

WARHAMMER®

ДЕМОНЫ ХАОСА

АРМИИ
WARHAMMER

GAMES
WORKSHOP®



Мастер Перемен направляет грозное войско порождений бездны.

ДЕМОНЫ ХАОСА



Автор Мэтью Вард

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3	Демонические легионы	30	Эпидемий, Учетчик Нургла	57
Порождения Темных Богов	5	Великие демоны	31	Маска, служительница Слаанеша	58
Владения Хаоса	6	Кровожадный	32	Каранак, Гончая возмездия	59
Царство Бога Крови	6	Мастер Перемен	33	Демоническое колдовство	60
Пределы Колдуна	8	Великий Нечистый	34	Магия демонов Тзинтча	61
Земли Повелителя Чумы	10	Хранитель Секретов	35	Магия демонов Нургла	62
Княжество Бога Наслаждений	12	Кровотворцы Кхорна	36	Магия демонов Слаанеша	63
Пришествие Хаоса	14	Розовые ужасы Тзинтча	37	Воинство, достойное Богов	64
Рождение Хаоса	14	Хвореносцы Нургла	38	Воинский Лист Демонов Хаоса	81
Падение Ксахутека	14	Демонессы Слаанеша	39	Лорды	82
Закат Империи	15	Терзающие гончие Кхорна	40	Герои	84
Судьба гномов	16	Крикун Тзинтча	41	Скакун героев	85
Осквернение Ультуана	16	Нурглики	42	Основные отряды	88
Пнев Короля-Феникса	16	Слаанешевы искатели	43	Специальные отряды	90
Великий Ритуал	17	Кроволомы Кхорна	44	Редкие отряды	91
Поток Скверны	18	Огневики Тзинтча	45	Награды демонов	92
Тайники Зимы	18	Звери Нургла	46	Памятка	96
Круденвальдская Битва	20	Выкормыши Слаанеша	47		
Разорение Браквирона	22	Князья Демонов	48		
Возмездие Н'Кари	24	Фурии Хаоса	49		
Вторжения пожирателей душ	27	Колесницы богов	50		
		Скарбранд-изгнанник	51		
		Кайр Судьбоплет	52		
		Собирающий черепа	54		
		Голубые Писцы Тзинтча	55		
		Перевертыш	56		

Автор: Мэт Вард

Дополнительные материалы: Рик Пристли Обложка: Адриан Смит Иллюстрации: Пол Дентон, Нуала Кеннеди, Нейл Худсон, Карл Капински, Джон Бланч, Джоф Тейлор, Дэвид Галахер Графический дизайн: Пит Борлас и Алан Девис Скульпторы миниатюр: Тим Адкок, Майк Андерсон, Колин Грейсон, Алекс Худстром, Эли Моррисон, Браен Нельсон, Алан Перри, Майкл Перри, Стив Салех и Дейв Томас

Команда 'Eavy Metal: Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрэн, Кирстен Вилиамс

Хоббийные материалы: Дейв Эндрюс, Нейл Ходгсон, Марк Джонс, Чад Миерзва, Доминик Мюррей и Адриан Вуд

Производство: Майкл Барсон, Марк Элиот, Дилан Оуэн, Марк Рейнор, Йан Стрикленд, Шон Тортл, Натан Винтер

Специальная благодарность: греческим плеистестерам, Браен Фолкарелли, Марко Луки, Рой Егенспергер, Марк Хевенер, Майку Маршаллу, Мету Варду, Грехему Деви, Джереми Ветроку, Алану Мерту

РУССКАЯ ВЕРСИЯ КНИГИ

Перевод: Кирилл Шеманский

Под редакцией: Алексея Бринцева aka Алмазный Бретонец

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP»

