника – изумительное зрелище. Холодные растерзают тех, кому удалось выжить после ударов колесничих длинными копьями с зазубренными наконечниками и колесных кос колесницы.

Иногда сам Король-Чародей отправляется на битву в легендарной черной колеснице, и – такова переменчивая сущность верности Темных Эльфов, – выезд часто сопровождают крики других аристократов, демонстрирующих поддержку, чтобы обзавестись такой же боевой повозкой. Конечно, облаченный в доспехи Король-Чародей не может больше чувствовать или ощущать запах, как смертный, так что он невосприимчив к зловонию холодных – а оно становится огромным потрясением для дворянина, стремящегося выделиться, подражая таким образом правителю.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Колесничий	-	5	4	4	-	-	6	1	9
Холодный	7	3	0	4	-	-	2	1	-

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Страх, Тупость, спас-бросок за доспехи на 3+.

Со времени их обнаружения холодные, известные на языке друции как «науглифы», стали самыми популярными скакунами так называемой знати Наггарота. Природная злобность этих страшных зверюг сочетается с любовью Темных Эльфов к насилию. И наездник, и скакун испытывают мало жалости к жертве, что приводит к кровавым и жестоким убийствам на поле боя.

На первых холодных ездили Амарек Кайл и его товарищи, разбившие боевой порядок Высших Эльфов в Атэль Орейриан. На многие десятилетия эти всадники стали печально известны среди Высших Эльфов, и их легко узнавали по развевающемуся знамени – жуткому штандарту, сделанному из костей и кожи убитых в том первом сражении.

Полк колесниц холодных, известный как «Кровавые косы», не меньше славится среди наггаротов и спустя почти три тысячи лет. С особым, покрытым красной эмалью оружием и доспехами они стали обычны среди войск Хаг Граефа и способствовали многим победам, пока командир Асдруал Северен не пал от клинка ассассина. В последовавшей борьбе за власть остатки

полка убивали друг друга, пока выжившие в конце концов не разошлись и не пошли разными путями.

Такая борьба – обычное явление среди заносчивых князей, оседлавших этих животных. Два брата, Венин и Харин, стали прославленными генералами и вместе возглавляли войска рода Хеглин в нескольких решающих победах в новых кампаниях в Нагарите. Несмотря на успех, в конечном счете они не смогли разделить славу. Харин взял плащ брата и пропитал его кровью горного кабана. Когда Венин пришел ухаживать за скакуном, из-за запаха, которого Венин не мог почувствовать, так как использовал притупляющий обоняние эликсир, холодный вышел из-под контроля и разорвал владыку – Темного Эльфа. Харин правил родом Хеглин еще полторы тысячи лет, так никогда и не признав, что смерть брата – нечто большее, чем несчастный случай.

Старейший холодный, насколько знают Темные Эльфы, звался Кинтифер и жил тысячу семьсот тридцать два года после того, как был пойман. За это время он служил скакуном трем разным генералам, включая Англана Архирена, гнусного убийцу хранителя знаний Ментрита из Белой башни.





РАСЧЛЕНЯЮЩИЙ СТРЕЛОМЕТ

В море «Жнецов» используют для очистки палубы вражеских судов, а на суше – чтобы скосить все шеренги вражеских воинов. Механизм противовесов и тросов позволяет «Жнецу» выпускать град стрел или стрелять одной стрелой с огромной силой. У стрел «Жнеца» есть зубрины, так что их трудно удалить из раны. Раненые получают такие ужасные повреждения, что как рабы ничего не стоят, так что Темные Эльфы бросают их умирать от потери крови или препоручают кровожадной нежности эльфийских ведьм.

Стрельба из многозарядного стреломета

Расчленяющий стреломет является боевой машиной и подчиняется всем правилам для боевых машин, как описано в основной книге правил Warhammer. Он может выпускать либо одну стрелу (как описано в основной книге правил Warhammer), либо следовать данным ниже правилам для залпа из нескольких стрел.

При использовании правила залпа стреломет стреляет шесть раз. Каждый выстрел отыгрывается как обычно, с использованием BS экипажа. Все выстрелы должны быть произведены по одному подразделению противника. Все выстрелы имеют дальность 48 дюймов, Силу 4 и пенальти к спас-броску за доспехи в -2.

Благодаря великолепной конструкции и устойчивому лафету, стреломет не имеет пенальти за многочисленные выстрелы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID
Темный Эльф	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Стреломет	-	-	-	-	7	3	-	-	-



Специальные правила
Неугасимая ненависть, Боевая машина.

Звон набатного колокола летел над крышами бедного прибрежного городка. Когда Аландриах осматривал из-за деревьев вершину соседнего холма, дым и огонь поднимались над человеческими лачугами. Он представил крики ужаса, безумные глаза неуклюжих людей, когда те бежали в панике, а корсары Меерлита обрывали их вопли боли или опутывали сетями с крюками.

С тоскливым вздохом Темный Эльф вернулся к стреломету «Жнец», расположенному в рощице, выходящей с востока на дорогу. Проследив взглядом вдоль дороги вглубь страны, Аландриах еле-еле смог разглядеть приземистые башни замка, возможно, защищавшие этот участок берега. Он знал: то, что они делали, важно, но все же его гордость была ущемлена тем, что он вдали от настоящей битвы.

«Вознесем молитвы Каину, чтобы сегодня нам увидеть немножко крови», – произнес Аландриах и в ответ увидел жестокие улыбки двух других расчетов «Жнецов». Это произошло незадолго до того, как острые уши Аландриаха уловили звон сбруи и топот копыт по грязной дороге. Он прошипел предупреждение товарищам и встал

возле дерева, чтобы лучше видеть приближающихся всадников. Они появились довольно скоро, огибая подножие холма. По разбитой дороге мчалось двадцать рыцарей в тусклых доспехах с обвисшим знаменем. «Какие жалкие», – подумал Аландриах.

Темные Эльфы ждали, пока рыцари почти не прошли перед опорным пунктом их машин к своей цели. Аландриах махнул рукой, дав команду стрелять, и воздух наполнили шипящие стрелы. Крики людей и ржание лошадей стали отзывом на обстрел, сразивший первым залпом полдюжины рыцарей. Внезапная атака ввергла уцелевших рыцарей в сумятицу: лошади вставали на дыбы, всадники в замешательстве вопили друг на друга. Последующие залпы быстро утихомирили их, и скоро дорогу устилали трупы в доспехах и окровавленные останки коней.

Аландриах смотрел, как несколько рыцарей, несмотря на раны, изо всех сил пытались подняться, пока другие отчаянно ползли укрыть тела товарищей. Он вытащил кривой кинжал из-за пояса и ринулся с холма. Возможно, в конце концов Каин улыбнулся ему.

ГАРПИИ

В городе Каронд Каре Темные Эльфы могут стать свидетелями кровавого зрелища, которое в равной мере наполняет их восторгом и страхом. В восходящих от жертвенных костров потоках горячего воздуха парят гарпии – крылатые создания дикой красоты. Одни говорят, что это души убитых эльфийских ведьм, обретшие форму, другие же считают, что это проявление Каина. Несомненно, они достаточно злобны, чтобы и то, и другое оказалось верным.

Несомненно, нрав этих тварей сходен с характером Темных Эльфов: стаи гарпий упиваются страданиями жертв и наслаждаются сырой плотью. В учении Темных Эльфов гарпий рассматривают как знак удачи: говорят, что если бы они когда-нибудь покинули Каронд Кар, то в течение девяноста дней город сдался бы врагу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гарпия	5	3	0	3	3	1	5	2	6

Специальные правила

Летающее подразделение.

Тварь. Гарпии не считаются Темными Эльфами, и не вызывают паники у подразделений Темных Эльфов. Также они не могут получать Благословения Каина (от кровавого котла).



ХОЛОДНЫЕ

Холодные – древний вид зеленошкурных рептилий, обитающих в темных пещерах и туннелях под горами Хаг Граефа. Их холодная плоть почти не чувствует боли, а тела выделяют ядовитую слизь. Темные Эльфы могут выдержать небольшое количество этой слизи, а капельки ее хватит для изготовления ядов и одурманивающих напитков, используемых ассасинами и эльфийскими ведьмами Каина.

Хотя они бывают целеустремленными во время охоты и кормежки, холодные – невероятно упрямые и совершенно тупые зверюги. Нужна большая сила, практика и сила воли, чтобы справиться с таким верховым животным, и те Темные Эльфы, которым это удавалось, вызывали страх, если не уважение, у собратьев – наггаротских дворян.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Специальные правила

Страх, Тупость.

Толстокожие. Благодаря толстым шкурам холодных очень трудно убить. Всадник на холодном получает бонус в +2 к броне, а не +1 как за обычного скакуна.



ТЕМНЫЙ ПЕГАС

Темные Эльфы ловят и подчиняют разных необычных существ из пустошей Хаоса, и среди них – дикий Темный пегас. Эти звери летят на юг, чтобы на самых северных вершинах Железных гор свить гнезда, из них Темные Эльфы и крадут молодняк – взрослый Темный пегас слишком свиреп, чтобы его приручить. Большинство молодых Темных пегасов поступает в город Гхронд, поскольку колдуньи Темного Конвента предпочитают в качестве скакунов именно их.

Темный пегас проносится на крыльях, как летучая мышь, и может терпеливо парить над горами, часами следуя за целью. Увидев подходящий момент для нападения, он складывает крылья и камнем бросается вниз, чтобы с невероятной точностью пронзить цель длинным рогом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Темный пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	6

Специальные правила Полет.

Пронзание. Темный пегас имеет бонус в +1 к Силе в тот раунд, когда совершает нападение.



ТЕМНЫЙ СКАКУН

Когда армии Нагарита вторглись в другие королевства Ультуана, они захватили множество превосходных эллирионских коней. Этих животных, самых прекрасных из всех эльфийских скакунов, увели в Анлек, а там их скрестили с местными лошадьми и извратили Темной магией, превратив в чернобоких убийц. Это воистину уже не конь: темный скакун может обогнать коней других рас, скача без усталости много дней. Когда Раскол вынудил Малекита покинуть Ультуан, многие из этих скакунов погибли, но нескольких взяли на черные ковчеги. В темных, холодных лесах Наггаронда дружины резали рабов на пастбищах скакунов, насмерть забивали тысячи невольников при вспашке почвы для обеспечения пищей драгоценных существ. Темные скакуны питались костями и плотью погибших пленников, так что мертвые рабы были столь же полезны, как и живые. Однако едва поголовье темных скакунов начало увеличиваться, как в Подземном море обнаружили холодных, и знать Наггаронда оставила прежних скакунов ради новых рептилий из пещер. В наши дни темных скакунов почти исключительно используют Темные Всадники, когда патрулируют впереди армии, и глашатаи с курьерами при поездках из города в город.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

ЧЕРНЫЙ ДРАКОН

Когда-то, еще до пришествия Древних, драконы господствовали в небе этого мира. Властители небес, эти величественные рептилии парили над ледяными равнинами и горячими древними вулканами. Теперь их раса – лишь тень прежнего могущества и величия. Когда явились Древние, величайшие драконы сочли мир слишком жарким и укрылись от яркого солнца, еще глубже уйдя в пещеры и океанские глубины с пришествием Хаоса.

Эти огромные звери по-прежнему спят, не потревоженные прошедшими тысячелетиями, их почти невозможно разбудить. Однако молодые драконы, неимоверно могучие чудовища, иногда просыпаются по зову эльфов или когда другие события нарушают их многовековые сны. Большинство из них покоится в королевстве Каледор на Ультуане, это друзья драконьих князей, ведущих род от великого архимага Каледора Укротителя Драконов, союзника Аэнариона.

Как всем разумным существам, драконам свойственно совершать добро или зло, в зависимости от характера и воспитания. Когда Малекит задумал заговор с целью захватить корону Феникса, его агенты украли драконьи яйца из гнезд в Каледоре. Малекит тайно заботился о них в Нагарите и наложил темные заклятия, извратив еще не рожденных драконов. Самым свирепым черным драконом из того первого выводка была Сулех, верховое животное Короля-Чародея. После смерти Сулех от рук Высших Эльфов дети Сулех продолжают

яростно биться рядом с Темными Эльфами, мстя за убитую прародительницу.

Черный дракон может уничтожать армии когтями, рогами и клыками. Испуская из пасти ядовитый газ, он может иссушать легкие жертв и высушивать их плоть. Толстая шкура черного дракона защищает его даже от самых сильных ударов врагов. Возможно, самым сильным оружием является непреодолимый ужас, наполняющий противника после обнаружения такого кровожадного и беспощадного чудовища.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Черный дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Специальные правила

Полет, Ужас, Большая цель, спас-бросок за чешуйчатую шкуру на 3+.

Смертоносное дыхание. Дракон имеет дыхательное оружие Силы 4. Любое подразделение, которое получает рану от этого дыхания, должно пройти тест на Лидерство с пенальти в -3, чтобы объявлять нападения в свою последующую Фазу движения. Подразделения, которые могут игнорировать правила Психологии, получают повреждения в соответствии с общими правилами, но игнорируют это дополнительное правило.

ДРАКОНЬИ ВСАДНИКИ МАЛЕКИТА

Серафон – жуткий черный дракон, на котором Король-Чародей отправляется в бой.

После того, как отряд Теней нашел неохраняемую кладку яиц в глубине горного хребта Зловещие тики, Малекит приказал доставить яйца в Наггаронд. Там жрицы Каина ритуально заботились о них почти столетие, пока не вылупились дракончики. Серафон появился первым, и прежде чем эльфийские ведьмы смогли остановить его, разбил много других яиц. Малекита впечатлили безжалостные инстинкты дракона, и он решил, что возьмет его в качестве собственного верхового животного.

Немногих оставшихся только что вылупившихся драконов пожаловали самым привилегированным генералам Малекита. Эти дворяне много десятилетий учились биться вместе с этими чудовищными зверями, готовясь к следующему нападению Короля-Чародея на Ультуан.

Теперь Малекит чувствует, что пришло время его народу вновь вступить в войну. Король-Чародей и Серафон будут биться во главе прекрасно обученных летать черных драконов, которые будут неожиданно нападать, разоряя побережье Старого Света и города Ультуана.



БОВЕВАЯ ГИДРА



О происхождении гидр никто ничего достоверно не знает: существовали они в этом мире до прихода Древних, или же это некое порождение Хаоса, вызванное искажающими воздействиями ветров магии? Впервые они попали в наггаротские армии с магических гор Аннули на Ульгуане; в Наггароте их можно найти повсюду, на пространстве от Железных гор до Черного хребта. С самого начала междоусобной войны Темные Эльфы обучали боевых гидр ломать строй вражеских войск тяжелым телом и огненным дыханием. В огромных темницах под городами погонщики непрестанно экспериментируют с разными методами размножения и накладывают чары на яйца гидр, чтобы во много раз усилить свирепость следующих поколений. Боевые гидры – громадные чудища, которых специально выводят из-за большого размера и свирепого нрава из существ, захваченных в пещерах под горами Черный Хребет. Все они ужасные зверюги с толстой, удивительной узорчатой чешуей, и имеют много змеиных голов, которые изрыгают дым и огонь. Они раздражают людей острыми клыками или обвивают свои шеи вокруг тел жертв и душат добычу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Боевая гидра	6	4	0	5	5	5	2	7	6
Погонщик	6	4	4	3	3	1	5	2	8

Кнут Погонщика

Погонщики Каронд Кара используют шипованные кнуты для дрессировки и наказания самых разнообразных тварей. Боль от удара такого кнута, нанесенного опытной рукой, достаточна для того, чтобы даже самых злобные и бесстрашные твари боялись погонщиков больше, чем врагов и поля боя. Ручное оружие. В ближнем бою атаки носителя отрабатываются с использованием специального правила Бронейность.

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Монстр и Погонщики, Ужас, Большая цель, спас-бросок за чешуйчатую кожу на 4+, Регенерация.

Огненное дыхание. Боевая Гидра может использовать свое огненное дыхание. Это дыхательное оружие с силой, равной оставшемуся количеству ран у Гидры.

Погонщики. Погонщики давно научились использовать тушу Гидры для того, чтобы прятаться от врага. Если подразделение получает попадания, которые распределяются случайным образом в соответствии с общими правилами стрельбы, то вместо распределения просто отработайте все попадания по гидре. В ближнем бою все модели, которые могут атаковать гидру, должны делать это, игнорируя погонщиков.

Если погонщики погибают, то гидра должна проходить тест на Реакцию Монстра в соответствии с общими правилами. В отношении победных очков погонщики всегда игнорируются: считается, что Гидра сражалась одна, как подразделение из одной модели.

Только погонщики могут контролировать такую злобную тварь, как гидра, и более того, только они могут успешно избегать гибели в ее челюстях, так что персонажи не могут присоединяться к подразделению гидры.

РЕМА

Анат Рема – сестра Каина и богиня дикой охоты. Именно Анат Рема одарила Темных Эльфов упоением от погони и возбуждением от убийства. Для Анат Ремы неважно, на кого или на что охотятся, ибо для этой кровожадной богини всякое живое существо считается простой добычей.

Анат Рема носит пояс из голов и рук охотников, которые, получив от нее помощь, не возблагодарили ее за это. Ее любовные заигрывания были отвергнуты Курноусом, так что некоторые эльфы также поклоняются ей как покровительнице ревнивых любовников: мстительному божеству, которое выследит и убьет тех, кто обидел ее просителей.

МАНТИКОРА

Ни одно из существ Темные Эльфы не почитают более мантикоры, так как считают ее одним из тысячи воплощений самого могущественного бога – Каина. У мантикор, рожденных среди искажающих энергий пустошей Хаоса, тела огромных львов, – больше, чем у любого горного хищника, – крылья как у гигантской летучей мыши, а хвост как кнут, оканчивающийся ужасным шипом. Один удар этого ядовитого шипа может свалить самого крепкого воина.

Взрослые мантикоры улетают на юг, где безраздельно господствуют в Железных горах, охотясь на львов, медведей и других опасных животных. Мантикоры – самые свирепые и агрессивные существа в мире, и нападают на все, что воспринимают как пищу или угрозу. Иногда гидра, химера, василиск или другой чудовищный нарушитель забредает на территорию мантикоры – с катастрофическими последствиями. Рев и шипение сражающихся чудовищ разносятся эхом по долинам и горным вершинам, вызывая лавины и оползни. Эти животные раздирают кожу и плоть, бодая и кусая друг друга с огромной свирепостью.