© Games Workshop Limited 2007. Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, логотип Warhammer, GW, 'Eavy Metal, White Dwarf, Citadel, логотип Citadel, Chaos, Хаос, Khorne, Кхорн, Tzeentch, Тзинтча, Nurgle, Нургла, Slaanesh, Слаанеш, логотипы фракций Хаоса, логотип Двуглавого Орла, Realm of Chaos, Владения Хаоса, Red Corsairs, красные корсары, Sons of Prion, Сына Приора, Toreus, Топеус, Psyker, псайкеры, Ordo Malleus, Ордо Маллеус, Daemon Hunter, Охотники за Демонами, Grey Knights, Серые Рыцари, Justicar, Юстикар, Kher-ys, Кхер-Ис, Bloodthirster, Кровожадный, Lord of Change, Повелитель Изменений, Great Unclean One, Великий Грязнуля, Keeper of Secrets, Хранитель Секретов, Bloodletter, Кровотворец, Bloodcrusher of Khorne, Кроволом Кхорна, Herald of Khorne, Герольд Кхорна, Pink Horror, Розовый ужас, Herald of Tzeentch, Герольд Тзинтча, Plaguebearer, Хвореносец, Soul Grinder, Сокрушитель Душ, Herald of Nurgle, Герольд Нургла, Daemonette, Демонесса, Seeker of Slaanesh, Искатели Слаанеша, Chaos Spawn, Отродье Хаоса, Herald of Slaanesh, Герольд Слаанеша, Flesh Hound, Гончие Плоти, Screamer of Tzeentch, крикун Тзинтча, Nurgling, Нурглинги, Flamer of Tzeentch, Огневик Тзинтча, Pyrocaster of Tzeentch, Beast of Nurgle, Тварь Нургла, Fiend of Slaanesh, Выкормыш Слаанеша, Daemon Prince, Князь Демонов, Chaos Fury, Фурия хаоса, Skarbrand, Скарбранд, Fateweaver, Судьбоплет, Ku'gath, Ку'Гат, Skulltaker, Собирающий Черепов, Blue Scribes of Tzeentch, Голубые Писцы Тзинтча, Changeling, Перевертыш, Epidemius, Эпидемий, Masque of Slaanesh, маска Слаанеша, Karanak, Каранак 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 ®, 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 в использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.

Warhammer и Warhammer 40000 являются ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2008, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

ВВЕДЕНИЕ

За пределами пространства и времени Боги Хаоса грезят о мире смертных, взирая на него своими древними очами. Для Четверки Великих материальная вселенная служит ареной интереснейшей игры, пространством, где бесконечная война и насилие служат способом выявления сильнейшего из богов. Самыми страшными их слугами являются Демоны Хаоса, кроважадные отражения божественной воли, выпущенные в реальность. Эта книга служит основным источником информации для собирания, покраски и применения Демонических Легионов в игровой системе мира Боевого Молота.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА МИРА БОЕВОГО МОЛОТА

Основная Книга Правил содержит правила для проведения настольных игр с миниатюрами «Citadel». Каждая армия располагает собственной книгой, содержащей дополнительные правила, позволяющие превратить Вашу коллекцию в готовую для игры силу. Та, что вы держите в руках, описывает порождения мысли – Демонов Хаоса, их Воинский Лист и миниатюры.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ?

Каждая книга армии разделена на четыре основные части, посвященные одному из аспектов данной расы. Книга армии «Демоны Хаоса» включает следующие разделы:

Порождения Темных Богов: на этих страницах рассказывается о Демонах Хаоса и их божественных создателях и повелителях, раскрываются запретные знания о Четверке Великих и Владениях Хаоса, а также о страшнейших вторжениях в мир смертных.

Демонические легионы: каждая разновидность демонов имеет свое описание во втором разделе. Здесь дается описание отряда, его роль в войске и полные правила – включая особые свойства или уникальное вооружение.

Воинство, достойное Богов: предпоследняя часть содержит фотографии моделей демонов производства «Citadel», великолепно покрашенных известной группой художников 'Eavy Metal Team из компании «Games Workshop». Цветовые схемы для разных типов войск, примеры армий – все для украшения Вашего Легиона.

Воинский Лист Демонов Хаоса: четвертый раздел представляет все отряды из Демонических Легионов, их стойкость в очках и правила для персонажей и различных типов отрядов, что вкпе позволит Вам выставить армию на игровой стол для честной схватки с противником. Здесь также описаны Награды Демонов, что сделают Ваши войска еще опаснее в битве.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЛЕГИОН?

Демоны Хаоса – грозный противник, включающий самые разные отряды отличных бойцов. Нередко уступающий в численности, Демонический Легион никогда не уступает своему врагу в мощи, так как каждое нечестивое порождение тьмы в его шеренгах является частицей первородной силы Хаоса. В Вашем распоряжении будет такое множество превосходных подразделений, что Вы сможете сделать армию, наиболее точно отражающую Ваш игровой стиль. Соединяя служителей всей Четверки Великих, можно создать либо несокрушимый медлительный левиафан, либо гибкий и стремительный клинок быстрой смерти, либо колдовской ковен, испепеляющий противника потоками чародейского пламени. Выбор за Вами!

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя эта книга армий включает в себя всю необходимую для игры информацию, всегда отыщется полезный совет по тактике, интересный сценарий или новая цветовая схема. Ежемесячный журнал «White Dwarf» содержит статьи обо всех аспектах игровой системы мира Боевого Молота. Также Вы можете найти заметки, посвященные собиранию и применению армии «Демонические Легионы», на нашем веб-сайте:

www.games-workshop.com





ПОРОЖДЕНИЯ ТЕМНЫХ БОГОВ

Демоны созданы из чистой мысли, они представляют собою воплощения чувств, которыми их создателем предопределен смысл бытия. Пожиратели душ – ночные кошмары смертных, обретшие жуткий облик; поток разрушительной силы, что бессчетно уничтожает цивилизации и истребляет целые армии храбрецов.

Порождения бездны – овеществленная тяга к распаду, все их действия направлены на гибель существующего миропорядка и замену его на собственное искаженное видение. Они взирают на земли Боевого Молота из иной реальности, безудержно и жадно разыскивая то слабое место, что позволит им вторгнуться во владения рожденных-во-плоти. Продвижение Демонов Хаоса в материальной вселенной несет с собою анархию, потерю осмысленности происходящего и неопишемое истребление.

Каждый пожиратель душ – получившая форму чистая энергия, искаженная темными желаниями Богов Хаоса и жаждущая уничтожения всего и вся. Порождения бездны обладают самыми разными обликами – от крохотных нургликов до Кровожадных, Великих Демонов Кхорна, чьи мощные тела многократно превосходят размерами тела людей. Внешность и характер демона всегда отражает сущность его создателя и хозяина, пожиратель душ является лишь тенью личности и стремлений бога-покровителя. Демоны Кхорна, Бога Крови, безрассудно яростны и воинственны и всегда жаждут только возможности убить противника и забрать его череп в знак победы. Творения Тзинтча наделены частицей его коварства и колдовского дара. Служители Нургла столь же омерзительны, как и их чумные дары, а рабы Слаанеша, подобно ему, изысканы и испорчены. Все демоны без исключения – противояственное осквернение самих понятий логики, порядка и разума, они – грезы сумасшедшего, ведомые отвратительным и чуждым безумием Темных Богов.

Колдовские порождения, не нуждающиеся в еде или отдыхе, пожиратели душ совершенно неутомимы и не подвластны сомнению, страху или боли от утрат. Что еще хуже – сплетенное из чар тело демона можно разрушить только самым сильным ударом. Но самого слугу божества и вовсе невозможно уничтожить. Материальная оболочка распадается, а бессмертный дух изгоняется в нереальность, которая его породила. Впоследствии демон восстанавливает утраченное вместилище и мстит тем, кто доставил ему такое неудобство.

Во Владениях Хаоса пожиратели душ обитают рядом со своими божественными творцами. Это постоянно изменяющаяся, неописуемая грань бытия, порождение чистой мысли, что находится за пределами зрения пророков и безумцев. Демоны питаются kloкочущими потоками сил, пронизывающих эти Владения, именно здесь они вечно сражаются друг с другом. Они – лишь фигуры в Большой Игре, в которой влияние Богов Хаоса постоянно увеличивается или уменьшается, следуя случайностям их постоянной борьбы за абсолютную власть. Единственное, ради чего Четверка Великих способна забыть свои разногласия – поглощение материальной вселенной. Именно по этой причине порождения Хаоса несут миру смертных лишь гибель и уничтожение.