Мантикора обычно побеждает, жестоко оторвав противнику голову или пронзив его несколько раз отравленным хвостом. Затем мантикора тащит окровавленную тушу побежденного врага в логово, чтобы съесть ее и восстановить истраченную силу.

Мантикоры, несмотря на невероятную свирепость их нрава, высоко ценятся как верховые животные. Самые отважные Темные Эльфы, обычно из клана Теней, рискуют отправляться в Железные горы и дальше на север, в пустоши Хаоса, в поисках молодых мантикор,

доставляя их в города Темных Эльфов. Многие из этих экспедиций не возвращаются: или непогода погубила их, или разорвали те существа, на которых охотились.

Несмотря на то, что мантикоры дики и опасны, их можно до некоторой степени приручить брать всадника, хотя они и остаются очень свирепыми. Даже если чудовищное верховое животное иногда игнорирует команды и ввергает всадника в невыгодные бои, Темный Эльф считает это небольшим риском по сравнению со страхом и уважением, которые приносит наличие такого скакуна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Мантикора	6	5	0	5	5	4	5	4	5

Специальные правила

Полет, Ужас, Большая цель, Смертельный удар.

Неподконтрольная. В начале каждого хода Темных Эльфов наездник на мантикоре должен пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то наездник и мантикора могут использовать и должны подчиняться правилу Бешенства до начала своего следующего раунда. Также если наездник на мантикоре погибает, то считается, что она автоматически кинула результат «6» по таблице Реакции Монстра (без теста на Лидерство и броска D6).

ХЕКАРТИ

Именно к Хекарти прежде всего обратилась Морати, когда вступила на долгий путь освоения колдовства. Хекарти – богиня колдовства и Темной магии, от нее волшебники Темных Эльфов получают большую часть могущества. У нее нет святилища, кроме, возможно, маленького храма в Темном Конвенте в Гхронде, поскольку Хекарти, как говорят, находится повсюду. У нее, как у гидры, много голов, чтобы она могла видеть все ветры магии, и шесть рук, чтобы нести священное снаряжение: змееголовый посох, бьющееся сердце, скорпиона, сломанную стрелу, зазубренный кинжал и флакон со слезами сирот.

С покровительством Хекарти возможно подключиться непосредственно к ветрам магии, высвободив их полное могущество. Такая природа колдовства Темных Эльфов делает их заклинания намного разрушительнее, чем чары младших рас. Однако Хекарти не дает благословение бесплатно, неизменная плата – кровь (самой колдуньи или чья-то еще, Хекарти не волнует!).





КОММАНДЕРЫ

Так называемые благородные правители Наггарота различны: от лстивых интриганов до деспотичных стратегов, проводших сотню сражений. Это эгоистичные особы, их высокомерие сравнимо лишь с их воинским искусством. Владыки-дручии облачены в самые прекрасные доспехи и обладают смертоносным набором клинков, которыми прорубают кровавый путь сквозь ряды ненавистных врагов. Страхом и убийствами знать Темных Эльфов повелевает низшими классами, входящими в их армии. Среди низших сословий дручии считается лучше погибнуть от руки врага на поле боя, чем столкнуться с яростью разочарованного повелителя Темных Эльфов.

Жизни Темных Эльфов вдохновляются страданием, которое они могут причинить другим, и собственные потомки – не исключение. Подростков, доживших до совершеннолетия, посылают в годичную рейдерскую экспедицию. Для Темного Эльфа это шанс доказать жестокость и упрочить репутацию. Темные Эльфы ненавидят слабость, и те, кто окажется не на высоте, становятся легкой добычей для конкурентов с амбициями. Ни один Темный Эльф не достигнет положения или не сохранит его надолго, если не проявит крайней беспощадности. Так что только самые сильные и безжалостные живут сколь-нибудь долго.

Дручии – раса убийц, и существует вечная угроза погибнуть от клинка ассассина. Чтобы ослабить паранойю, создали строгий кодекс этикета. Плебеи не

могут подходить ближе чем на тройную длину меча без приказа дворянина. Слуга может приближаться на двойную длину меча, в то время как доверенный слуга, вроде заместителя или телохранителя, может находиться на расстоянии только одного меча. Самое близкое место оставлено для возлюбленных – игрушек и смертельных врагов. Владыка Темный Эльф вправе казнить любого, кто пренебрег этим кодексом.

Многие повелители ужаса обязаны своим могущественным положением родне, жестоким и лихим подвигам или благосклонности двора Малекита. Другие получают временную власть по железному рескрипту – указу, выданному одним из шести правителей больших городов Наггарота или, иногда, самим Королем-Чародеем. Темный Эльф с рескриптом облечен властью и авторитетом поручителя и любой, кто подвергает сомнению железный эдикт, подвергается гневу его покровителя. Если дручии проваливает порученную ему задачу или выказывает трусость, действуя от имени поручителя, рескрипт расплавляют и расплавленный остаток вливают в горло дворянину. Такова цена неудачи в Наггароте.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Грозный владыка	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Владыка	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

МЕНГИЛ ЖИВОДЕР

Даже среди Темных Эльфов Наггарота Менгил из Клар Каронда особенно знаменит своей кровожадностью. В то время как большинство Темных Эльфов с удовольствием перерезало бы горло любому, стоящему на пути, Менгил убивает просто так, не заботясь и не задумываясь о последствиях.

Отец Менгила был могущественным владыкой и поручал многочисленным сыновьям задания, чтобы отсеять того, кого считал слишком слабым для продолжения рода. В одном таком испытании в Черном лесу был освобожден могучий северянин. Молодого Менгила послали преследовать этого человека, вернуться с доказательством удачи или вообще не возвращаться. Менгил выследил добычу в ледяной глуши и в конце концов одолел более сильного противника благодаря быстроте и умению. Менгил измазал кровью лицо и истил крови из сердца поверженного врага, а затем содрал с северянина кожу. Возвращаясь в Клар Каронд, Менгил завернулся в окровавленную кожу как в плащ, заслужив уважение отца и почетный титул «Живодер». Он продолжает сеять ужас по всему Старому Свету как капитан полка Потрошителей.



АССАССИНЫ

В то время как посвященные Каину девочки Темных Эльфов становятся эльфийскими ведьмами, воспитанные в храмах Каина мальчики предназначаются в ассасины. Это самые смертоносные и зловещие Темные Эльфы из всех, мастера коварной и убийственной магии. Новичков воспитывают на кровавых храмовых полях, обучая искусствам боя и смерти. Те немногие адепты, беспощадные и смертельно опасные, кто выжил в первые десять лет этого обучения, убивая сотоварищей в рукопашных схватках или более хитрыми путями, отправляются в большие храмы Наггаронда и Хар Ганета, где постигают глубочайшие тайны Каина. Никто за пределами культа не знает все тайны храмов, кроме, возможно, Хеллеброн и Тенеклинка, и каждый ассассин изучает специфические умения и методы наставника.

Култ Каина предоставляет услуги ассассинов Малекиту и другим правителям Наггаронда в обмен на жертвы, богатства и политическое покровительство. Несмотря на высокую цену, умение этих убийц таково, что есть постоянный спрос на их услуги. Многие ассассины усердно занимаются смертоносным ремеслом в городах Темных Эльфов, устраняя конкурентов нанимателей и оказывая помощь в переворотах против правящих семейств. Некоторых ассассинов нанимают командующие черных ковчегов, готовя из них корсаров, чтобы сражаться и сеять ужас среди населения объекта набега.



Ассассинов также нанимают, чтобы поддерживать дисциплину и преданность среди отрядов полководца армии. Умения и хитрость этих смертоносных воинов таковы, что отряды, которые они сопровождают, обычно не знают, что в их рядах находится ассассин. Это вызывает страх и нерешительность, что помогает свести до минимума мятежные разговоры и возмущение, поскольку ни один Темный Эльф не может быть уверен в том, с кем он вступает в заговор.

Ассассины – специалисты-отравители, они покрывают оружие всевозможными ядами: одни из них смертельны, другие парализуют или оглушают жертву, чтобы ее можно было захватить и пытаться для получения информации или наслаждения. Одной царапины, нанесенной оружием, что отравлено таким ядом, достаточно, чтобы человека скрутили мучительные судороги, когда пылают нервы, разрывается сердце или трещат и раскалываются кости. Ассассины получают удовольствие от гибели жертвы и искусны в умении в течение многих дней сохранять узников в живых. Зачастую они могут вытянуть признания и информацию из пленников куда быстрее, чем другие дознаватели-наггароты, использующие грубые пытки.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID
Ассассин	5	9	9	4	3	2	10	3	10

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Каинит, Всегда Бьет Первым, Ядовитые атаки, Разведчик.

Скрытый. Ассассин – это специальный тип персонажа. Он всегда выставляется на поле боя скрытым в подразделениях из следующего списка: копейщики Темных Эльфов, арбалетчики Темных Эльфов, Корсары Черных Замков, Тени, ведьмы, палачи Хар Ганета или Черная Стража Наггаронда. В своем ростере отметьте те подразделения, в которых у вас спрятаны ассассины.

Скрытый Ассассин не выставляется на поле боя, а начинает игру вместе со своим подразделением. Если подразделение полностью погибает до того, как ассассин будет открыт, то ассассин гибнет вместе с подразделением и считается убитым.

Скрытый ассассин может быть открыт в начале любого вашего раунда или в начале любой Фазы ближнего боя. Укажите, что в вашем подразделении появляется ассассин, и поставьте его в первый ряд. Он заменяет собой одну рядовую модель в первом ряду. Если подразделение находится в ближнем бою, то ассассин заменяет рядовую модель в базовом контакте с противником. Если в базовом контакте с противником нет рядовых моделей, то ассассин заменяет члена командой группы или персонажа, которые перемещаются в другое место первого ряда или, если надо, во второй ряд.

Убийца, но не лидер. Подразделения Темных Эльфов никогда не могут использовать лидерство ассассина для тестов на Лидерство.



ВОЛШЕБНИЦЫ

Эльфы – волшебные существа с врожденной склонностью к тому, чтобы управлять и направлять изменяющиеся ветры магии, истекающие из владений Хаоса. В стародавние времена своей расы эльфы узнали тайны управления этой мистической силой от сланнов – самых могущественных служителей древних создателей, известных как Древние. Погруженные в волшебные знания, эльфы оттачивали могущество в долгих войнах с демоническими ордами, которые атаковали их государство после того, как явились из Хаоса.

Несмотря на самообладание и мастерство эльфийских магов прошлого, всегда был предел могуществу, которое они могли использовать: угроза безумия, демонического нападения и духовного разложения препятствовали эльфам погрузиться в мощь Хаоса. Первой из эльфов, отважившейся проникнуть на эту запрещенную территорию, была Морати, мать Короля-Чародея. При помощи темных ритуалов и кровавых жертвоприношений она овладела грубой энергией Хаоса, сформировавшейся по ее призыву. Морати использовала колдовство – грубую магическую энергию – чтобы творить предсказательные чары и разрушительные заклинания.

Когда Нагарит начал войну против других областей Ультуана, Морати уже развратила нескольких магов из Сафери. Соблазненные могуществом колдовства, они обратились против братьев-волшебников, и разразилась магическая война. В конце концов колдуны были вынуждены бежать, ища покровительства у Морати и Малекита. Темные Эльфы и доныне изучают колдовские искусства, дабы увеличить могущество и влияние.

Главой волшебников Наггарота являются «сестры» Темного Конвента колдуний, который собирается в большой крепости Гхронд. Соперничество за положение в Темном Конвенте кровопролитное и жестокое, и только самые могучие и безжалостные

колдуны выдерживают обряд посвящения. Те, кому это удалось, изучают самую могущественную магию в мире: они могут призывать древних демонических существ, чтобы те пожрали врагов, обрушивать шквал ужасных осколков на противников или метать в них сгустки темной энергии. Самое важное то, что колдовство позволяет волшебнику подключиться к почти безграничному источнику магической энергии, чтобы подпитывать свои заклинания, когда ветры магии дуют прерывисто.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID
Высшая Волшебница	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Волшебница	5	4	4	3	3	2	5	1	8

Маги Темных Эльфов могут использовать школы Огня, Металла, Тени или Смерти из основной книги правил Warhammer Fantasy Battles или школу Темной Магии из этой книги. Кроме того, все волшебницы Темных Эльфов знают заклинание Сила Тьмы.

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Магия друции. Волшебницы Темных Эльфов могут использовать любое количество доступных кубиков, чтобы сотворить заклинание – они не ограничены в этом отношении своим уровнем.

ПРОРОЧЕСТВО ГИБЕЛИ

«Но сие произойдет: первородный сын благородной крови обретет власть. Дитя будет искушено в темных искусствах и соберет армию жутких тварей. Итак, темный король падет, убитый ни клинком, ни стрелой, но колдовской энергией Темной магии, и будет его тело уничтожено огнем и гореть во веки веков».

Когда Аэнарион вытащил Клинок Каина, Каледор получил пророчество, в котором говорилось о трагедии, что случится с эльфийским родом. Часть пророчества сообщала о великом воине, изгнанном из своего дома колдуном. Малекит полагает, что пророчество относится именно к нему. В результате к мужчинам-волшебникам Темным Эльфам относятся с презрением, страхом и подозрительностью, и не допускают их в Темный Конвент. Тем не менее в Наггароте находятся те, кто держит на службе таких колдунов, избегая быть должником Темного Конвента колдуний.



ШКОЛА ТЕМНОЙ МАГИИ

Чтобы выбрать заклинания для своего мага, киньте D6 за каждый уровень мага или за каждый магический предмет, который дает дополнительные заклинания. Выберите заклинания в соответствии со списком, приведенным ниже.

Повторения следует перекидывать. Следует иметь в виду, что любое заклинание может быть заменено по желанию мага на первое в списке, Ледяной Ветер.

D6	Заклинание	Сложность
----	------------	-----------

1	Ледяной Ветер	5+
---	---------------	----

2	Сила Рока	6+
---	-----------	----

3	Слово Боли	7+
---	------------	----

D6	Заклинание	Сложность
----	------------	-----------

4	Ветер Клинков	8+
---	---------------	----

5	Крадущий Души	10+
---	---------------	-----

6	Черный Ужас	11+
---	-------------	-----

Ледяной Ветер – Сложность 5+

Призывая на головы своих врагов холод Нагаелита – Вечной тьмы, маги замораживают их.

Магическая стрела. Дальность 24 дюйма, наносит D6 попаданий с Силой 4. Любое подразделение, понесшее потери от этого заклинания, не может стрелять в свою последующую Фазу стрельбы.

Сила Рока – Сложность 6+

Когда слово сказано, тварь из иных миров, известная как Кхараидон, выпускает по врагам шар чистой тьмы.

Магическая стрела. Дальность 18 дюйма, наносит D6 попаданий с Силой 5.

Слово Боли – Сложность 7+

Когда говорится истинное имя Каина в форме Повелителя Змей, агония охватывает его врагов.

Целью может быть любое подразделение противника в пределах 24 дюймов, даже находящееся в ближнем бою. При успешном сотворении заклинания WS и BS всех моделей в подразделении уменьшается до 1. Заклинание действует до начала следующей Магической фазы мага.

Ветер клинков – Сложность 8+

Посылая мольбу Госпоже Тысячи Ран, волшебница создает тысячи магических клинков, которые обрушиваются на врага..

Целью может быть любое подразделение противника в пределах 24 дюймов от мага. Подразделение наносит 3D6 атак с WS4 и Силой 4, в соответствии с общими правилами ближнего боя. Одна атака может быть распределена на командира подразделения и на каждого персонажа в подразделении.

Крадущий Души – Сложность 9+

Червь-демон Анчар-Роган протягивает свои щупальца из своего королевства и вырывает души врагов дружи.

Целью может быть любое подразделение противника в пределах 12 дюймов, даже находящееся в ближнем бою. Каждая модель в подразделении получает попадание с Силой 2 без спас-бросков за доспехи. За каждую нанесенную таким образом рану волшебница получает +1 рану. Она не может иметь больше, чем двойное

значение первоначального количества ран. Все остальные теряются.

Черный Ужас – Сложность 11+

Волшебник призывает вихрь темной энергии, который затягивает жертв в один из адских регионов.

Положите большой (5 дюймов) шаблон в любом месте поля боя не далее чем в 18 дюймах от мага. Любая модель, которой касается шаблон, должна пройти тест на Силу или получить рану, без спас-бросков за доспехи. Любое подразделение, которое несет потери от этого заклинания, должно пройти тест на панику.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ – Сила Тьмы

Все волшебницы Темных Эльфов знают это заклинание в дополнение к любым заклинаниям любых школ, которые они знают по общим правилам.

Сила Тьмы – сложность 4+

Чистая магия может быть как полезной при правильном применении, так и опасной для тех, кто недостаточно хорошо ей владеет.

Если это заклинание успешно сотворено, то маг немедленно получает D3+1 дополнительных кубиков Силы в свой личный пул. Вы должны учитывать эти кубики отдельно от других. Они не могут быть использованы для разрушения остающихся в игре заклинаний, и не могут быть сохранены в магических предметах для использования в иные Фазы магии. За каждый такой кубик, не использованный до конца Фазы магии, волшебница получает одно попадание с Силой 4, в соответствии с общими правилами.





МАЛЕКИТ, КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ

Малекит – сын Морати и Аэнариона. Он вырос, став могучим воином, великим чародеем и выдающимся полководцем, но после гибели Аэнариона народ остерегался его. Когда вместо него правителем избрали Бел Шанаара, Малекит начал длительную кампанию по возвращению законного трона, кампанию, длившуюся пять тысяч лет.

Теперь Малекит, правящий изгнанным народом как Король-Чародей Наггарота – зловещий воин и могущественный колдун. И заклинанием, и клинком он уничтожает все, что противодействует ему. Его обожженное, израненное тело спаяно с защитными пластинами Доспехов Полуночи. Мало кто столкнулся с гневом Короля-Чародея и выжил.

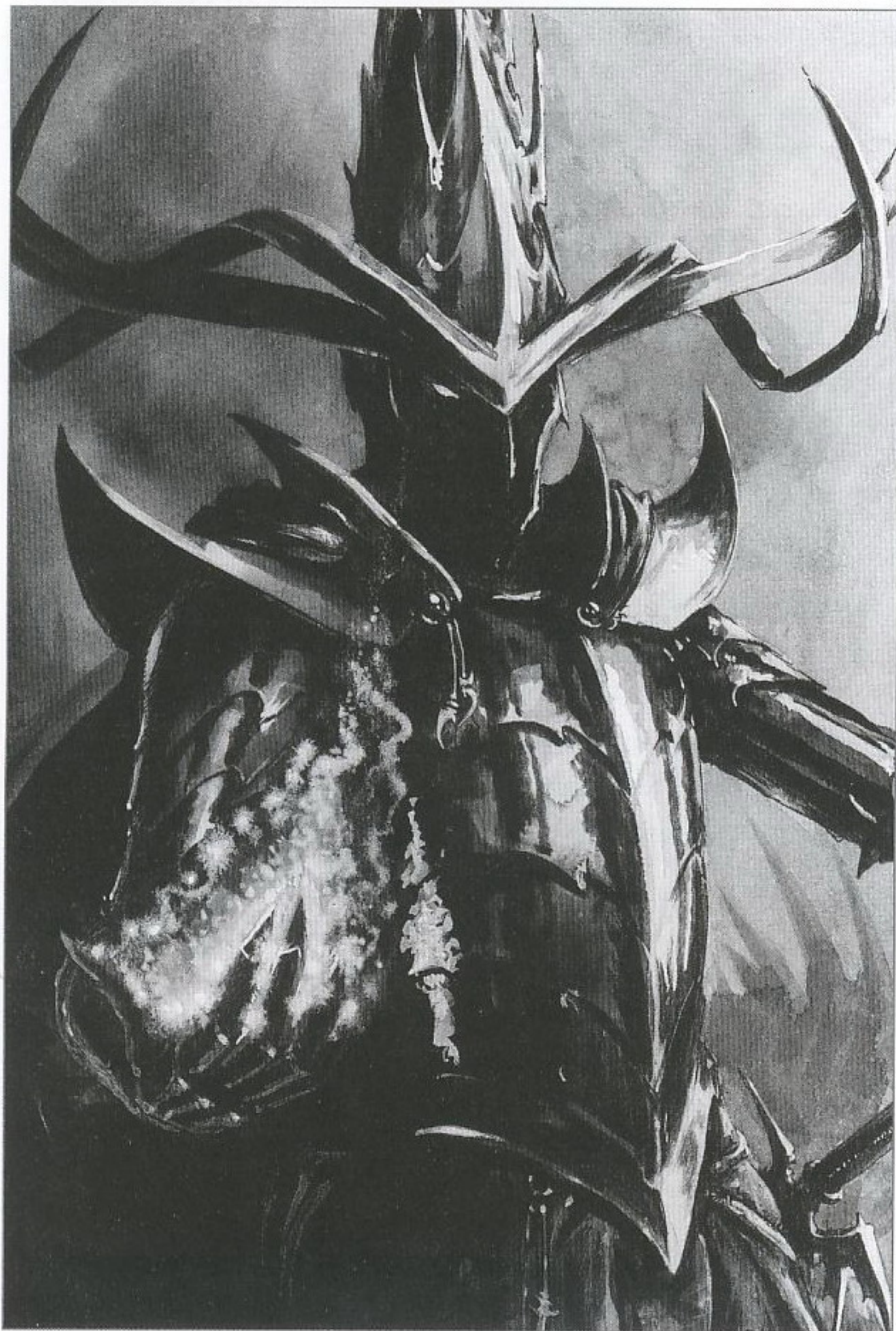
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Малекит	5	8	6	5	4	3	8	4	10

Вооружение

Малекит несет следующие магические предметы: Разрушитель, Доспехи Полуночи, Железный Венец и Волшебный Щит.

Магия

Малекит является магом 4-го уровня и использует школу Темной магии в соответствии с общими правилами.



Скакун

Малекит может ехать в бой на холодном, своем черном драконе Серафоне (используйте профиль обычного черного дракона) или на черной колеснице. Черная колесница – это обычная колесница холодных со спас-броском за доспехи на 2+.

Магические предметы

Уничтожитель (магическое оружие)

Этот клинок Малекит выковал сам, как могучий символ своей решимости известить народ Высших Эльфов под корень. Он наполнен гибельной магией. Это клинок стал смертельным для сотен героев и магов всех рас мира, но более всего он смертоносен для Высших Эльфов.

В тот раунд ближнего боя, когда Малекит успешно попадает в ближнем бою по противнику, у которого есть магические предметы или который является магом, киньте D6 сразу после бросков на попадание, но до бросков на ранение. На 4+ противник теряет один случайно выбранный магический предмет или один уровень мага (и одно случайно выбранное заклинание). Если противник является магом и имеет магические предметы, то киньте D6 еще раз: на 1–3 противник теряет уровень мага, а на 4+ – магический предмет.

Доспехи Полуночи (магические доспехи)

Доспехи Малекита сделаны из самого твердого метеоритного железа, добытого в горах Наггарота, и поэтому почти непробиваемы для оружия смертных.

Тяжелые доспехи. Магический спас-бросок на 2+ от немагических атак. В любом случае Малекит не может получить более одной раны от одной атаки. Атаки, которые наносят несколько ран или убивают автоматически, наносят Малекиту только одну рану.

Волшебный Щит (магические доспехи)

Этот щит может поглощать магию противника и затем обрушивать обратно всю силу его заклинаний.

Щит. Сопротивление магии (2). Если заклинание, направленное на Малекита, было разрушено броском на разрушение, то маг получает одно попадание с Силой 6 за каждый кубик, который он использовал для сотворения этого заклинания.

Железный Венец (магическая аркана)

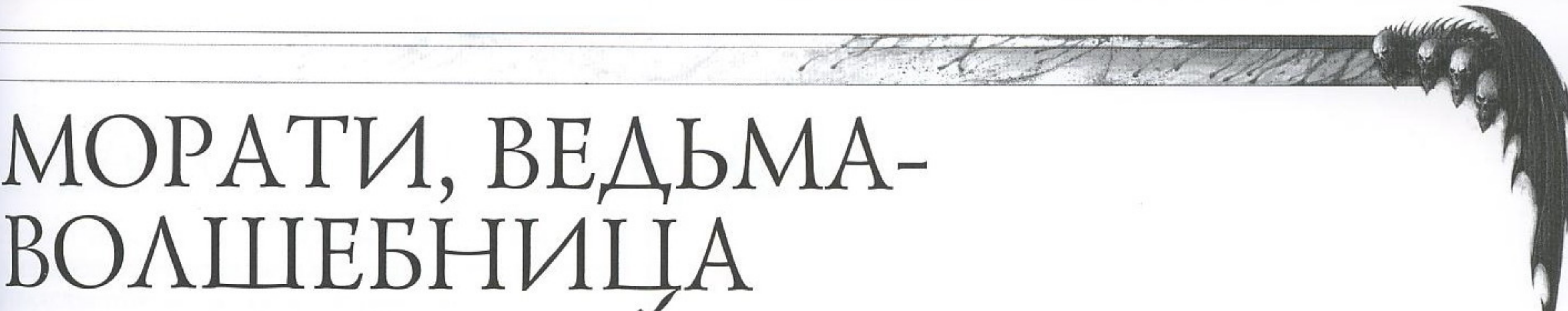
Железный венец, по легенде – это магический предмет, который старше самих Высших Эльфов и является могучим источником магической силы.

Малекит получает один дополнительный персональный кубик Силы каждую свою Фазу магии и добавляет в пул армии один дополнительный кубик Разрушения каждую Фазу магии противника.

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Игнорирует правила Психологии.

Абсолютная власть. Если Малекит включен в вашу армию, то он автоматически является генералом. Любое подразделение в пределах 12 дюймов от Малекита автоматически проходит тесты на Панику.



МОРАТИ, ВЕДЬМА-ВОЛШЕБНИЦА

После самого Короля-Чародея Морати – могущественнейшая из Темных Эльфов во всем Наггароте. Одаренная колдунья, Морати пять тысяч лет обучала сына всему, что знала об искусстве управления государством и о магии, и теперь занимается поддержанием его власти на троне. Морати полностью предана сыну, как и он ей, и хотя некоторые сказали бы, что их отношения неестественны, вместе они правят Наггаротом железной хваткой и окровавленным мечом. Морати всегда была пропитана Хаосом, она встретила Аэнариона, отца Малекита, когда эльфийский владыка спас ее от нападения Хаоса. Многие полагают, что именно в то время, когда она была пленницей, коварные когти темных богов впервые проникли в ее душу. Именно Морати основала на Ультуане культ наслаждения, который в конечном счете привел к кровавой междоусобной войне и катаклизму Раскола. Морати была первой, кто улучшил темное искусство, открыв врата в царство Хаоса, чтобы овладеть безграничным и невероятным могуществом. Сочетание потрясающей красоты и большого ума – вот таланты Морати, позволяющие ей господствовать над врагами. Тысячелетиями Морати заключала демонические договоры со всевозможными мерзкими и возмутительными силами, и просто мысленно может высвободить ужасную мощь Хаоса. Возможно, она способна использовать самую мощную магию, и некоторые полагают, что это был ее давний план – разрушить магический вихрь Ультуана, чтобы обрушить царство Хаоса на мир.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Морати	5	5	4	3	3	3	6	3	10
Сулефет	8	4	0	4	4	3	4	3	6

Вооружение

Ручное оружие и либо Вырыватель Сердец, либо Темный Меч. Морати может также иметь один предмет магической арканы и один заколдованный предмет из списка, приведенного на страницах 100–103.

Скакун

Морати едет в бой на своем темном пегасе, Сулефете.

Специальные правила

- Неугасимая ненависть, Магия друции (страница 62).
- Тысяча и одно Темное Благословение: Морати имеет 4+ магический спас-бросок и Сопротивление магии (2).
- Неземная красота: Морати, возможно, самая прекрасная женщина на свете. Любая модель противника в базовом контакте с Морати должна пройти тест на Лидерство или ее WS на этот раунд падает до 1.
- Высшая волшебница: Морати – маг 4-го уровня, и всегда использует школу Темной магии. Она знает все заклинания школы Темной магии. Также Морати имеет бонус при сотворении заклинаний в +1.

Магические предметы

Вырыватель Сердец (магическое оружие)
Столь велик опыт Морати в обращении с оружием, что она может вынуть сердце из груди одним ударом.
Рыцарское копье. В тот раунд, когда Морати совершает нападение, она пользуется правилом «Смертельный Удар».



Темный Меч (магическое оружие)

Это оружие наполнено самой изощренной магией, которую только можно сотворить на Темном Наречии. Получивший рану от этого меча слабеет, даже если и не умирает сразу.
Ручное оружие. За каждую рану, которую понес от этого оружия персонаж противника (и чемпион подразделения), его параметры Силы, Стойкости и Атаки уменьшаются на 1 до конца игры. Если какой-либо из этих параметров падает до 0, то модель удаляется как убитая.



СТАРУХА ХЕЛЛЕБРОН

Из всех королев ведьм Хеллеброн – самая древняя, за исключением только матери Короля-Чародея Морати, первой из невест Каина. Но в то время как молодость и красота Морати вечно обновляются, красота и юность Хеллеброн теперь почти иссякли. Могущество крови больше не омолаживает эту древнюю королеву ведьм, как это было когда-то. Каждый год требуется все больше жертв, чтобы заполнить котел, и все же омолаживающее воздействие длится все меньше и меньше. Некогда невероятно красивая, теперь Хеллеброн за каждый день возвращенной молодости должна проводить много темных месяцев как старая и уродливая карга.

Однако безобразная и древняя Хеллеброн – величайшая из невест Каина. Эльфийские ведьмы преклоняют колени перед ней, совершая церемонии бога убийства. Чтобы развлечь госпожу, самые молодые эльфийки танцуют у подножия алтарей Каина, пока Хеллеброн и младшие ведьмы насыщаются плотью и утоляют иссушающую жажду теплой кровью. Они – вожди и госпожи эльфийских ведьм, помнящие битвы и кровавые боины пяти тысяч лет.

Как глава культа Каина, Хеллеброн правит городом Хар Ганет. Хеллеброн может вести за собой не только орду бешеных эльфийских ведьм, но и смертоносных палачей этого города, а также призвать к оружию чернь обещаниями благосклонности Каина и угрозами его кровавого недовольства. Хеллеброн ведет эту армию в

бой, когда волшебная молодость из котла крови наполняет ее, в то время как в течение долгих месяцев дряхлого страдания королева ведьм предпочитает уединяться в большом храме Каина.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Хеллеброн	5	7	6	4	3	3	9	4	10

Вооружение

Хеллеброн несет Меч Смерти, Клинок Парирования и Амулет Огня. Она может сопровождать кровавый котел.

Дары Каина

Хеллеброн имеет следующие дары Каина: **Руна Каина**, **Боевой Клич** и **Ведьмино Зелье** (смотрите страницу 99).

Магические предметы

Меч Смерти (магическое оружие)

Это оружие является одним из самых смертоносных клинков в мире. Если им взмахнуть, то он оставляет в воздухе красный след.

Атаки этим мечом отрабатываются с Силой 10.

Клинок Парирования (магическое оружие)

Двигаясь так, как будто имеет свою волю и жизнь, этот клинок парирует даже самые точные удары врага.

Одна модель в базовом контакте с Хеллеброн по выбору игрока Темных Эльфов или противник Хеллеброн в поединке теряет одну атаку, как и при использовании Руки Каина (страница 99).

Амулет Огня (талисман)

Амулет укутывает носителя коконом магического пламени.

Первое заклинание, которое направлено на Хеллеброн или подразделение, к которому она присоединяется, рассеивается на 4+. Этот бросок делается после всех других попыток развеять заклинание.

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Каинит, Бешенство.

Два магических оружия. До тех пор, пока Хеллеброн сражается в пешем порядке, она может использовать оба магических оружия, которые она несет, использовать бонусы обоих оружия, и получает бонус в +1 к атакам так, как будто она вооружена двумя ручными оружиями, в соответствии с общими правилами.

Королева Каина. Даже если Хеллеброн НЕ является вашим генералом, любые подразделения Каинитов считают ее своим генералом: они должны использовать ее Лидерство как генеральское и не могут использовать Лидерство формального генерала армии.

Кроме того, если Хеллеброн является вашим генералом, то подразделения ведьм вы можете брать как основные подразделения, а не как специальные.



МАЛУС ТЕМНЫЙ КЛИНОК

Рассказ о Малусе Темном Клинке – это история жадности, вероломства и большого кровопролития. Рожденный в одном из благородных семейств Хаг Граефа, Малус жесток, безжалостен и коварен. Но более всего он честолобив и жаждет власти. Итак, Малус искал древнее магическое сокровище, но, обнаружив его, он также нашел нечто более древнее и более ужасное.

В Малуса вселился демон Тз'аркан. Он заплатил телом и душой, и у него был только один путь избежать своей участи: найти пять артефактов силы, которые можно было использовать в ритуале, чтобы навечно освободиться от Тз'аркана и вернуть душу. У Малуса был всего год для достижения цели. Таковы была его решимость и жестокость, что он убил своего отца ради обладания одним из артефактов, необходимых для спасения.

Накануне гибели Малус вернулся на место, где демон овладел им, и совершил ритуал, но Тз'аркан обманул владыку – Темного Эльфа. Сбежав из тела Малуса, вероломный демон забрал и его душу. Малус, попав в ловушку между жизнью и смертью, лишенный души, десятилетия блуждал по пустошам Хаоса, сражаясь и убивая за других. Малус – прирожденный лидер, и его полководческие таланты произвели впечатление даже на Короля-Чародея. Вооруженный Варп-клинком Каина, единственным артефактом, уцелевшим в ритуале его освобождения, Малус был неудержим. В конце концов беспощадный друции вернул душу, но впоследствии демон вновь был заточен в теле Малуса.

Малус может призвать Тз'аркана наполнить его тело нечестивой мощью, но источник величайшей силы друции – это его безграничная ненависть. Малус уверен, что с ненавистью возможно все. Теперь, после многих лет путешествия, Малус вернулся в родной город Хаг Граеф. Никто не может предсказать его истинные намерения, но он не утратил жажды власти!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Малус	5	6	5	4	3	2	7	3	9
Желчь	7	3	0	4	4	1	2	2	4

Вооружение

Малус одет в тяжелые доспехи и вооружен Варп-клинком Каина.

Скакун

Малус едет в бой на своем верном холодном, Желчи.

Магические предметы

Варп-клинок Каина (магическое оружие)

Это одно из примечательных магических сокровищ, которые Малус собрал для того, чтобы избавить себя от демона, что поселился в нем.

В ближнем бою Малус может перебрасывать проваленные броски на ранение, и от атак Варп-клинка неприменимы спас-броски за доспехи.

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Не простой науглир. Желчь не должен подчиняться правилу Тупости, и если Малус присоединяется к подразделению Хладнокровных Рыцарей, то все подразделение может игнорировать правило Тупости.

Тз'акран. Малус попадает под контроль Тз'акрана, когда спит. В начале любого раунда Темных Эльфов Малус может выпить сонное снадобье и отдать контроль над телом демону. В его характеристиках происходят такие изменения, которые остаются до конца битвы:

- Малус подпадает под правило «Бешенство».
- Малус получает +1 к WS, +1 к Силе, +2 к Стойкости, +2 к Инициативе и +1 к Лидерству.
- Если Малус пребывает в базовом контакте с дружественной моделью и не пребывает в базовом контакте с моделью вражеской в любую Фазу ближнего боя, включая фазы противника, то следует кинуть D6. На 4+ Малус сдерживает свою убийственную ярость. На 3 и менее Малус должен атаковать одну случайно выбранную модель в базовом контакте с собой. Малус считается нападавшим. Модель может отвечать Малусу, если выживет. Желчь в этом припадке не участвует. Никакие результаты боя не подсчитываются, и если Малус наносит больше ран, чем есть у атакованной им модели, то они не переносятся на другие модели в подразделении.





ТЕНЕКЛИНОК

Тенеклинок еще молод, ему всего лишь 150 лет. Однако его слава уже легендарна. Историями о его ужасных приключениях Темные Эльфы пугают детей. Его самый знаменитый подвиг – убийство членов команды ястребиного корабля Высших Эльфов, одного за другим, в течение нескольких дней. Только ужасно искалеченного капитана он оставил в живых, чтобы тот мог сообщить сородичам о начавшемся на корабле кошмаре, когда команда отчаянно пыталась загнать Тенеклинка в угол – тщетно.

Тенеклинок отчитывается непосредственно Хеллеброн, и ходят слухи, что она использовала его, чтобы устранить политических противников среди Темных Эльфов. Однако такие сплетни трудно доказать, так как никто не видел лица Тенеклинка и остался при этом в живых: он убил своего наставника, когда тот обучил его всему, чему мог, и даже Хеллеброн не знает, как он выглядит. Более того, те, кто начинал распускать такие сплетни, имели склонность встретить таинственный и безвременный конец...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тенеклинок	6	10	10	4	3	2	10	3	10

Вооружение

Тенеклинок несет два ядовитых ручных оружия.