ЛЕГИОНЫ ЧЕТВЕРКИ ВЕЛИКИХ

Воинство Демонов может быть любого размера – от пары десятков рычащих кровотворцев или бормочущих хвореносцев до огромной орды, чьи потрепанные знамена проклятых сил затмевают горизонт. Сильнейшими армиями командуют Великие Демоны, грозные аватары Богов Хаоса, способные в одиночку разбить воинство рожденных-во-плоти или разрушить крепость. Некоторые полчища служат лишь одному божеству и состоят из порождений одного создателя. Другие, более часто встречающиеся, объединяют в своих рядах пожирателей душ, временно отбросивших вечные разногласия и направивших свою мощь против мира смертных. Такие армии наиболее опасны, так как сочетают свирепое бешенство Кхорна, колдовскую мощь Тзинтча, разлагающуюся неуязвимость Нургла и смертельную стремительность Слаанеша. Единственный шанс победить такого врага – это стойко держаться, надеясь, что потоки магии, насыщающие колдовских тварей, ослабеют раньше, чем будут уничтожены надежда и сама жизнь сопротивляющихся.

ВТОРЖЕНИЯ ПОЖИРАТЕЛЕЙ ДУШ

Демоны могут существовать среди рожденных-во-плоти, лишь подпитываясь магией, и даже тогда они подвержены капризам приливов и течений чародейских сил. В результате они способны проявляться в реальности только в насыщенных колдовством областях, где дыхание Хаоса наиболее различимо. Самым большим из таких проходов являются полярные врата на морозном севере, там, где перемешались мир материи и царства Богов. Когда разрыв увеличивается, Владения Хаоса поглощают северные земли и выпускают порождения бездны вовне. Но это далеко не единственная прореха в ткани мироздания, поскольку на континентах разбросано немало мест с ослабевшими барьерами между мирами – наследие безрассудного применения магии. Вторжения редко имеют целью похищение каких-либо сокровищ, ведь служители Темных Богов не испытывают влечения к изделиям из камня и металла. Обычно нашествия совершаются как важная часть божественного замысла. Тзинтч, Искуснейший Интриган, посылает пожирателей душ в мир смертных для воплощения своих странных планов. Нургл, Повелитель Мух, делает то же самое, но уже для распространения любимых эпидемий и хворей. Такие прорывы редко длятся значимое время, поскольку магические потоки не слишком долго могут поддерживать существование демонов. Тем не менее, они оставляют заметные следы из горя и страданий. Весь ужас подобных вторжений меркнет перед тем, что произойдет, когда задуют поистине мощные колдовские ветра, что позволит демонам свободно разгуливать по материальной вселенной. В этот день порождения Хаоса победной поступью войдут в этот мир, и он низринется в бездну безумия и смерти.

ВЛАДЕНИЯ ХАОСА

Вдали от света солнца или звезд находится чудовищное измерение, известное как Владения Хаоса. Это не привычная рожденным-во-плоти область в пределах пространства, но нечто вне физических или временных границ, бездна, обязанная своим существованием мыслям и грезам разумных существ. Это логово Демонов Хаоса.

В бесконечных отражениях Хаоса нет власти законов физики, управляющих миром смертных. В пределах царства мысли сны воплощаются в реальность, а реальность становится подобием горячечного бреда. Гравитация, форма, пространство и структура – все изменяемо и подчинено капризам Темных Богов. Очень немногие рожденные-во-плоти способны воспринимать величие Владений Хаоса во всей их непостижимости, поскольку сознание живого существа бежит от абсолютно чуждых ему образов. Именно поэтому не может быть двух одинаковых описаний Владений, так как обычный разум старается спрятать недоступное его пониманию за осколками, вытащенными из памяти.

Здесь правят грезы и кошмары, причина не обязательно предшествует следствию, и в бездне нереальности случается даже невозможное. У каждого Бога Хаоса свои сферы влияния, свои демонические служители и свои пределы – отдельные царства внутри Владений. Все это поддерживается в своем подобии существования только силой воли божества. Лишенные такого воздействия, земли и порождения Четверки Великих вновь превратятся в безликие потоки энергии.

Владения Хаоса служат для Богов не только обиталищем. Это также их поле битвы, арена Большой Игры за превосходство. Темные Братья постоянно враждуют между собою, пытаясь усилить влияние среди нематериальных отражений Хаоса. Несмотря на бесчисленные различия, каждый из Четверки Великих имеет одну и ту же конечную цель: полную власть над всем сущим. Такой абсолютный контроль невозможно разделить даже между богами. Армии пожирателей душ сталкиваются среди кристаллических равнин, ядовитых джунглей, заполненных костями болот и рек из дымящейся плоти. Идут жуткие войны на истребление во славу Богов Хаоса, чтобы получить или отбить территорию и ту колдовскую силу, что она содержит. Во Владениях Хаоса магия является основой бытия, и величина царства – это не только символ могущества, но и могущество само по себе.

Когда создания одного из Четверки завоевывают часть Владений, она преображается по прихоти и желанию их повелителя, скидывая прежний облик и принимая новую форму. Если окровавленные служители захватывают область протухших садов Нургла, разлагающаяся поросль быстро распадается в ничто, оставляя лишь бесплодную, изрытую землю. Ровно так же, случись Тзинтчу отбить эту территорию у Бога Войны, радужные кристаллические образования сменяют выжженные пустоши.

Союзы в вечном противостоянии сложнодостижимы, но не невозможны. Темные Боги нередко ищут способа объединиться ради достижения общей цели. Хотя Кхорн – сильнейший из Четверки Великих, даже он не всемогущ. Тзинтч – его главный соперник, но при определенных

обстоятельствах Нургл, и, – изредка, – Слаанеш готовы сражаться с ними на равных. В усложнение и без того непростых взаимодействий есть дополнительные предпосылки, влияющие на ход событий. Кхорн более всех прочих ненавидит Слаанеша, чьи темные помыслы и творения оскорбляют воинскую честь и достоинство Бога Крови. В то же время Тзинтч и Нургл, будучи воплощениями противоположных чувств, – надежды и отчаяния, – редко нуждаются в особом поводе для обмена ударами.

Каждое божество жаждет получить власть над остальными, и, хотя кому-то и удастся получить временное преимущество, еще ни одному не удалось полностью уничтожить другого. Если кто-то начинает обретать чрезмерную мощь, все прочие объединяют усилия против него. Затем, когда влияние союзников возрастает, альянс распадается, заключаются новые вынужденные сделки, пока вновь не появится возможный узурпатор, чтобы со временем так же отступить в тень.

ЦАРСТВО БОГА КРОВИ

Обширнейшие земли во Владениях принадлежат Кхорну, Богу Войны. Ему неведома утонченность, пониманию красоты формы нет места в черном сердце, ведь Кхорн – Бог Крови, Владыка Черепов. Бессмертная сущность состоит лишь из гнева, и единственное его желание – смертоубийство. Царство Кхорна отражает личность хозяина, как и все Владения Богов, что несут печать их натур, непереносимых ко всему чуждому. В тени Трона-из-Черепов постоянно раздаются звуки битвы и воинственные кличи. Царство Кхорна – лишь бескрайние просторы выжженных пустошей, багровых от потоков пролитой здесь крови. Тут и там скалистые ущелья и кратеры обнажают изнанку исковерканной земли – последствия титанических схваток его демонических слуг с себе подобными или с рабами других Богов. Такие сражения почти никогда полностью не прекращаются. Если братья Кхорна не решаются отправить на гибель своих Демонов, то порождения Бога Крови дерутся между собой. Изредка Кхорн выпускает сюда смертных чемпионов, дабы проверить их умение в поединках с пожирателями душ. Немногие подобные противостояния заканчиваются победой рожденного-во-плоти, но те, кто преодолевает все препятствия, награждаются – вне зависимости от их желания – инициацией трансформы в Демона. Сама основа Царства Кхорна связана с его настроением, что никогда не бывает хорошим, но колеблется от едва сдерживаемого гнева до неистового бешенства, способного разрушить мироздание. Земля содрогается и дрожит от громового рыка Бога Крови, что разносится эхом по всем уголкам пространства и времени. Озера крови кипят, даже сам воздух визжит от боли. Скрытые гейзеры исторгают облака душливого черного пепла, что испепеляют сражающихся, или запус-