Дары Каина

Тенеклинок имеет следующие дары Каина (смотрите страницу 99): **Метательные Звезды, Танец Рока, Рука Каина и Темный Яд.**

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Убийца, но не лидер (стр. 61), Каинит, Всегда бьет Первым, Разведчик, Ядовитые атаки.

Мастер-Убийца: Тенеклинок может выставляться на поле одним из четырех способов. Он может быть выставлен как все персонажи, может быть выставлен как разведчик с подразделением Теней, по вашему желанию, он может скрываться в подразделении Темных Эльфов, как описано в книге Темных Эльфов, или попытаться спрятаться в любом подразделении противника. После того как ваш противник выставит все свои войска на поле боя, втайне от него запишите, в каком подразделении спрятался Тенеклинок. Он может прятаться только в пехотных подразделениях противника или среди команд боевых машин. Модели в подразделении, в котором прячется Тенеклинок, должны быть человеческого размера, то есть иметь подставки размером не более 25 мм. Он не может скрываться в подразделениях Летунов.

В начале каждого раунда противника киньте D6. На «1» Тенеклинка обнаружили и пытаются убить, на «2+» он остается скрытым еще на один раунд. Также Тенеклинок может быть открыт в начале любого раунда Темных Эльфов. Вне зависимости от того, как был открыт Тенеклинок, используйте нижеследующий метод его выставления на поле. Покажите противнику, в каком подразделении спрятан ваш Тенеклинок. Удалите одну простую модель в подразделении противника (она была убита еще перед битвой), не персонажа и не члена командной группы, расположите Клинки где-нибудь в базовом контакте с подразделением.

Если Тенеклинок был обнаружен в подразделении противником, то его выставляет игрок противной стороны, и Тенеклинок не наносит атак в последующую Фазу ближнего боя.

Магические предметы

Зелье Силы (заколдованный предмет, одноразовый)

Могущественный эликсир создан из крови тролля и сердца грифона.

Тенеклинок может выпить зелье в начале любой Фазы ближнего боя, и его эффект длится до начала раунда следующего игрока. Тенеклинок получает +3 к Силе.

Сердце Скорби (талисман)

Сердце Скорби – это огромный рубин, который пульсирует, как живое сердце. Когда его владелец умирает, он взрывается, поражая всех вокруг острыми осколками кристалла и уничтожая тело убийцы.

Когда Тенеклинок умирает, положите на место его смерти большой, 5-дюймовый шаблон. Все модели, целиком находящиеся под шаблоном, автоматически получают попадание от Сердца, модели, не полностью накрытые шаблоном, получают попадание на 4+. Сердце наносит попадания с Силой 3.

ЛОКХИР МОГУЧЕЕ СЕРДЦЕ

С тех пор, как его прапрадед первым сражался в Битве Волн, судьба Локхира была определена – командовать «Башней Благословенного Страха» и доказывать свою значимость на опасных океанских просторах. Когда Локхир впервые принял командование, он повел последователей в нападение на эльфийский порт Тор Канабра в королевстве Этейн. Глубокой зимой из Каронд Кара вышел черный ковчег и его флот, укрытый бурями и ураганами. Неся снег и молнии, воины Локхира напали на город и сровняли его с землей, в утверждение того, что Жестокосердные вернулись.

Когда слава Локхира от набега на Тор Канабру начала меркнуть, он отправился на юг в поисках сокровищ, чтобы украсить дворцы Жестокосердных. Он проплыл мимо Арнхейма, оставив колонию Высших Эльфов младшим налетчикам. Он плыл вдоль берега Вампира, топя корабли с командами мертвецов и отбиваясь от абордажных команд зомби и оживленных скелетов.

Целью Локхира не были ни поселения бухты Пирата, ни богатые города-храмы человекоящеров. Он собирался найти затонувший город Чупайотль в южной Люстрии – водяную могилу, где погребены тайны Древних. Локхир подвел флот к побережью, где лежит затонувший город, и встал на якорь над Чупайотлем. С семьё колдуньями, нанятыми из Темного Конвента, он укрыл воинов магией, позволившей им дышать под водой. Защищенный таким образом, Локхир возглавил набег, самый смелый из когда-либо предпринятых – набег на затонувший город древних.

В затопленных руинах города Темные Эльфы бились с морскими обитателями. Гигантские кальмары и огромные скаты-манты нападали на них, они бились среди зубчатых руин со страховидными водными потомками древних правителей джунглей. В этой бедственной ситуации Локхир одержал победу, вернувшись на поверхность с сундуками, набитыми золотом, магическими артефактами, за которые отвалит много денег в Гхронде, и древними каменными дощечками, содержащими тайны Древних. Он прочно занял место в истории.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Локхир	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Вооружение

Локхир одет в тяжелые доспехи, плащ из шкуры морского дракона (смотрите страницу 45), Шлем Кракена, и вооружен парой Кровавых Клинков.

Магические предметы

Шлем Кракена (заколдованный предмет)

Этот золотой шлем старше цивилизации Эльфов и вообще всего, что имеет возраст и сохранилось до наших дней. Он сделан в виде головы ужасающего морского монстра. Этот шлем сменил множество хозяев, и сам Локхир снял его с головы капитана пиратов-нежитей, древнего вампира, известного под именем Деви Джонса.

Носитель этого предмета может использовать специальное правило Регенерация и вызывает Ужас.

Кровавые Клинки (магическое оружие)

В давние времена Локхир разграбил древний храм в Инде, в частности, украл статую из кровавой стали Инда и приказал выковать из этого металла пару мечей.

Модель с этим оружием получает бонус к атакам, равный количеству рядов в атакуемом им подразделении, и может перебрасывать проваленные броски на ранение.

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Рискованный прыжок. В начале Фазы ближнего боя, до всех атак любого вида, включая таранные попадания, Локхир может поменяться местами с одной моделью в своем подразделении. Он может меняться с любой моделью в подразделении до тех пор, пока после обмена он будет находиться в базовом контакте с моделями противника. Локхир не может использовать это специальное правило, если находится в Поединке или по какой-либо причине не может двигаться.

Безжалостный работороговец. Пока Локхир жив, любое подразделение, которое бежало из ближнего боя и было настигнуто подразделением Локхира, считается захваченным. Такое захваченное подразделение приносит в два раза больше победных очков за свою смерть, чем положено по общим правилам. Захваченные подразделения остаются таковыми, даже если позднее Локхир и его подразделение погибают.





КОУРАН, КАПИТАН ЧЕРНОЙ СТРАЖИ



Коуран дольше всех служит в Черной Страже Малекита, он бился за Короля-Чародея почти тысячу лет. Он совершил головокружительное восхождение, став мастером Башни Скорби за десять лет службы. Коуран достиг этого положения, убив своего предшественника Диатенара на поединке – он задушил противника его собственными волосами. Коуран, сварив, удалил плоть с черепа соперника, и хранит его в качестве трофея.

Затем Коуран продолжил сражаться по всему миру в армиях Короля-Чародея, заслужив славу и бесчестье жестокими деяниями в Империи, Бретоннии и Инде. После возвращения Коуран отыскал капитана Черной Стражи Каналета и убил его, сбросив с восточной стены Наггаронда. Малекит, довольный характером Коурана, пожаловал ему должность командующего Черной Стражи. Его положение держалось четыреста лет: трупы семнадцати претендентов на его пост теперь украшают ворота Башни Скорби.

Коуран известен тем, что берет на себя риск, в конечном счете всегда претендуя на победу. Однажды он пожертвовал половиной армии, чтобы заманить врага в западню. Он опытный командир, которого уважают и боятся Темные Эльфы под его командой.

Вооружение

Коуран одет в Доспехи Скорби и вооружен Багровой смертью (страница 101).

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Коуран	5	5	4	3	3	1	6	3	9

Специальные правила

Неугасимая ненависть.

Воинская Элита. Черная Стража и Коуран могут перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

Капитан Черной Стражи. Подразделение Черной Стражи, к которому присоединяется Коуран, является Непоколебимым.

Магические предметы

Доспехи Скорби (магические доспехи)

Эти магические доспехи впервые носил Арнеэторн, верный первый подручный Малекита в далекие времена Затопления. Тот, кто хочет напасть на носителя этих доспехов, должен преодолеть ауру боли, которую они излучают.

Тяжелые доспехи. Любая модель, которая хочет направить свои атаки на носителя этого предмета, должна пройти тест на Лидерство. Если она проваливает тест, то не может атаковать никого другого в этот раунд ближнего боя. Если тест пройден, то модель может атаковать Коурана в соответствии с общими правилами.

БИТВА КРОВАВОГО РАССВЕТА

Коуран упрочил свое кровавое бесчестье, когда вел воинство Черной Стражи против Тор Анрока, столицы королевства Тиранок. Коуран питал глубокую ненависть к этому городу, поскольку здесь родился ненавистный Бел Шанаар.

Черная Стража напала ночью, выслав вперед отряды Теней, которые убили патрули и часовых. Незамеченные, воины Башни Скорби двигались по извилистой дороге, которая вела в центр города. Они ударили без предупреждения, сразив стражу и пробившись в роскошный дворец. Гобелены пылали, портреты и украшения были разрезаны или разбиты, когда Черная Стража пронеслась по зданию, неся месть господина. Воины Коурана сломали всякое сопротивление и сложили трупы жертв на площади перед дворцом. Когда первые лучи рассвета присоединились к огню пылающей цитадели, Черная Стража пробивалась из города. Новый рассвет открыл другое злодеяние: трупы противников Черная Стража сложила в руно Каина – души умерших посвящались богу убийства.

ТУЛЛАРИС ХАР ГАНЕТСКИЙ

Тулларис – капитан палачей Хар Ганета, он самый жестокий командир во всем Наггароте. Когда-то он вырезал всех жителей захваченного города, а сам город сровнял с землей просто потому, что ему не понравилось его название! Когда орки из племени Ржавого Тесака попытались заманить Туллариса в засаду в Бесплодных землях, он сварил их отрубленные головы и черепами украсил свой дворец в Хар Ганете. На Ультуане он известен как Дракиур, Несущий Ужас, с того времени, как захватил отряд Воинов Тени вблизи руин Анлека и прибил обрубки их тел к восточным воротам древней цитадели. Его жизнь перемежается такими кровавыми поступками с тех пор, как он впервые услышал зов Каина.

Тулларис был всего лишь юношей-эльфом, когда в Хар Ганете произошло первое большое жертвоприношение. Когда он взирал на окровавленные ступени большого храма, наблюдая, как, подпрыгивая, скатываются к нему головы Высших Эльфов, он почувствовал в крови зов Каина. На следующий день он вскочил на жертвенный помост, вырвал клинок из руки стража и убил своего первого пленника, забрызгавшись кровью жертвы. С этого момента его будущее было определено. Он стал первым из священных палачей и каждую минуту, когда не спал, проводил, совершенствуя искусство убийства. Он стал столь искусен, что мог одним ударом перерезать горло пяти узникам сразу. Хеллеброн весьма заинтересовалась талантливым новым последователем, и когда палачи впервые составили личную охрану для поездки королевы ведьм в Наггаронд, она выбрала Туллариса главой отряда.

В то время как слуги преданы Хеллеброн, Тулларис верен Каину и только Каину. Он, не дрогнув, убивал собратьев-палачей, если полагал, что те нерадивы в служении или проявляли неаккуратность в работе с клинком. Даже эльфийские ведьмы боятся его гнева, и немало невест Каина сложили головы на плахе Туллариса.

Под его командой палачи участвовали в таких жестоких уничтожениях, что заслужили вселяющую страх репутацию по всему миру. Под своим знаменем они движутся во главе армии, устремляясь в бой. Обезглавливая и вырывая внутренности в шторме клинков, священные убийцы Туллариса убивают лучших воинов, которых могут выставить противники. Всего лишь слух, что они входят в состав вторгшейся армии Темных Эльфов, может заставить толпы беженцев бежать от сил друции, и в сражении враги разбегаются, только бы не столкнуться с Тулларисом и его смертоносными воинами.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID
Тулларис	5	5	4	4	3	1	5	2	8

Вооружение

Тулларис одет в тяжелые доспехи и несет Клинок Хар Ганета.

Специальные правила

Неугасимая ненависть, Смертельный Удар, Каиниты.

Божественный Убийца. Для Туллариса убивать врагов есть не удовольствие и не работа: для него это высшая форма почитания бога Каина, молитва, которую он безмолвно произносит каждым взмахом меча, и «аминь», которое возносится к небесам вместе с душами тех, чьи головы остаются на земле, в грязи, под ногами палачей. Если Тулларис убивает своего противника в Поединке, то его сторона получает дополнительные D3 к результату боя в дополнение ко всем обычным бонусам и результатам.

Тулларис Ужасающий. Подразделение палачей, к которому присоединен Тулларис, вызывает Ужас.

Магические предметы

Клинок Хар Ганета (магическое оружие)

По легенде это оружие впервые отведало крови во время того ритуального жертвоприношения, которое привело к созданию палачей. Поглощая кровь обезглавленной жертвы, меч наполняет своего хозяина магической точностью в битве. С этим мечом Тулларис убил тысячи жертв и внушает ужас существам по всему миру, от Ультуана до Катая и Инда.

Двуручное оружие. Носитель может перебрасывать проваленные броски на ранение в ближнем бою.





ВОИНСТВО НАГГАРОТА

Мир принадлежит Вам, если у Вас есть смелость и умение, чтобы его схватить. Богатство сверх всякой меры, жизнь в роскоши и славе ожидает смельчака. Все, что нужно – это армия беспощадных воинов, желающих исполнить любой Ваш приказ!

Армия Темных Эльфов – изощренное орудие, как кинжал в хорошем состоянии. Правильно сочетая подразделения и стратегию, Вы увидите, что армия Темных Эльфов может добиться преимущества над противником: опустошить магией, собрать кровавый урожай, стреляя из стрелкового оружия, и разбить уцелевших в ближнем бою. Самым трудным вполне может стать принятие решения, какая тактика лучше всего походит ВАМ! Тем не менее, предупреждаем: в Вашем распоряжении не будет ни бесчисленной орды воинов, ни грубой силы младших рас. И хотя Ваша армия может быть вполне сбалансированным, острым мечом, Вам придется научиться управлять ею со смертоносной точностью.

Завладейте инициативой

Ваши воины существуют, чтобы умереть ради Вашей славы, хотя это не значит, что нужно жертвовать ими без выгоды. Когда атакуете, надо быть уверенным, что Вы разгромите врагов – используйте маневренность армии, завязывайте бой с противниками, имеющими многочисленные подразделения, по нескольким направлениям. Рыцари на холодных и в особенности колесницы обеспечивают разрушительный удар и великолепно подходят для поддерживающих атак рядом с другими подразделениями. Разбейте одного противника и затем направляйтесь к следующему, пока Ваш враг не будет полностью уничтожен!

Корсары прекрасно подходят, чтобы вломиться в ряды противника. Плащи из шкуры морского дракона защищают их от большинства стрелковых атак, а вооружившись двумя ручными оружиями, они могут нанести множественные атаки. У Вас также есть несколько очень эффективных бойцов, таких как специальные подразделения: эльфийские ведьмы, палачи и Черная Стража – все они могут расчленивть неприятеля в первом же раунде боя. Они быстрее большинства других пехотных подразделений, поэтому должны атаковать. Эльфийские ведьмы заслуживают особого упоминания. Они могут, из-за безумия и ядовитых атак, враз прорваться сквозь таких врагов, как Гоблины, Высшие Эльфы или штатные войска Империи. Однако используйте другие подразделения (например, Темных Всадников) для того, чтобы безумие ведьм не заставило их напасть на противников в тяжелых доспехах или не увлекло за легкой пехотой.

По мере продвижения убедитесь, что защитили пехоту от контратаки вражеской кавалерии или фланговых подразделений. Для этого идеально подходят копейщики, поскольку они сравнительно дешевы и могут двигаться вместе с Вашей атакой, сохраняя все преимущества копий, если их атакуют. Темные Всадники также отлично выполняют эту работу: они достаточно быстры, чтобы перехватить вражеский удар во фланг. Направляйте эти защитные подразделения так, чтобы, если враг занят их преследованием или прорывом, увести их от главных полков или во встречную атаку.

Смертоносная тень

В любом подразделении Темных Эльфов притаилась скрытая угроза – ассасины! Враг может видеть, куда Вы поместили других персонажей, а эти тайные убийцы всегда будут держать Вашего противника в сомнениях. Во время атаки ассасина можно использовать, чтобы убить вражеских персонажей или вырезать отряды противника. При защите неожиданный вызов может задержать неприятеля до прибытия помощи. Держите ассасинов скрытыми до подходящего момента – не обязательно это будет первый бой, в котором участвует подразделение. Коварный враг может послать отряды на убой, чтобы оценить силу Вашего подразделения – не поддавайтесь побуждению открыть ассасина, пока его умения не окажутся решающими.

Смертельный град

Многочарядные арбалеты и стрелометы «Жнец» могут обрушить град стрел, чтобы проложить путь Вашей атаке. В сочетании с большим количеством магии возможно выставить на поле позиционную, оборонительную армию, которая сражает противника, когда тот наступает, но чаще Ваша стрельба должна использоваться, чтобы обработать артподготовкой врага перед ударом Ваших подразделений. Когда возможно, сконцентрируйтесь на одном или двух подразделениях: преимуществом многочисленных арбалетов является количество выстрелов, которое они могут произвести небольшой шириной фронта. Темные Всадники обеспечивают подвижную огневую мощь, их можно направить на боевые машины неприятеля или другие труднодоступные цели. Корсары также могут быть вооружены многочисленными ручными арбалетами для дополнительной стрельбы на близком расстоянии, усиленной их способностью к ближнему бою.

Копейщики полезны как защита боевого механизма и отрядов стрелков. Расположите их так, чтобы они могли подойти и вступить в бой с подразделениями противника, пытающимися приблизиться к Вашим стрелометам и отрядам с многочисленными арбалетами.

Мощь колдовства

Свободно применяйте заклинание «Могущество Тьмы» и используйте увеличенное количество кубиков Силы, чтобы уничтожить кубики Разрушения Ваших соперников. Как и со стрельбой, попытайтесь направить магию на вражеские подразделения, с которыми собираетесь вступить в бой, чтобы дать Вашим воинам возможность одержать победу. Копейщики являются дешевой охраной для колдуньи, особенно если у нее есть жертвенный кинжал!