кают в небо огромные обломки скал, падающих обратно вниз со всепоглощающей силой. И все же порождения бездны не прерывают схватки. Они дерутся не ради чести, не ради богатства, даже не для победы, но ради самой драки и во славу гневного властителя.

ТРОН-ИЗ-ЧЕРЕПОВ

Подавляя вневременное запустение царства Кхорна, вздымаются бронзовые бастионы цитадели Бога Крови. Стены проклятой крепости иззубрены, покрыты слоем крови и ихора, а виселицы и столбы показывают всем безжизненные останки нападавших. Ров жуткой твердыни наполнен не водой, но кипящей кровью тех, кто стал жертвами Владыки Черепов – в разных мирах и в разные времена. С каждого парапета скалятся железные гаргульи, с ненавистью демона во взгляде и расплавленным металлом в чреве. Терзающие гонимые рыщут между внешними стенами и крепостью, вгрызаясь в древние кости и алкая свежего мяса. Сам же Кхорн восседает в величественном зале, укрытом в черном сердце главного замка цитадели. Вершины восьми стальных колонн уходят в сумрак, подерживая чудовищный вес крыши тронного покоя.

На всех опорах вырезаны заповеди Бога Крови. Они гласят о нечестивых достоинствах гнева, воинского мастерства и доблести. В центре зала Бог Войны сидит на гро-

мном медном троне, покоящемся на основании из неопределимой горы черепов. Все они принадлежат клинкам его чемпионов – или же самим чемпионам, павшим от руки врагов. Кхорн обычно облачен в искусно сделанные доспехи из черного железа и бронзы. Тело Бога Крови широко в плечах и мускулисто, его лик напоминает оскал волка, рычащего сквозь израненные губы. Когда Кхорн желает что-то сказать, он яростно ревет, и каждый утробный слог воспламеняет воздух гневными искрами.

Множество медных колец нанизано на пальцы Бога Войны, некоторые горят рунами-черепами. На другие прикреплены отрубленные головы младших божеств или менее значимые части иных поверженных врагов. Что за сущности осмелились вызвать Кхорна на смертельный поединок – остается загадкой, поэтому происхождение этих особых колец неизвестно. Возможно, это наследие тех забытых времен, когда великая битва определяла судьбу новосотворенной вселенной. Возле Бога Крови покоится могучий двуручный клинок. Легенды гласят, что вынуть его из ножен означает провозгласить наступление страшных бедствий, что Кхорн способен одним ударом жуткого лезвия, будь у него такое желание, надвое расщепить само мироздание. В прочих оружейных хранилищах любое доступное воображению средство убийства, но по причинам, давно утерянным среди смертных, Бог Войны предпочитает этот меч всем прочим.

ЦИТАДЕЛЬ ЛЕСТНИЦ

Я продолжал падать, несомый затхлыми ветрами к стене из багрового и почерневшего железа. Страх смутил мой рассудок, ведь се есть Внешнее Царство Кхорна, Бога Крови, а это – рубеж, преграждающий путь к внутренним пределам. Мне виделось, что смрад смерти прервал мое движение вниз, и направил мой полет к новым ликам отчаяния. Затем я узрел впереди лестницу, обрамленную столпами, колоннами и арками из крови и резной кости, к коим демоны были прикованы, заключены в черном железе, бронзовых ступенях, безобразных вопящих пастьях. Все, что могло шептать или кричать, славилло Кхорна и пронзительно голосило гимны гибели. Сама лестница, чьи ступени не были созданы для ног рожденных-во-плоти, вздымалась в головокружительные высоты, изредка останавливая извивы перед нечестивыми символами и залитыми кровью алтарями. Внутри созданного и населенного пожирателями душ бастиона виднелись малые площадки, каждая из которых могла бы вместить огромное поместье нашего крохотного мира. Лестница перекручивалась и проходила сквозь самое себя, ее демоны безумно ухмылялись от ее чудовищной геометрии. И все же она шла вверх, всегда вверх, достигая слоя облаков цвета крови, что кружили над головой.

Я лицезрел пустоши, принадлежащие Богу Войны, что раскинулись за крепостью. Они орошались кровью и выгаптывались колоннами погибших душ. Насколько хватало взора, порождения бездны сражались между собою, не испытывая страха или боли. Воздух имел вкус крови, смердел смертью и звучал страшным эхом вечного истребления.

«Книга Зла»



У подножия трона раскинулся ковер из раздробленных костей, простирающийся во всех направлениях. Это останки убитых победоносными чемпионами Бога Крови. Под бездонной тьмою карниза находится огромная кузница, в которой пылающие демоны создают оружие и доспехи для избранных слугителей Кхорна – великих воинов и могущественных полководцев, что добиваются желаемого путем меча. Здесь же обитает свирепый Каранак, жуткий трехглавый пес-демон, рыскающий по обширному тронному залу.



В час самых грозных испытаний, когда его армии отступают, а цитадель подвергается осаде, Бог Войны покидает свой трон, и грохот закованных в латы ног потрясает саму основу Владений Хаоса. Призвав почетную гвардию Кровожадных, каждый из которых равен целому воинству, Повелитель Битв обращает на врага свой гнев, разбрасывая порождения своих собратьев ударами могучего меча и попирая стопами их изуродованные тела. Желание принимать личное участие в Большой Игре отличает Кхорна от других Богов Хаоса. Но такие вмешательства крайне редки, и каждый подобный случай означает изменение хода божественного противостояния.

ПРЕДЕЛЫ КОЛДУНА

Хрустальные лабиринты Тзинтча почти столь же обширны, как и царство Кхорна. Это необозримое сверкающее пространство, чье ослепительное сияние представляет резкую противоположность грубым пустошам Бога Крови. Хотя пределы Колдуна и уступают царству Кхорна, они играют столь же заметную роль во Владениях, пусть и в своем, особенном стиле. Бесконечные светозарные пути выходят из самого сердца лабиринта, бесконечные извивы, проникающие в земли иных Богов, и таким образом сплетающиеся воедино все Владения Хаоса. Именно Тзинтч удерживает рожденный мыслью мир за пределами материальной вселенной, и позволяет ему это делать ни что иное, как хрустальный лабиринт. Если пределы Колдуна когда-либо падут, Владения Хаоса вскоре превратятся в бессмысленную круговерть сил.

У чудесного творения нет демонических стражей, но странствие сквозь его ущелья и пещеры таит смертельную опасность. Только разумные, обладающие крепчайшей силой воли, способны преодолеть сверкающие коридоры, поскольку хрустальные стены лабиринта отражают не только свет, но и мечты, надежды, страхи и гибельный ужас. Но это еще не все испытания: сквозь светящуюся паутину нет постоянного правильного прохода, лишь все время меняющаяся под воздействием подсознания Тзинтча цепь препятствий и ловушек. Пойманным лабиринтом не грозит телесное страдание, но никто не покидает воплощение бесконечных возможностей, сохранив ясность рассудка. При каждом шаге воздух зве-

ПАРЯЩИЙ ОСТРОВ

Небеса потемнели сильнее, чем бывает при страшной буре, и я ощутил порывы холодного ветра. То был не ливень, но дождь из глиняной крошки, пожелтевших листьев и лохмотьев знамен. То была не буря, закрывшая небо, но крепость, подобная тем, что встречаются в мире смертных. Часто я представлял, что облака – это деревья, рыбы или горы, а ныне каприз некоей безымянной и равнодушной силы придал замку обличье облака. Остров, вырванный из земных объятий, парящий подобно клочку тумана, подхваченного ветром, но имеющий твердость и вес. Из всех моих видений это не уступало самым причудливым.