Последний совет прост: ненависть – Ваш друг! Не забывайте перебрасывать кубики, чтобы нанести удар! Вы можете узнать гораздо больше о вариантах армии Темных Эльфов и их тактике в журнале «White Dwarf» и на вебсайте фирмы «Games Workshop»:

www.games-workshop.com



ВЛАДЫКИ И ГЕРОИ



▲ Грозные Владыки и Мастера командуют армиями Темных Эльфов.



◀ Знаменосец армии на холодном (конвертирован из Грозного Владыки).



▲ Грозный Владыка на холодном.



▲ Богаче всего украшены щиты, которые несут в бой дворяне Темных Эльфов.





▲ Локхир Могучее Сердце, правитель черного ковчега «Башия Благословенного Страха».

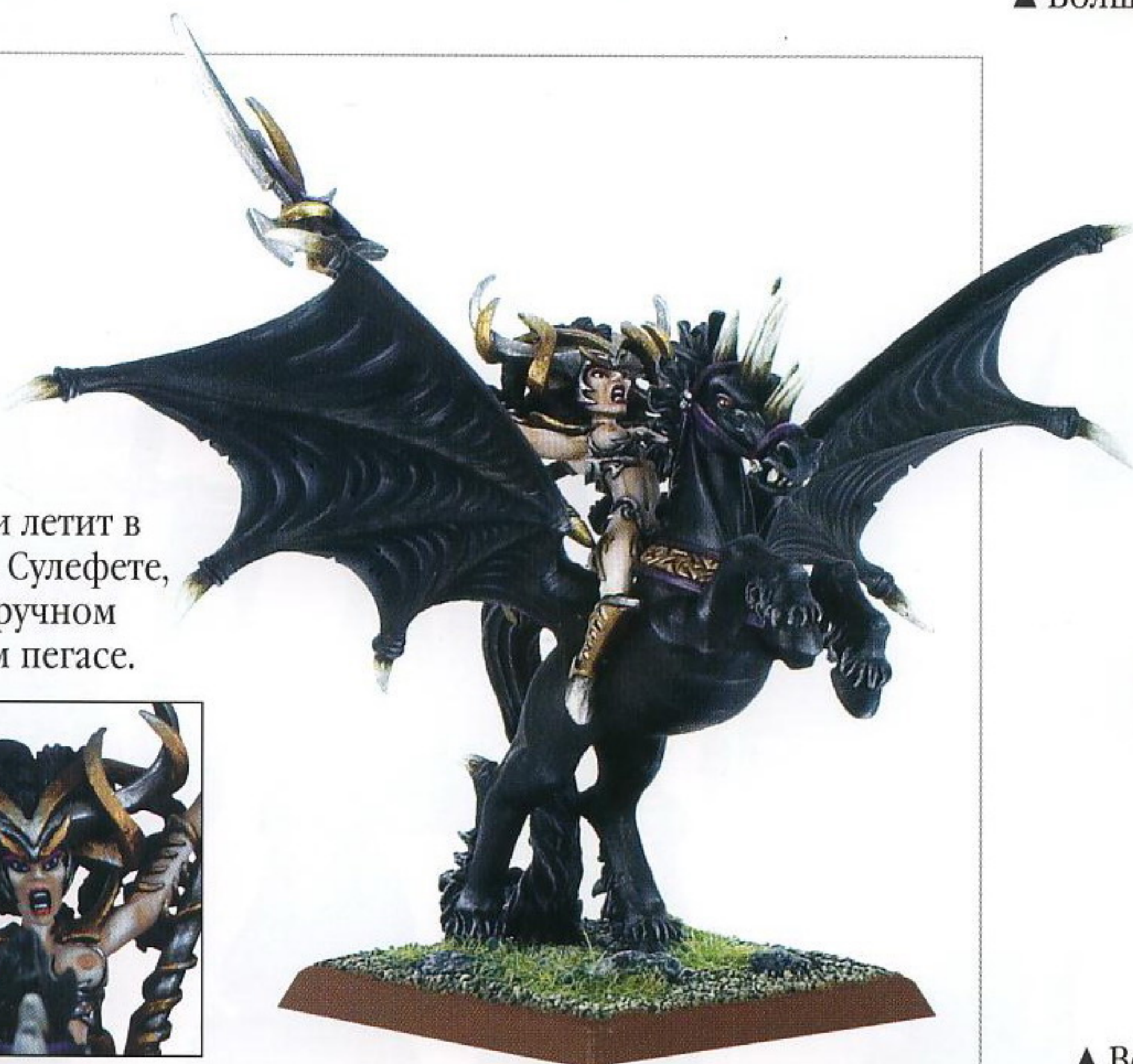


▲ Волшебница.



▲ Высшая волшебница.

► Морати летит в бой на Сулефете, своем ручном темном пегасе.



▲ Волшебница едет в бой на холодном.



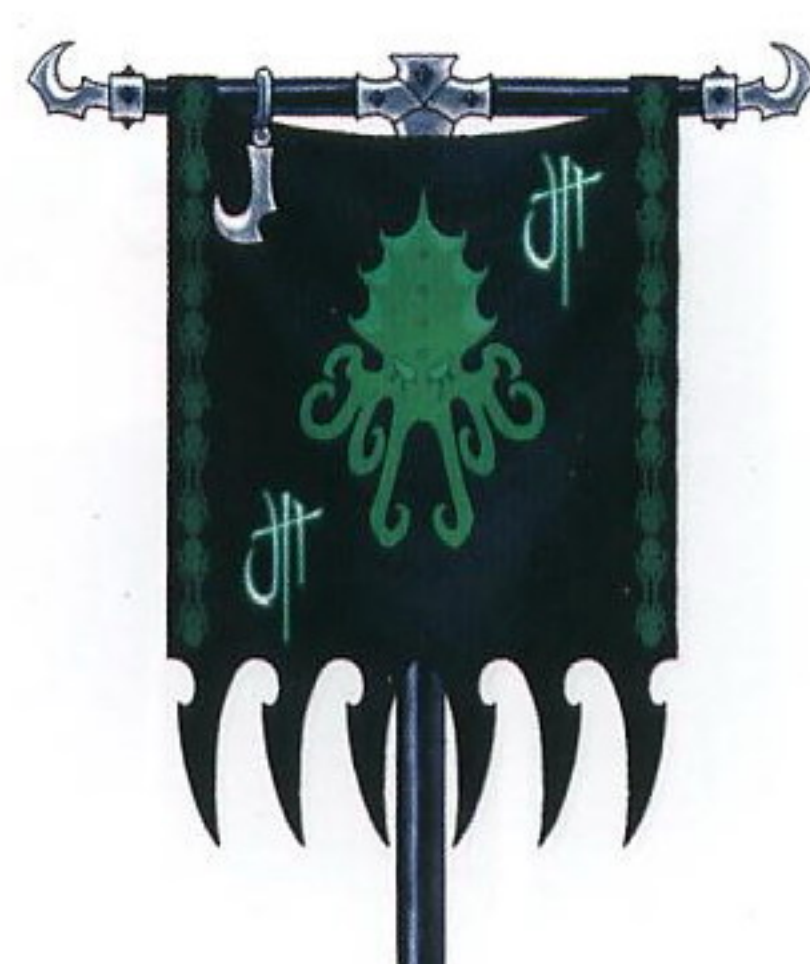
Знамя армии Хаг Граефа.



Знамя армии Клар Каронда.



Знамя армии Гхронда.



Знамя армии «Башии Благословенного Страха».

ВОИНЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ



▲ Воины, вооруженные копьями – это основа любой армии Темных Эльфов.





Каждый полк имеет свой собственный дизайн щита и знамени полка.



▲ Дворянин.

▲ Дворянин.

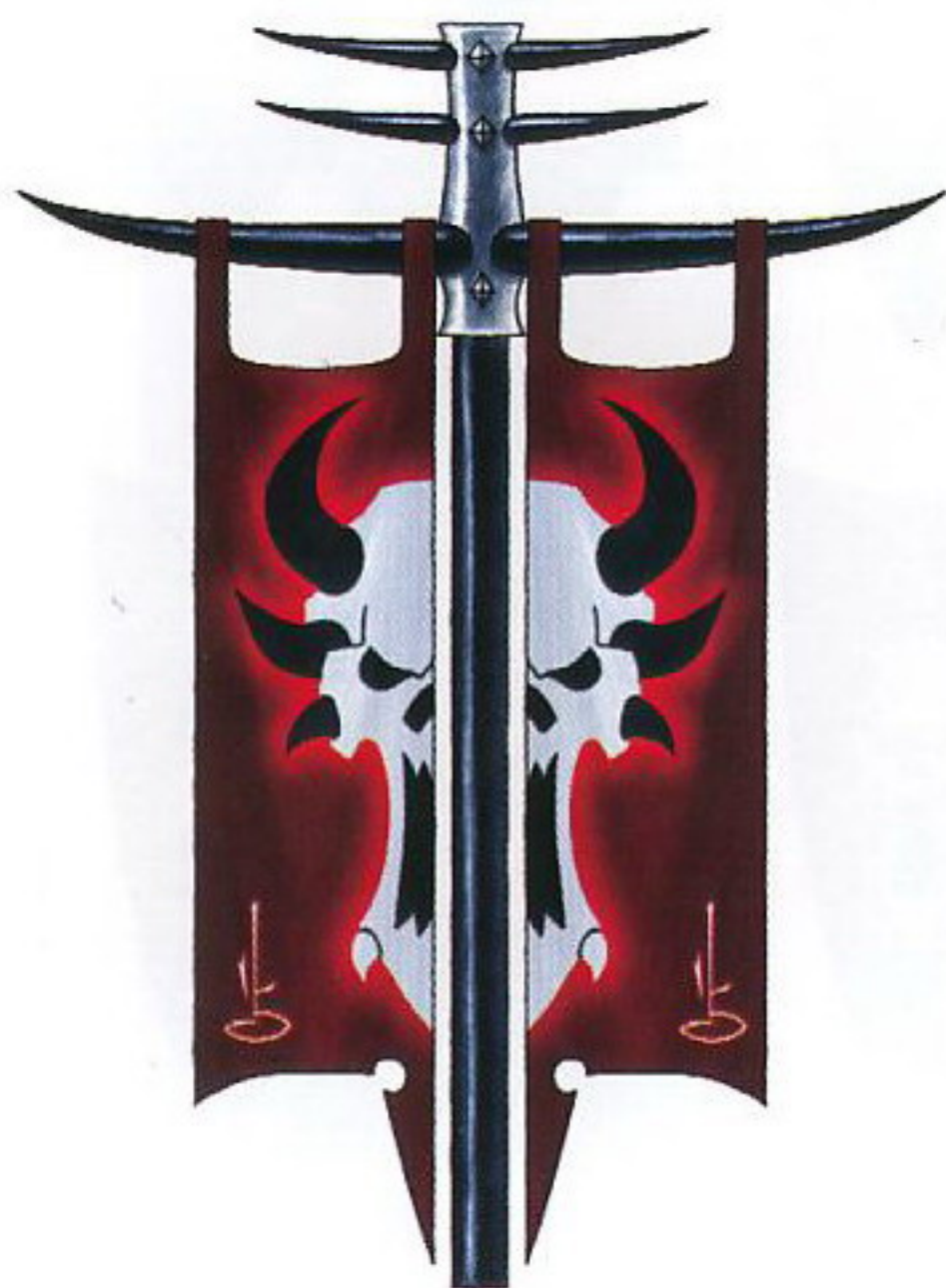


Здесь приведены лишь некоторые примеры дизайна щитов разных полков Темных Эльфов.

АРБАЛЕТЧИКИ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ



▲ Арбалетчики Темных Эльфов могут обрушить на врага ливень стрел.



КОРСАРЫ ЧЕРНЫХ КОВЧЕГОВ



▲ Грабитель.



▲ Корсары могут заменить один из своих клинков на смертоносный ручной арбалет.



▲ Плащи из шкуры морского дракона защищают корсаров от стрел противника.



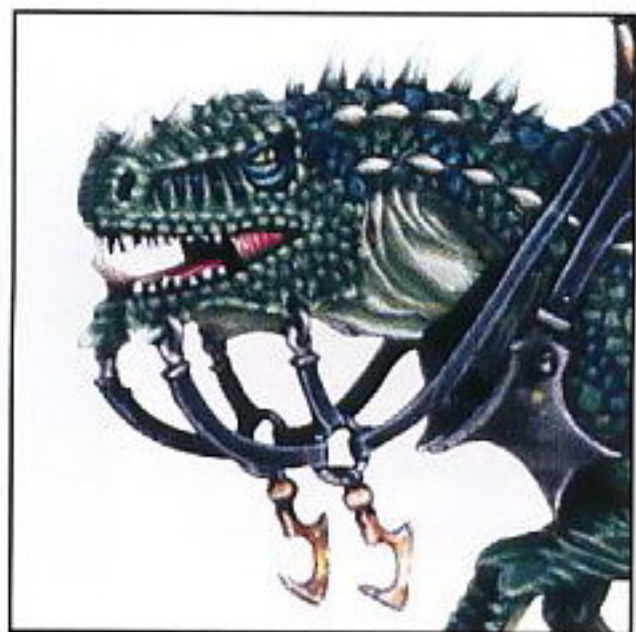
ХЛАДНОКРОВНЫЕ РЫЦАРИ



► Устрашающие
Хладнокровные Рыцари –
это смертоубийственная
штурмовая кавалерия
Темных Эльфов.



▲ Щиты и знамена, которые несут в бой полки рыцарей.



Чешуйчатые шкуры холодных могут иметь разные цвета и нести разнообразные метки.

ВЕДЬМЫ



► Кровавый котел – алтарь Каина, Бога Убийств.

ПАЛАЧИ ХАР ГАНЕТА



► Палачи идут в бой с ритуальным клинком дреч – тем же клинком, который они используют во время жертвоприношений Богу Убийств.



▲ Владыка Меча.



АССАССИНЫ



▲ Тенеклинок, Мастер Ассасинов.

ЧЕРНАЯ СТРАЖА НАГГАРОНДА



▲ Черная Стража – это элитные телохранители самого Короля-Чародея.



Многие полки Черной Стражи имеют свои собственные отличительные знамена.

ТЕМНЫЕ ВСАДНИКИ



► Темные Всадники едут
впереди армий
Темных Эльфов,
обнаруживая
противника и нападая
на его фланги.

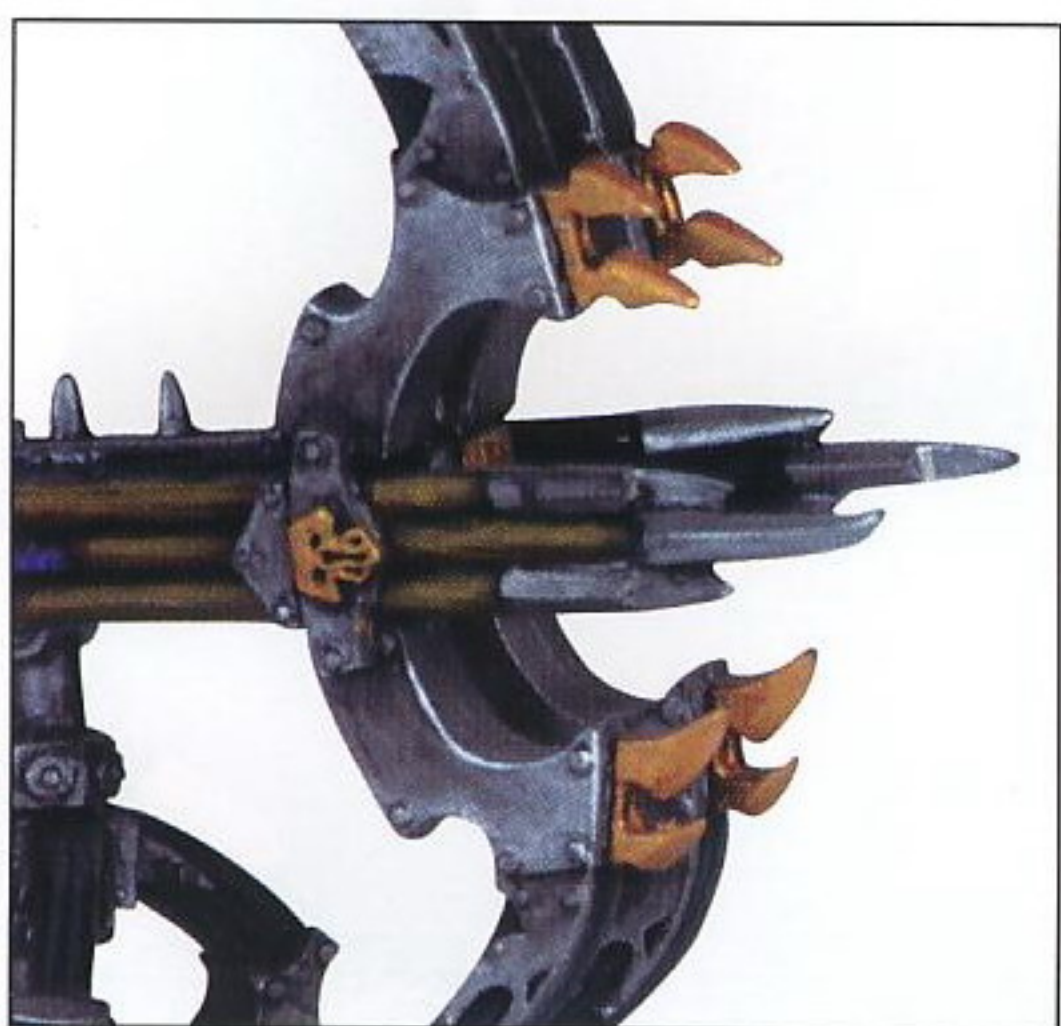


ТЕНИ



▲ Тени возникают из темноты, чтобы принести смерть своим врагам.

СТРЕЛОМЕТ «ЖНЕЦ»



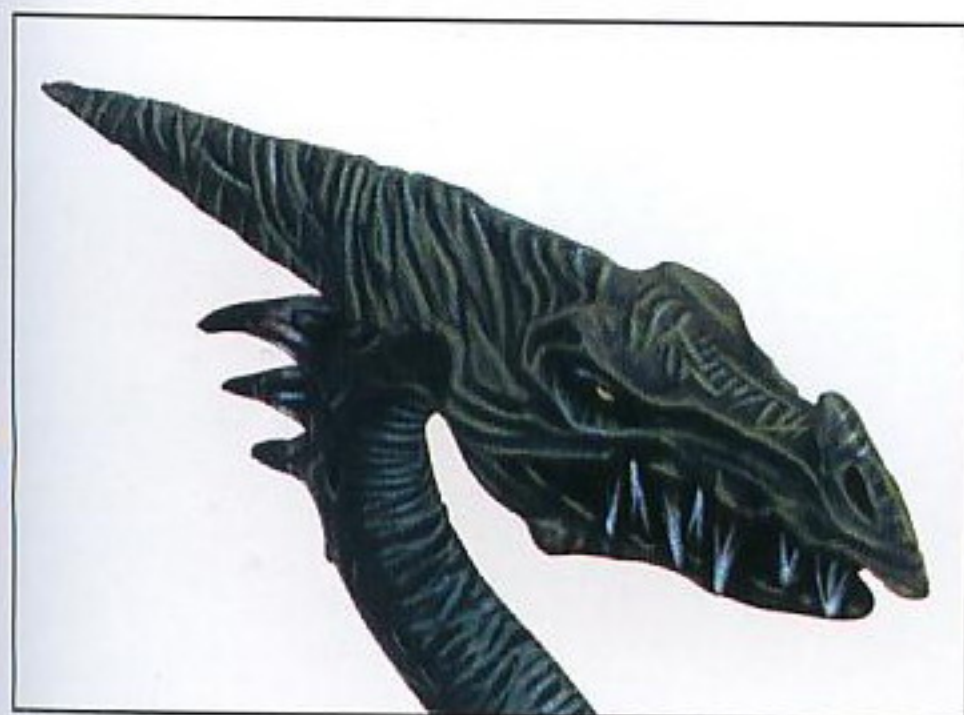
Стреломет может быть взят в армию как один, так и батареей в две машины.

МАНТИКОРА



Владыки Ужаса и Мастера Темных Эльфов могут ехать в бой на устрашающем звере – мантикоре.

БОЕВАЯ ГИДРА





ВЫБОР АРМИИ

Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию миниатюр фирмы «Citadel» в армию, готовую для настольной игры. Как описано в базовой книге правил, Воинский лист состоит из четырех частей: Персонажи (включая Лордов и Героев), Основные отряды, Специальные отряды и Редкие отряды.

Создание армии

Каждая модель в игровой системе мира Боевого Молота обладает стоимостью, выраженной в очках. Этот показатель позволяет сравнивать эффективность различных войск на поле боя. Так, воин Темных Эльфов с арбалетом стоит всего 10 очков, а сокрушающий все на своем пути Ужасный Лорд на Драконе – 460! Оба игрока набирают модели равной и оговоренной общей стоимости. Вы можете потратить меньше очков, и скорее всего Вам не удастся потратить все до последнего очка. Большинство так называемых «армий на 2000 очков» на самом деле – 1999- или 1998-очковые.

Чтобы превратить Вашу коллекцию в армию, смотрите соответствующую запись в Воинском листе для первого типа войск. Она укажет Вам стоимость в очках, которую необходимо истратить для применения на игровом столе этого отряда – вкуче со стоимостью дополнительных опций или усовершенствований, доступных отряду. Затем повторите процедуру для следующего компонента армии, пока не закончатся свободные очки. В дополнение к ограничению по очкам существует несколько других правил, определяющих состав армии, описанных в подразделах «Композиция персонажей» и «Композиция отрядов».



Записи в Воинском листе

Профиль: копия характеристик модели (или вариантов модели), для удобства игрока.

Размер отряда: каждый отряд имеет минимальное число моделей, которые необходимо взять для использования его на игровом столе. Некоторые имеют также ограничение по максимальному числу моделей.

Вооружение: в каждой записи указано стандартное вооружение отряда, цена которого уже включена в его базовую стоимость. Дополнительное или альтернативное вооружение стоит дополнительные очки, указанные в секторе Опций.

Специальные правила: многие виды войск обладают особыми способностями, полностью описанными в более ранних разделах этой книги. Названия правил указаны для удобства игрока.

Опции: большинство записей включают описания дополнительных опций, которые можно приобрести за дополнительные очки. Это, например, возможность повышения рядового члена отряда до музыканта, знаменосца или чемпиона. Некоторые отряды также могут приобретать магические знамена сил, что указано в их описании.

Композиция персонажей

Все персонажи разделены на две категории: Лорды и Герои. Наибольшее количество персонажей, которое Вы можете включить в армию, указано в таблице ниже. Из них лишь часть может быть Лордами. Персонаж на черном драконе или на мантикоре занимает дополнительный слот Героев.

Размер армии в очках	Персонажей, всего	Макс. количество Лордов
Менее 2,000	3	0
2,000 и более	4	1
3,000 и более	6	2
4,000 и более	8	3
Каждая +1,000 очков	+2	+1

В армию необходимо взять хотя бы одного персонажа, который будет Вашим **генералом**. Если у Вас более одного персонажа, генералом будет обладающий наивысшим показателем Лидерства. Если наивысший показатель имеют несколько персонажей, выберите перед игрой того, кто будет генералом. Убедитесь в том, что Ваш противник знает, кто Ваш генерал, до начала игры.

Многие Герои Наггарота несут в бой магические предметы. Такие улучшения варьируются от могущественных одержимых клинков до знамен и еще более необычных предметов из магических арсеналов Страны Холода. Если персонажу доступны такие улучшения, это отражено в его профиле.

Композиция отрядов

Количество отрядов одного типа зависит от размера Вашей армии в очках.

Существует минимальное число **основных** отрядов, которое Вы обязаны включить в Вашу армию. Гарпии не учитываются при подсчете минимального числа основных отрядов. Существует максимальное количество **специальных** и **редких** отрядов, которые Вы можете включать в Вашу армию.

Размер армии в очках	Основные отряды	Специальные отряды	Редкие отряды
Менее 2,000	2+	0–3	0–1
2,000 и более	3+	0–4	0–2
3,000 и более	4+	0–5	0–3
4,000 и более	5+	0–6	0–4
Каждая +1,000 очков	минимум +1	+0–1	+0–1

Подобно персонажам, некоторые подразделения могут нести магические знамена, обычно ограниченные по стоимости. Если подразделение обладает такой возможностью, она отражена в его описании.

ЛОРДЫ

Малекит, Король-Чародей 600 очков

Стр. 64

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Малекит	5	8	6	5	4	3	8	4	10

В Вашей армии может быть только один Малекит.

Магия:

- Малекит является магом 4-го уровня и использует школу Темной магии

Вооружение:

- Разрушитель
- Доспехи Полночи
- Железный Венец
- Волшебный Щит

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Игнорирует правила Психологии
- Абсолютная власть

Дополнения:

Скакуны (выберите одного):

Холодный	30 очков
Черный дракон	320 очков
Черная колесница	110 очков
(с одним дополнительным колесничим)	

Морати, Ведьма-Волшебница 455 очков

Стр. 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Морати	5	5	4	3	3	3	6	3	10
Сулефет	8	4	0	4	4	3	4	3	6

В Вашей армии может быть только одна Морати.

Магия:

- Морати является магом 4-го уровня и знает все заклинания из школы Темной магии

Скакун:

- Морати едет в бой на Сулефете, своем темном пегасе

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Магия друции
- Тысяча и одно Темное Благословение
- Неземная красота
- Высшая волшебница

Вооружение:

- Ручное оружие

Дополнения:

Магическое оружие (выберите одно):

Вырыватель Сердец	45 очков
Темный Меч	25 очков

Магические предметы:

Может иметь один магический предмет из раздела магической арканы и/или один предмет из раздела заколдованных предметов.

Старуха Хеллеброн, Королева Ведьм 350 очков

Стр. 66

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Хеллеброн	5	7	6	4	3	3	9	4	10

В Вашей армии может быть только одна Хеллеброн.

Королева Каина: если Хеллеброн – Ваш генерал, то ведьмы являются основным подразделением.

Вооружение:

- Меч Смерти
- Клинок Парирования
- Амулет Огня

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Каинит
- Бешенство
- Два магических оружия
- Королева Каина

Дополнения:

Скакун:

Мантукора	200 очков
-----------------	-----------

Дары Каина (см. стр. 99):

- Руна Каина
- Боевой Клич
- Ведьмино Зелье

ЛОРДЫ

Грозный Владыка 140 очков

Стр. 60

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Грозный Владыка	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Вооружение: Ручное оружие

Специальные правила:
• Неугасимая ненависть

Дополнения:

Оружие ближнего боя (выберите одно):	
Рыцарское копье	6 очков
Двуручное оружие	6 очков
Алебарда	6 очков
Парное оружие.....	6 очков
Стрелковое оружие (выберите одно):	
Многочарядный арбалет	10 очков
Ручной арбалет	8 очков
Пара ручных арбалетов	16 очков

Доспехи:	
Легкие доспехи*	3 очка
Тяжелые доспехи*	6 очков
* не может иметь и то, и другое	
Щит	3 очка
Плащ из шкуры морского дракона	6 очков

Скакуны (выберите одного):	
Темный скакун	18 очков
Холодный	30 очков
Темный пегас	50 очков
Мантукора	200 очков
Черный дракон	320 очков
Колесница холодных (заменяя одного колесничего)	90 очков

Магические предметы:	
На общую сумму до	100 очков

Высшая Волшебница 225 очков

Стр. 62

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Высшая Волшебница	5	4	4	3	3	3	5	1	9

Магия:
• Волшебница является магом 3-го уровня и использует следующие школы: Темную магию, Огня, Тени, Металла и Смерти.

Вооружение:
• Ручное оружие

Специальные правила:
• Неугасимая ненависть
• Магия друции

Дополнения:	
Магия:	
Сделать магом 4-го уровня	35 очков
Скакуны (выберите одного):	
Темный скакун	18 очков
Холодный	30 очков
Темный пегас	50 очков
Мантукора	200 очков
Черный дракон	320 очков
Магические предметы:	
На общую сумму до	100 очков

Скакуны персонажей

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3
Темный пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Мантукора	6	5	0	5	5	4	5	4	5
Черный дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Специальные правила:
• Холодный (страница 55), Страх, Тупость, Толстокожий
• Темный пегас (страница 56), Полет, Пронзание
• Мантукора (страница 59), Полет, Ужас, Большая Цель, Смертельный Удар, Неподконтрольная
• Черный дракон (страница 57) Полет, Ужас, Большая Цель, Спас-бросок за чешуйчатую шкуру на 3+, Смертоносное дыхание

Модель на черном драконе (включая Малекита) или Владыка (но не Грозный Владыка) на мантукоре занимают дополнительный слот Героев.

ГЕРОИ

Малус Темный Клинок, Отпрыск Хаг Граефа 275 очков

Стр. 67

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Малус	5	6	5	4	3	2	7	3	9
Желчь	7	3	0	4	4	1	2	2	4

Ваша армия может включать только одного Малуса.

Вооружение:

- Тяжелые доспехи
- Варп-клинок Каина

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Не простой науглир
- Тз'акран

Скакун:

- Малус едет в бой на Желчи, своем верном холодном

Тенеклинок, Мастер-Ассассин 300 очков

Стр. 68

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тенеклинок	6	10	10	4	3	2	10	3	10

Ваша армия может включать только одного Тенеклинка.

Вооружение:

- Парное ядовитое оружие
- Сердце Скорби
- Зелье Силы

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Убийца, но не лидер
- Каинит
- Всегда бьет первым
- Разведчик
- Ядовитые атаки
- Мастер-Убийца

Дары Каина

(см. стр. 99):

- Метательные звезды
- Танец Рока
- Рука Каина
- Темный яд
- Прикосновение смерти

Локхир Могучее Сердце 250 очков

Стр. 69

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Локхир	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Ваша армия может включать только одного Локхира.

Вооружение:

- Плащ из шкуры морского дракона
- Шлем Кракена
- Пара Кровавых Клинков

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Рискованный прыжок
- Безжалостный работороговец

Волшебница 100 очков

Стр. 62

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Волшебница	5	4	4	3	3	2	5	1	8

Вооружение:

- Ручное оружие

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Магия друции

Магия:

Волшебница является магом 1-го уровня и использует следующие школы: Темную магию, Огня, Тени, Металла и Смерти.

Дополнения:

Магия:

Сделать магом 2-го уровня 35 очков

Скакун (выберите одного):

Темный скакун 12 очков

Холодный 20 очков

Темный пегас 50 очков

Магические предметы:

На общую сумму до 50 очков

ГЕРОИ

Владыка* 80 очков

Стр. 60

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Владыка	5	6	6	4	3	2	7	3	9

- Вооружение:
- Ручное оружие
- Специальные правила:
- Неугасимая ненависть

Дополнения:

- Оружие ближнего боя (выберите одно):
- Рыцарское копье4 очка
 - Двуручное оружие4 очка
 - Алебарда4 очка
 - Парное оружие4 очка
 - Кнут погонщика6 очков
- Стрелковое оружие (выберите одно):
- Многочарядный арбалет10 очков
 - Ручное арбалет8 очков
 - Пара ручных арбалетов16 очков

- Доспехи:
- Легкие доспехи*2 очка
 - Тяжелые доспехи*4 очка
 - * не может иметь и то, и другое
 - Щит2 очка
 - Плащ из шкуры морского дракона4 очка

- Скакуны (выберите одного):
- Темный скакун12 очков
 - Холодный20 очков
 - Темный пегас50 очков
 - Мантикора200 очков
 - Колесница холодных (заменяя одного колесничего)90 очков

- Магические предметы:
- На общую сумму до50 очков

Гибельная Карга* 90 очков

Стр. 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гибельная Карга	5	6	6	4	3	2	8	3	9

- Вооружение:
- Парное оружие
- Специальные правила:
- Неугасимая ненависть
 - Бешенство
 - Каинит
 - Ядовитые атаки

- Дополнения:
- Улучшение:
 - Кровавый котел110 очков
 - Дары Каина:
 - На общую сумму до50 очков

КРОВАВЫЙ КОТЕЛ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Карга	5	4	4	3	3	1	6	2	8

- Размер подразделения: К котлу прикомандированы две ведьмы
- Вооружение: Парное оружие

- Специальные правила:
- Неугасимая ненависть, Бешенство, Каиниты, Боевая Машина, Ужас, Соппротивление магии (1), Ядовитые атаки, Смотрительницы, Благословения Каина, Алтарь Каина
- Если Гибельная Карга присоединяется к котлу, то до конца игры она становится его частью и не может его покинуть.

*ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Владыка или Гибельная Карга в армии может нести знамя армии за 25 очков. Он/она не может быть генералом армии. Если Герой несет знамя армии, он может взять магическое знамя (без ограничений), но в этом случае не может брать иные магические предметы (хотя Гибельная Карга может брать Дары Каина за исключением тех, которые также являются магическими предметами).



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Воины Темных Эльфов 6 очков за модель

Стр. 44

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Дворянин	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер

подразделения:
10+

Вооружение:

- Ручное оружие
- Копье
- Легкие доспехи

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть

Дополнения:

Командная группа:

- Повысить одну модель до Дворянина6 очков
- Повысить одну модель до Музыканта3 очка
- Повысить одну модель до Знаменосца6 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до25 очков

Доспехи:

- Щит1 очко за модель

Арбалетчики Темных Эльфов 10 очков за модель

Стр. 44

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Часовой	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Размер

подразделения:
10+

Вооружение:

- Ручное оружие
- Многозарядный арбалет
- Легкие доспехи

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть

Дополнения

Командная группа:

- Повысить одну модель до Часового5 очков
- Повысить одну модель до Музыканта5 очков
- Повысить одну модель до Знаменосца10 очков

Доспехи:

- Щит1 очко за модель

Корсары Черных Ковчегов 10 очков за модель

Стр. 45

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Корсар	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Грабитель	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер

подразделения:
10+

Вооружение:

- Парное оружие
- Легкие доспехи
- Плащ из шкуры морского дракона

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Работоторговцы

Дополнения:

Командная группа:

- Повысить одну модель до Грабителя10 очков
- Повысить одну модель до Музыканта5 очков
- Повысить одну модель до Знаменосца10 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до25 очков

Оружие:

- Заменить парное оружие на ручное оружие и ручной арбалетбез доп. стоимости
- Дать грабителю пару ручных арбалетов3 очка

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Темные Всадники 17 очков за модель

Стр. 49

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Предвестник	5	4	5	3	3	1	5	2	8
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер подразделения: 5+	Вооружение: • Ручное оружие • Копье • Легкие доспехи	Специальные правила: • Неугасимая ненависть • Легкая кавалерия (если не имеет щитов)
-----------------------------	--	--

Дополнения:

Командная группа:	
Повысить одну модель до Предвестника	14 очков
Повысить одну модель до Музыканта	7 очков
Повысить одну модель до Знаменосца	14 очков

Доспехи:	
Щит	1 очко за модель

Оружие:	
Многозарядный арбалет	5 очков за модель

Гарпии 11 очков за модель

Стр. 55

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гарпия	5	3	0	3	3	1	5	2	6

Подразделения гарпий не входят в минимум основных подразделений, которые Вы должны включать в свою армию.

Размер подразделения: 5–10

Вооружение:	Специальные правила:
• Длинные когти и дурной нрав (ручное оружие)	• Летающее подразделение
	• Звери

Ассассин Темных Эльфов 90 очков

Стр. 61

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ассассин	5	9	9	4	3	2	10	3	10

Каждое пешее подразделение Темных Эльфов (кроме гарпий) может включать одного ассассина. Он считается персонажем в соответствии с общими правилами, который не занимает слота Героев и не считается основным подразделением.

Вооружение: • Ручное оружие	Специальные правила: • Неугасимая ненависть • Каинит • Всегда бьет первым • Ядовитые атаки (ручное оружие и арбалет) • Разведчик • Скрытый • Убийца, но не лидер
---	--

Дополнения:

Оружие:	
Дополнительное ручное оружие	6 очков
Многозарядный арбалет	10 очков

Дары Каина:	
На общую сумму до	75 очков



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Ведьмы 10 очков за модель

Стр. 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ведьма	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Карга	5	4	4	3	3	1	6	2	8

Размер

подразделения:
5+

Вооружение:

- Парное оружие

Специальные
правила:

- Неугасимая ненависть
- Бешенство
- Каиниты
- Ядовитые атаки

Дополнения:

Командная группа:

- Повысить одну модель до Карги10 очков
- Повысить одну модель до Музыканта5 очков
- Повысить одну модель до Знаменосца10 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до25 очков

Дары Каина (только Карге):

- На общую сумму до25 очков

Тени 16 очков за модель

Стр. 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тень	5	5	5	3	3	1	5	1	8
Кровавая Тень	5	5	6	3	3	1	5	2	8

Размер

подразделения:
5+

Вооружение:

- Ручное оружие
- Многозарядный арбалет

Специальные
правила:

- Неугасимая ненависть
- Легкая пехота
- Разведчики

Дополнения:

Командная группа:

- Повысить одну модель до Кровавой Тени18 очков

Оружие (выберите одно)

- Двуручное оружие2 очка за модель
- Дополнительное ручное оружие1 очко за модель

Доспехи:

- Легкие доспехи1 очко за модель

Палачи Хар Ганета 12 очков за модель

Стр. 47

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Палач	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Владыка Меча	5	5	4	4	3	1	5	2	8

Размер

подразделения:
5+

Вооружение:

- Двуручное оружие
- Ручное оружие
- Тяжелые доспехи

Специальные
правила:

- Неугасимая ненависть
- Смертельный Удар
- Каиниты

Дополнения:

Командная группа:

- Повысить одну модель до Владыки Меча12 очков
- Повысить одну модель до Музыканта6 очков
- Повысить одну модель до Знаменосца12 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до25 очков
- Одно подразделение Палачей в армии может включать Туллариса вместо Владыки Меча95 очков

Тулларис Хар Ганетский

Стр. 71

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тулларис	5	5	4	4	3	1	5	2	8

Тулларис считается командиром своего подразделения в соответствии с общими правилами.

Вооружение:

- Тяжелые доспехи
- Клинок Хар Ганета

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Смертельный Удар
- Каиниты
- Божественный Убийца
- Тулларис Ужасающий

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Хладнокровные Рыцари 27 очков за модель

Стр. 52

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Рыцарь	5	5	4	4	3	1	6	1	9
Рыцарь Ужаса	5	5	4	4	3	1	6	2	9
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Размер подразделения: 5+

Вооружение:

- Ручное оружие
- Тяжелые доспехи
- Кавалерийское копье
- Щит

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Страх
- Тупость
- Толстокожие

Дополнения:

Командная группа:

Повысить одну модель до Рыцаря Ужаса16 очков
Повысить одну модель до Музыканта8 очков
Повысить одну модель до Знаменосца16 очков
Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до50 очков

Магические предметы (только Рыцарю Ужаса):

На общую сумму до25 очков

Колесница холодных 100 очков

Стр. 53

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Колесничий	-	5	4	4	-	-	6	1	9
Холодный	7	3	0	4	-	-	2	1	-

Размер подразделения: 1 колесница с косами и 2 колесничих. Колесницу везут два холодных.

Спас-бросок за доспехи: 3+.

Вооружение:

Колесничие имеют:

- Копья
- Ручное оружие
- Многозарядные стрелометы

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Тупость
- Колесница
- Вызывает Страх

Черная Стража Наггарота 13 очков за модель

Стр. 46

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Черный Страж	5	5	4	3	3	1	6	2	9
Магистр Башни	5	5	4	3	3	1	6	3	9

Размер подразделения: 5-20

Вооружение:

- Ручное оружие
- Тяжелые доспехи
- Алебарда

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Игнорируют правила Психологии
- Воинская элита
- Упорные

Дополнения:

Командная группа:

Повысить одну модель до Магистра Башни14 очков
Повысить одну модель до Музыканта7 очков
Повысить одну модель до Знаменосца14 очков
Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до50 очков
Одно подразделение Черной Стражи в армии может включать Коурана вместо Магистра Башни75 очков

Магические предметы (только Магистру Башни):

На общую сумму до25 очков

Коуран, капитан Черной Стражи

Стр. 70

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Коуран	5	5	4	3	3	1	6	3	9

Коуран считается командиром своего подразделения в соответствии с общими правилами.

Вооружение:

- Багровая Смерть
- Доспехи Скорби

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Воинская элита
- Капитан Черной Стражи

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Расчлняющий стреломет 100 очков

Стр. 54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Темный Эльф	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Стреломет	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Вооружение:

- Ручное оружие
- Легкие доспехи

Специальные правила:

- Неугасимая ненависть
- Боевая машина

Вы можете включать до 2 стрелометов как один выбор в разделе редких подразделений.

Размер подразделения: 1 стреломет и 2 стрелка при нем.

Боевая гидра 175 очков

Стр. 58

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Боевая гидра	6	4	0	5	5	5	2	7	6
Погонщик	6	4	4	3	3	1	5	2	8

Специальные правила

(Гидра):

- Неугасимая ненависть
- Ужас
- Большая цель
- Спас-бросок за чешуйчатую кожу на 4+
- Регенерация
- Огненное дыхание
- Монстр и погонщики

(Погонщики):

- Неугасимая ненависть
- Погонщики

Размер подразделения: 1 боевая гидра и 2 погонщика при ней.

Вооружение:

- Погонщики несут кнуты погонщиков и ручное оружие



ДАРЫ КАИНА

Ассасины и ведьмы Темных Эльфов могут взять один или несколько предметов или навыков из списка ниже. Смотрите Воинский лист для определения доступности предмета или навыка. Ни одна модель не может иметь один предмет или навык дважды, но несколько моделей могут иметь один и тот же предмет или навык.

Метательные звезды (только для ассасинов) 30 очков

Это особый вид метательных звезд, загнутые края которых оставляют глубокие незаживающие раны.

Дальность: 12 дюймов Сила: как у носителя +1

Специальные правила: Метательное оружие, многочисленные выстрелы x 3

Танец Рока 30 очков

Сложный Танец Рока может отвлечь даже самого стойкого меченосца и используется для уклонения от самых быстрых атак и выстрелов.

Модель имеет магический спас-бросок на 5+.

Прикосновение Смерти 30 очков

Адепты искусства смерти в храмах Каина изучают точки на теле, прикосновение к которым вызывает немедленную смерть.

Модель может использовать правило Смертельного Удара, как описано в основной книге правил Warhammer.

Руна Каина 25 очков

Ведьмы культа Каина выжигают его руны над глазами самых беспощадных убийц.

Модель имеет +D3 Атак. Бросайте кубик в начале каждого раунда боя.

Ведмино зелье (только для ведьм) 25 очков

Ведьмы выпивают это зелье, сделанное из крови. В бою они сражаются с яростью и целеустремленностью, не обращая внимания ни на что.

Ведьма и ее подразделение выпивают это зелье перед боем. В ближнем бою противник не может иметь бонусы за ряды, большее число, фланговые атаки и за высокую позицию.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Эти Дары Каина, в дополнение к тому, что они считаются Дарами, также считаются и магическими предметами в соответствии с общими правилами (то есть один на армию и все такое).

Ядо-меч (магическое оружие) 75 очков

Ядо-меч покрыт ядом тысячи злобных змей. При ударе этот яд проникает в кровь жертвы, разъедая ее изнутри.

Магическое оружие. Любая модель, получившая рану от этого оружия, должна пройти тест на Стойкость на 2D6 или потерять все оставшиеся у нее раны.

Плащ Сумерек (заколдованный предмет) 20 очков

Только для ассасинов

Связанное заклинание, Сила 3

Впитавший тьму безлунной ночи, этот плащ позволяет носителю двигаться бесшумно и незримо. Этот предмет содержит заклинание Скакун Теней из Школы Тени.

Рука Каина 15 очков

Адепт искусства боя выписывает в воздухе магическую формулу оков воздуха, которые захватывают и отвлекают противника.

Одна модель в базовом контакте с носителем этого навыка по выбору Темного Эльфа теряет одну из своих атак, также по выбору Темного Эльфа. Эта способность не оказывает воздействия на модели, которые атакуют, не используя параметра Атаки в профиле. Модели, способные игнорировать правила Психологии, не подпадают под это правило.

Боевой Клич 10 очков

Выкрикивая одно из семидесяти секретных имен Каина, воин может повергнуть противника в ступор ужаса.

Подразделение противника, на которое напало подразделение с воином, имеющим данный навык, должно пройти тест на Лидерство или получить пенальти к своему WS в -1, до минимума WS в 1, до конца этой Фазы ближнего боя.

ТОКСИНЫ

Любое немагическое оружие носителя может быть покрыто одним типом токсина, заменяя тем самым правило Ядовитые атаки. Эти токсины не оказывают воздействия на модели, которые могут игнорировать Ядовитые атаки.

Проклятие Людей 25 очков

Проклятие Людей – это самый сильный из известных ядов. Даже самая малая царапина, зараженная им, смертельна.

Модель с оружием, покрытым этим ядом, всегда считает свою Силу на 1 больше, чем у Стойкость того противника, которого он бьет, если его Сила и так не больше, до максимума Силы в 6. То есть модель всегда пробивает на 3+. Это относится к броскам на пробивание и к определению пенальти на спас-бросок за доспехи.

Черный Лотос 20 очков

Черный Лотос оказывает ужасающее действие на человеческую плоть.

Модель, использующая оружие с этим ядом, может перебрасывать «1» при бросках на ранение.

Темная Отрава 10 очков

Извлеченный из ядовитых рептилий, что живут в Наггароте, это яд по-настоящему смертоносен.

Раны, нанесенные оружием с этим токсином, в поединке считаются каждая за две в отношении результата боя (до максимального бонуса к результату боя за Жестокую Смерть в соответствии с общими правилами).

СОКРОВИЩА НАГГАРОТА

В этом разделе сначала представлены обычные магические предметы (см. их полное описание в основной книге правил). Также здесь описаны предметы «Только для Темных Эльфов», использовать которые могут лишь войска из книги «Темные Эльфы». Любая комбинация магических предметов не должна превышать лимита очков, установленного в разделе «Воинский лист». Все правила для магических предметов, находящиеся в основной книге правил, в полном объеме применяются для предметов с пометкой «Только для Темных Эльфов».

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Меч Точности	15 очков
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.	
Меч Битвы	15 очков
Оружие, +1 к Атакам.	
Меч Силы	15 очков
Оружие, +1 к Силе.	
Жалящий меч	5 очков
Оружие, -1 к спас-броскам за доспехи противника.	
Магический щит	15 очков
Доспехи, 5+ спас-бросок за доспехи.	
Защитный Талисман	15 очков
Талисман, 6+ магический спас-бросок.	

Посох Волшебства	35 очков
Магическая аркана, +1 к разрушению заклинаний.	
Свиток разрушения заклинаний	25 очков
Магическая аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый.	
Камень Силы	20 очков
Магическая аркана, +2 кубика при сотворении заклинаний, одноразовый.	
Боевое знамя	25 очков
Знамя, +1 к результату боя.	

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Маска Смерти	50 очков
<i>Сделанная из магического золота, что добывается в глубинах Черного хребта, эта маска отображает лик Каина в его форме Приносящего Смерть, беспощадного убийцы.</i>	
Носитель вызывает Ужас.	

Зубы гидры	40 очков
<i>Каждый такой зуб взят с трупа павшей в битве гидры. Умелые мастера придают ему вид скелета, а маги наполняют гибельной силой. В бою этот зуб используется для того, чтобы призывать проклятые души тех, кто пал в битве с гидрой.</i>	
Модель несет 5 зубов. Они могут быть использованы как метательное оружие с дальностью 12 дюймов.	
Носитель может бросить более одного зуба в ход, и при этом он не имеет штрафа за многочисленные выстрелы, но все зубы должны быть брошены в одно подразделение. За каждое попадание подразделение-цель получает D6 атак с WS 2 и Силой 3. До двух этих атак в раунд могут быть направлены против каждого персонажа в подразделении.	

Кристалл Полуночи	35 очков
<i>Внутри кристалла из чистейшего полуночного хрусталя спит дух, который при пробуждении ищет разум мага и крадет его мысли.</i>	
Одноразовый предмет. Укажите мага в любом месте на столе в начале любого раунда Темных Эльфов. Он должен пройти тест на Лидерство на 3D6 или забыть одно случайное заклинание до конца битвы.	

Яйцо черного дракона	30 очков
<i>Многие яйца, отложенные драконами в зверинце Малекита, не проклевываются полноценными драконами. Будучи съеденным, это яйцо временно дает некоторые драконьи способности.</i>	

Одноразовый предмет. Модель может использовать его в начале любого раунда любого игрока. До конца раунда модель имеет Стойкость 6 и Дыхательное оружие как у черного дракона (смотрите страницу 61).

Зелье Силы	30 очков
<i>Могущественный эликсир создан из крови тролля и сердца грифона.</i>	
Модель может выпить зелье в начале любой Фазы ближнего боя, и его эффект длится до начала раунда следующего игрока. Модель получает +3 к Силе.	

Камень Кошмаров	25 очков
<i>Когда магия этого камня спускается с поводка, ее носитель окружается злобными призраками, которые обжигают вполне реальным черным пламенем.</i>	
Одноразовый предмет. Камень Кошмаров можно использовать в начале любого раунда любого игрока. До конца этого раунда персонаж и подразделение, к которому он присоединяется, вызывают Страх, в соответствии с общими правилами.	

Глаз Наблюдателя	25 очков
<i>Сделанный в форме железного глазного яблока с рубиновым зрачком, этот артефакт дарует носителю мистический взор.</i>	
Одноразовый предмет. Персонаж и подразделение, к которому он присоединяется, могут перебрасывать проваленные броски на попадание при стрельбе.	

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Топор Палача (только для пеших моделей) 80 очков

Топор Палача – это огромное оружие с клинком из черного металла, на который нанесены руны расчленения. Одним ударом такого топора можно развалить человека пополам.

Требует двух рук для использования. Заставляет всегда бить последним. В ближнем бою Сила носителя считается равной удвоенной Стойкости модели, по которой он наносит свои атаки, до максимума в 10. Кроме того, Топор наносит D3 ран.

Клинок Руин 50 очков

Магический клинок проникает через доспехи, как через чистый воздух.

Против атак, сделанных этим клинком, неприменимы спас-броски за доспехи.

Сеть Теней 50 очков

Сделанная из волос ведьм и усиленная клыками гарпий, эта сеть способна разорвать врага на части.

Сеть может быть использована один раз за битву и против одной модели противника в базовом контакте с носителем. Модель противника в базовом контакте с носителем сети получает 2D6 попаданий с Силой 3. Персонаж с сетью всегда может решить не использовать эту специальную способность оружия и вместо этого использовать другое оружие по своему выбору.

Ледяной Клинок 50 очков

Клинок украшен магической руной, которая может заморозить любого противника и временно парализовать его.

Вместо броска на ранение модель, получившая попадание от этого оружия, должна пройти тест на Стойкость или получить рану без спас-бросков за доспехи. Любая модель, которая получила рану от Ледяного Клинка, не может более атаковать в ближнем бою в этот раунд.

Искатель Сердец 35 очков

Искатель Сердец обладает способностью безошибочно выискивать сердца своих жертв.

Персонаж с этим оружием может перекидывать неудачные броски на попадание и на ранение в ближнем бою. Помните, что ни один кубик не может быть перекинут более одного раза.

Клинок Гидры 35 очков

Клинок Гидры бьет, как и его тезка, многими головами.

Персонаж с Клинком Гидры получает D3 дополнительных атак. Кидать следует в начале каждой Фазы ближнего боя.

Проклятие Каледора 35 очков

Это зазубренное копьё покрыто кровью злобных драконов Наггарота и вызывает страх у принцев драконьего королевства Каледор.

Дает бонус в +3 к Силе при нападении. Модели не могут использовать спас-бросок за чешуйчатую кожу от атак этим оружием.

Кинжал Хотека 30 очков

Этот кинжал был создан предателем-священником Ваула Хотеком, и его носитель наносит свои атаки с ослепляющей скоростью.

Кинжал Хотека может быть использован вместе с обычным ручным оружием (давая +1 атаку, как за парное оружие). Модель с этим оружием может использовать специальное правило Всегда бьет первым.

Жизнекрад 30 очков

Жизнекрад – это многозарядный арбалет, который сделан из черной стали, а его зазубренные стрелы напитаны ядом черного дракона.

Дальность: 30дюймов Сила: 4

Специальные правила: Многочисленные выстрелы x 3
Выстрелы из Жизнекрада всегда попадают на 2+, вне зависимости от каких бы то ни было положительных и отрицательных модификаторов на попадание любого вида.

Багровая Смерть 25 очков

Эту огромную алебарду обычно несет Темный Лорд Кхалак из Ихронда.

Требует двух рук для использования. Сила носителя этого оружия всегда считается как 6, игнорируя все отрицательные и положительные модификаторы любого вида.

Пронзительное копьё 25 очков

Это копьё имеет наконечник из двух десятков когтей холодных. Удар такого копьё наносит рваные раны, и жертва быстро истекает кровью.

Рыцарское копьё. Смертельный удар.



Кнут Агонии 25 очков

Этот кнут обычно несет в бой Владыка Зверей Ракарх, самый злобный и умелый Владыка Зверей во всем Наггароте. Он наносит настолько чувствительные удары, что даже самые толстокожие и тупые твари чувствуют нестерпимую боль.

Кнут погонщика. Сила носителя этого оружия всегда считается как 5, игнорируя все отрицательные и положительные модификаторы любого вида.

Душешрам 15 очков

Когда этот клинок ковался, он охлаждался в котле с кровью, и теперь пронзает сталь так же легко, как и плоть.

Двуручное оружие. Бронебойность.



МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Доспехи Живой Смерти

60 очков

Говорят, что надевший эти доспехи не может умереть. Правда, при этом он не может и снять их, и медленно сходит в них с ума.

Тяжелые доспехи. Кроме того, модель в этих доспехах получает +1 к Стойкости и +1 рану. При выставлении модели на поле боя киньте D6: на «1» модель не выдерживает магии доспехов и до конца игры должна подчиняться правилу Тупости.

Доспехи Вечного Служения

35 очков

Клятвы вечного служения Каину выгравированы на металле доспехов, и их носитель получает удлиненную жизнь во славу бога войны.

Тяжелые доспехи. Кроме того, персонаж в этих доспехах может использовать правило регенерации, как описано в основной книге правил Warhammer.

Плащ Хаг Граефа

25 очков

Сделанный из шкуры Ааграунира, самого первого морского дракона, которого поймали Темные Эльфы, этот плащ может выдержать самые сильные удары. Плащ из шкуры морского дракона. Кроме того, все дистанционные атаки (включая стрельбу всех видов, магические стрелы и прочие магические заклинания, которые наносят попадания с известной Силой)

считаются имеющими Силу в два раза меньше, чем она есть на самом деле (с округлением вверх) до броска на ранение.

Доспехи Тьмы

25 очков

Эти доспехи, сделанные из метеоритного железа, практически нельзя пробить.

Носитель получает спас-бросок за доспехи на 1+, и этот спас-бросок не может быть улучшен никаким образом.

Щит Гхронда

25 очков

Сделанный в форме лица Ледяного Демона, щит несет в себе силу Севера и отнимает силу у атак против своего носителя.

Эти доспехи считаются обычным щитом. Кроме того, все удары по носителю наносятся с пенальти -1 к Силе удара.

Кровавые Доспехи

15 очков

Омытые кровью врагов, эти доспехи становятся еще прочнее.

Тяжелые доспехи. Кроме того, за каждую рану, которую нанес носитель, спас-бросок модели улучшается на 1 (4+, 3+ и так далее), до максимума суммарного спас-броска в 1+ (с учетом всех других бонусов к спас-броску).

ТАЛИСМАНЫ

Черный Амулет

70 очков

Сделанный из камня, который добыт в самых глубинах северных гор, он представляет собой прекрасно отполированный камень с единственной святящейся руной в центре.

Носитель получает магический спас-бросок на 4+. За каждый успешный магический спас-бросок в ближнем бою атаковавшая его модель получает одну рану, без спас-бросков, даже магических.

Кольцо Тьмы

40 очков

Черный магический дым окружает носителя Кольца, не давая врагам нанести удар или прицелиться.

Все модели, пытающиеся атаковать носителя в ближнем бою, при атаках против него считаются имеющими WS, равный половине родного, с округлением вверх. Все модели, пытающиеся стрелять по носителю или по подразделению, к которому он присоединяется, считаются имеющими BS, равный половине родного, с округлением вверх.

Кулон Калеша

35 очков

Этот кулон носит Старшая Госпожа Темного Конвента волшебниц, и защитная аура этого предмета становится тем сильнее, чем могущественнее удары, наносимые по Госпоже.

Предмет дает магический спас-бросок, значение которого зависит от силы наносимой атаки. Киньте D6 за каждую рану, нанесенную по носителю предмета: если бросок равен или менее силы нанесенной раны, то рана игнорируется, если больше, то рана наносится в соответствии с общими правилами. Если на кубке выпадет 6, то это всегда провал.

Ключ Гхронда

30 очков

Этот ключ из черного железа несет на себе руны с именем Каина в его форме Стальной пантеры, Охотника в Пустоте.

Ключ добавляет один кубик в пул разрушения заклинаний.

Жемчужина Бесконечной Тьмы

25 очков

В чернильной глубине Жемчужины струится почти живой мрак, и близость к нему погружает душу в оупляющую депрессию.

Персонаж и подразделение, к которому он присоединяется, могут игнорировать правила Психологии.

Кольцо Хотека

25 очков

Хотек, ренегат-священник Вауля, сделал это Кольцо, чтобы оно защищало его от магии, когда он изготавливает свои магические предметы.

Любой маг (вражеский и дружественный) в пределах 12 дюймов от носителя Кольца получает магическую ошибку при сотворении заклинания, если он выкидывает на кубиках дубль.

Аннулирующий Талисман

15 очков

Этот серебряный талисман отражает силу Хаоса во всех ее проявлениях.

Аннулирующий Талисман дает персонажу Сопротивление магии (1). Персонаж может иметь более одного талисмана (так же, как и свитков), и их эффект складывается. Например, модель с двумя талисманами имеет Сопротивление магии (2).

МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

Черный Посох

55 очков

Черный Посох – это один из самых желанных талисманов для любой волшебницы Наггарота. Им владеет одна из шести волшебниц Конвента.

Связанное заклинание с Силой 4. Содержит заклинание Сила Тьмы (смотрите страницу 63).

Фамилиар Концентрации

25 очков

Это демоническое существо сопровождает волшебницу на поле боя, и через него она может направлять свои заклинания.

В начале каждой фазы Темных Эльфов выберите одну точку не далее чем в 6 дюймах от волшебницы с этим предметом и не ближе чем в 1 дюйме от моделей противника. До конца Магической фазы волшебница использует местоположение этой точки для определения линии видимости, дальности и нахождения в ближнем бою для всех своих заклинаний.

Плащ Темной Звезды

25 очков

В ткань этого плаща вплетена эссенция звезды, украденной с ночного свода Наггарота.

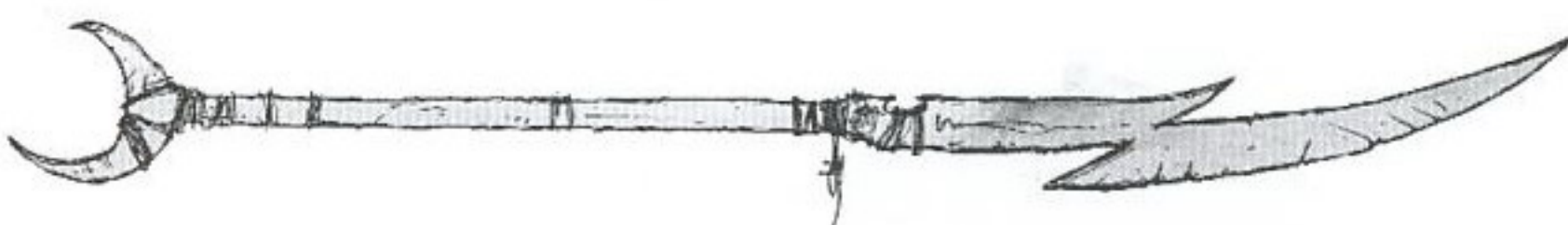
Этот предмет дает волшебнице один дополнительный кубик в каждую Магическую фазу. Только она может использовать эти кубики.

Жертвенный Клинок

25 очков

Наполненный заклинаниями крови и убийства, этот клинок высасывает жизнь из живого существа и превращает его душу в чистую магию, которую может использовать маг.

Один раз за одну попытку сотворить заклинание, после броска кубиков на сотворение, волшебница может принести в жертву одну модель в подразделении, в котором она находится. Модель немедленно удаляется из подразделения как убитая, без спас-бросков любого вида. Волшебница может бросить еще один кубик и прибавить выпавший результат к сумме на сотворение. Следует иметь в виду, что такое использование союзных моделей МОЖЕТ привести к тесту на панику, если за одну магическую фазу волшебница принесет в жертву 25% и более числа моделей в своем подразделении!



Книга Фуриона

15 очков

Фурион написал этот том на коже Орков, чтобы обучать своих учеников путям темного искусства. Книга дает носителю дополнительное заклинание.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

Знамя Нагарита

125 очков

Это знамя древней прародины Темных Эльфов, Нагарита, что теперь лежит на дне океана. Это персональное знамя Короля-Чародея, которое объявляет власть Малекита над всем эльфийским народом.

Знамя прибавляет +1 к результату боя дружественным подразделениям в каждом ближнем бою в пределах 6 дюймов от носителя, и подразделение под этим флагом становится Непоколебимым, как описано в основной книге правил Warhammer.

Знамя Гидры

75 очков

Усиленное магической силой Королевы Гидр, это знамя ускоряет рефлексy тех, кто идет в бой под ним.

Все модели в подразделении, включая скакунов, получают +1 атаку в первый раунд ближнего боя.

Знамя Страха

40 очков

Столь велик страх перед Богом Крови, что немногие отваживаются взглянуть даже на его вытканый на знамени лик.

Подразделение излучает Страх, как описано в основной книге правил Warhammer.

Знамя Резни

35 очков

Омытый кровью ультуанских эльфов, этот стяг наполняет подразделение мрачной решимостью.

Подразделение получает +D3 к результату ближнего боя в тот раунд, когда оно совершает нападение.

Знамя Хаг Граефа

35 очков

Под магическим влиянием этого змеевидного знамени воины наносят удары с невероятной стремительностью.

Все модели в подразделении могут использовать правило Всегда бить первым.

Знамя Морского Змея (только для корсаров)

25 очков

Легендарное Знамя Калдора Провидца до сих пор несет его герб – чудовищную змею.

Подразделение под этим знаменем должно подчиняться правилу Бешенства.

Знамя Убийства

25 очков

Омытый кровью принесенных в жертву пленников, этот стяг наполняет Темных Эльфов жаждой убийства и крови.

Подразделение под этим знаменем может использовать правило Бронебойности.

Знамя Холодной Крови (одноразовое)

15 очков

Омытое кровью человекоящеров, это знамя наполняет воинов в отряде такой же хладнокровной дисциплиной, с какой сражаются эти воины Древних.

Объявите использование знамени в начале раунда любого игрока. До конца данного раунда подразделение под этим знаменем проходит все тесты на Лидерство на трех кубиках, игнорируя значение наибольшего.

ПАМЯТКА

ПЕРСОНАЖИ М WS BS S T W I A Ld Стр.

Старуха Хеллеброн (Crone Hellebron)	5	7	6	4	3	3	9	4	10	66
Гибельная Карга (Death Hag)	5	6	6	4	3	2	8	3	9	50
Кровавый котел (ведьма) (Cauldron of Blood (Hag))	5	4	4	3	3	1	6	2	8	51
Локхир Могучее Сердце (Lokhir Fellheart)	5	6	6	4	3	2	7	3	9	69
Малекит (Malekith)	5	8	6	5	4	3	8	4	10	64
Малус Темный Клинок (Malus Darkblade)	5	6	5	4	3	2	7	3	9	67
Желчь (Spice)	7	3	0	4	4	1	2	2	4	67
Владыка (Master)	5	6	6	4	3	2	7	3	9	60
Морати (Morathi)	5	5	4	3	3	3	6	3	10	65
Сулефет (Sulephet)	8	4	0	4	4	3	4	3	6	65
Грозный Владыка (Dreadlord)	5	7	6	4	3	3	8	4	10	60
Тенеклинок (Shadowblade)	6	10	10	4	3	2	10	3	10	68
Волшебница (Sorceress)	5	4	4	3	3	2	5	1	8	62
Высшая волшебница (Supreme Sorceress)	5	4	4	3	3	3	5	1	9	62

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

М WS BS S T W I A Ld Стр.										
Ассассин (Assassin)	5	9	9	4	3	2	10	3	10	61
Корсары Черных Ковчегов (Black Ark Corsairs)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	45
Габитель (Reaver)	5	4	4	3	3	1	5	2	8	45
Темный всадник (Dark Rider)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	49
Предвестник (Herald)	5	4	5	3	3	1	5	2	8	49
Темный скакун (Dark Steed)	9	3	0	3	3	1	4	1	5	56
Гарпия (Harpy)	5	3	0	3	3	1	5	2	6	55
Арбалетчик (Crossbowman)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	44
Часовой (Guardmaster)	5	4	5	3	3	1	5	1	8	44
Воин (Warrior)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	44
Дворянин (Lordling)	5	4	4	3	3	1	5	2	8	44

СКАКУНЫ М WS BS S T W I A Ld Стр.

Черный дракон (Black Dragon)	6	6	0	6	6	6	3	5	8	57
Холодный (Cold One)	7	3	0	4	4	1	2	1	3	55
Мантисора (Manticore)	6	5	0	5	5	4	5	4	5	59
Темный пегас (Dark Pegasus)	8	3	0	4	4	3	4	2	6	56
Темный скакун (Dark Steed)	9	3	0	3	3	1	4	1	5	56

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

М WS BS S T W I A Ld Стр.										
Черный Стражник Наггаронда (Black Guard of Naggarond)	5	5	4	3	3	1	6	2	9	46
Магистр Башни (Tower Master)	5	5	4	3	3	1	6	3	9	46
Коуран из Черной Стражи (Kouran of the Black Guard)	5	5	4	3	3	1	6	3	9	70
Колесница холодных (Cold One Chariot)	-	-	-	5	5	4	-	-	-	53
Колесничий (Charioteer)	-	5	4	4	-	-	6	1	9	53
Холодный (Cold One)	7	3	0	4	-	-	2	1	-	55
Хладнокровный рыцарь (Cold One Knights)	5	5	4	4	3	1	6	1	9	52
Рыцарь Ужаса (Dread Knight)	5	5	4	4	3	1	6	2	9	52
Холодный (Cold One)	7	3	0	4	4	1	2	1	3	55
Палач Хар Ганета (Har Ganeth Executioners)	5	5	4	4	3	1	5	1	8	47
Владыка Меча (Draich-master)	5	5	4	4	3	1	5	2	8	47
Туларис Хар Ганетский (Tullaris of Har Ganeth)	5	5	4	4	3	1	5	2	8	71
Тень (Shade)	5	5	5	3	3	1	5	1	8	48
Кровавая Тень (Bloodshade)	5	5	6	3	3	1	5	2	8	48
Ведьма (Witch Elf)	5	4	4	3	3	1	6	1	8	50
Карга (Hag)	5	4	4	3	3	1	6	2	8	50

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

М WS BS S T W I A Ld Стр.										
Расчленяющий стреломет (Reaper Bolt Thrower)	-	-	-	-	7	3	-	-	-	54
Темный Эльф (Dark Elf)	5	4	4	3	3	1	5	1	8	54
Боевая гидра (Karond Kar War Hydra)	6	4	0	5	5	5	2	7	6	58
Погонщик (Beastmaster)	6	4	4	3	3	1	5	2	8	58

Отпечатано в России

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании «Games Workshop», выданной ООО «Алегрис», 1-я редакция, Москва 2007 год.

Автор: Гэв Торп Оригинальная книга: Джарвис Джонсон Дополнительные материалы: Робин Грудданс Обложка: Пол Дентон

Иллюстрации: Пол Дентон, Нуала Кеннеди, Нейол Худсон, Карл Капински, Джон Бланч, Джоф Тейлор, Дэвид Галахер

Графический дизайн: Пит Борлас и Алан Девис

Скульпторы миниатюр: Тим Аджок, Майк Андерсон, Колин Грейсон, Алекс Худстром, Эли Моррисон, Браен Нельсон, Алан Перри, Майкл Перри, Стив Салех и Дейв Томас

Команда 'Heavy Metal': Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрен, Кирстен Виллиамс

Хоббийные материалы: Дейв Эндрюс, Нейл Ходгсон, Марк Джонс, Чад Миерзва, МДоминик Мюррей и Адриан Вуд

Производство: Майкл Барсон, Марк Элиот, Дилан Оуэн, Марк Рейнор, Иан Стрикленд, Шон Тортл, Натан Винтер

Специальная благодарность: греческим плейтистерам, Браен Фолкарелли, Марко Луки, Рою Егенспергер, Марку Хевенер, Майку Маршаллу, Мету Варду, Грехему Деви, Джерсеми Ветроку, Алану Мерту

Русская версия книги

Перевод: Алексей Кукавский и Владимир Яснов Под редакцией: Алексея Брянцева aka Алмазный Бретонец

Верстка русской версии: Любовь Мачина

Произведено компанией «Games Workshop»

Авторские права © Games Workshop Limited 2007. Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, логотип, Citadel, логотип Citadel, Chaos, Хаос, Khorne, Кхорн, Tzeentch, Тзинч, Nurgle, Нургл, Slaanesh, Слаанеш, логотипы фракций хаоса, логотип Двуглавого Орла, Black Ark Corsairs, корсары Черных ковчегов, Black Guard of Naggarond, Черный стражи Наггаронда, Cauldron of Blood, кровавый котел, Cold Ones, Холодные, Cold One Knights, Хладнокровные рыцари, Cold One Chariot, Колесница Холодных, Crone Hellebron, Старуха Хеллеброн, Dark Elves, Темные Эльфы, Dark Pegasus, Темный пегас, Har Ganeth Executioners, Палачи Хар Ганета, Kouran of the Black Guard, Коуран из Черной Стражи, Lokhir Fellheart, Локир Могучее сердце, Malekith the Witch King, Малекит, Король-Чародей, Morathi the Hag Sorceress, Морати, Волшебница Ведьма, Malus Darkblade, Малус Темный клинок, Reaper Bolt Thrower, Расчленяющий стреломет, Shadowblade, Тенеклинок, Tullaris of Har Ganeth, туларис хар Ганетский, Witch Elves Ведьма и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2008, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в иллюстративных целях.

Некоторые продукты линии «Citadel» могут быть опасны при неправильном использовании, и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны при использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.



Стремительные Темные Всадники и беспощадные корсары образуют авангард армии Темных Эльфов.



Темные Эльфы отражают налет почитателей Хаоса с севера.

WARHAMMER

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

«Забирайте их золото, сжигайте их дома, убивайте их семьи и порабощайте их души. Но самое главное – делайте это с удовольствием.»

Малекит, Король Чародей-Наггарота

По всему миру армии Темных Эльфов вызывают страх и отвращение. Абсолютно беспощадные, воины Темных Эльфов наслаждаются смертью и разрушением, которое они несут иным расам. Никто не может спастись от их смертоносного внимания.

Темные Эльфы – одна из серии дополнений к миру Боевого Молота. Каждая подобная книга включает исчерпывающие подробности об армии, ее истории и героях.

Внутри вы найдете:

НАЛЕТЧИКИ НАГГАРОТА

Исчерпывающая секция, которая содержит историю Темных Эльфов, описание их земель и экскурс в их кровожадное сообщество.

БЕСТИАРИЙ

Полные описания и правила воинов и тварей на службе Короля-Чародея. Здесь же Вы найдете историю и правила для героев Наггарота, таких как Малус Темный Клинок или Локхир Могучее Сердце.

ВОИНСТВО НАГГАРОТА

Советы по покраске, цветовым схемам, изображениям на знаменах и темам для солдат армии Темных Эльфов, которых Вы можете выставить на игровое поле, собрав из моделей производства «Citadel miniatures».

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ:

Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию «Citadel miniatures» в готовую для игры армию.



Книги из серии «Армии Молота Войны»:

- | | |
|----------------|---------------------|
| ☛ Звери Хаоса | ☛ Лizardмены |
| ☛ Цари Гробниц | ☛ Королевства Огров |
| ☛ Темные Эльфы | ☛ Орки и Гоблины |
| ☛ Гномы | ☛ Скейвены |
| ☛ Империя | ☛ Вампиры |
| ☛ Высшие Эльфы | ☛ Лесные Эльфы |
| ☛ Орды Хаоса | ☛ Бретонния |

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» –
ЭТО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ
ИГРЫ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ
ФЭНТЕЗИЙНОЙ ИГРЫ

Вы должны иметь экземпляр Книги Правил
Warhammer Fantasy Battles для того, чтобы
использовать содержание этой книги.

ОТПЕЧАТАНО
В РОССИИ

GAMES
WORKSHOP®

РУССКИЙ

CITADEL

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru

ISBN: 978-1841548500



4 612 687 550 271