Цитадель оказалась столь же необитаема, как и любые руины. Подобно умерщвленному насекомому, помещенному под стекло, замок был помещен в небеса и остается там по прихоти Хаоса. Выброшенный в вечное брожение среди облаков, он был лишен звуков и дыхания жизни. Башни более не слышали голосов, а в залах не пировали надменные аристократы. Его ворота были открыты для всех, ни один страж не преграждал прохода, ни один привратник не ждал у дверей. Только питающиеся падалью птицы, единственные гости печальных покоев, приветствовали возможность странника воспользоваться гостеприимством.

Тень замка закрыла мне очи, и я перестал что-либо видеть.

«Книга Зла»



нит от звука бьющегося стекла, и всюду, куда проникает луч света, светятся осколки распавшегося разума.

НЕВОЗМОЖНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

В сердце лабиринта, недоступная для любого, чей рассудок еще не достиг той степени помрачения, чтобы видеть сокрытое, находится Невозможная цитадель Тзинтча. Как и любое творение Бога Магии, оно обладает обликом, меняющимся от намерения смотрящего. Кто-то видит хрусталь лабиринта, другие рассказывают о стенах синего пламени или искривленного голубого камня. Независимо от материала, структура крепости находится в постоянном движении. Бастiónы и башни изгибаются и взмывают ввысь из центра твердыни – лишь для того, чтобы рухнуть и быть втянутыми в стены. Ворота, окна и другие проходы возникают в чародейской цитадели, сворачиваясь мгновения спустя. Узор изменений непредсказуем, поскольку трансформы крепости каким-то непостижимым образом отражают текущие замыслы Тзинтча, и нельзя предвидеть нечто, зависящее от столь сложной основы.

Внутренности Невозможной Цитадели не менее причудливы, чем ее внешность. Разные проходы и комнаты подчиняются разным законам физики или вообще находятся в разных измерениях. Так, сила притяжения может быть направлена вверх в первой зале и вниз во второй, или, например, существовать в абсолютно ином состоянии бытия – таком, как скорбь или прошлое. Если смертный вдруг окажется в этом царстве анархии, он вскоре полностью лишится разума. Что еще ожидать от места, в котором путешествие во времени можно совершить, всего лишь перейдя комнату? Те, кто поддался преобразующей силе дворца Тзинтча, полностью исчезают в круговерти мысли и формы. Такие несчастные перерождаются в колдовских фамильяров, коих Искуснейший Чародей дарует своим рожденным-во-плоти чемпионам.

Даже пожиратели душ не могут противостоять искаженному кошмару Невозможной Цитадели, и только Мастер Перемен способен без угрозы для себя проходить по ее покоям. В результате, независимо от того, насколько Тзинтч увлечен происходящим в Большой Игре, он не подвергнется нападению в своей крепости. Другие боги потеряли слишком много слуг, пытаясь всего лишь преодолеть первую залу-ловушку, а штурмующим замок требуется пройти сотню или более подобных препятствий, дабы добраться до Тайной Библиотеки и самого Великого Бога Тзинтча.

МЕНЯЮЩИЙ СУДЬБЫ

Среди Четверки Великих Тзинтч обладает самой необычной внешностью. Его кожа нарывает постоянно изменяющимися лицами, что насмехаются и дразнят тех, кто осмеливается бросить взгляд на божество. Когда он вещает, эти голоса повторяют речь Искуснейшего Чародея, часто внося в нее обманчиво незначительные смысловые поправки или глумливо ставя под сомнение изначальное значение слов. Эфемерные образы все время

находятся в движении, появляясь и исчезая в ряби превращений, покрывающей причудливый силуэт Бога Колдовства.

Его сморщенное лицо находится в верхней части груди, поэтому голова одновременно является туловищем. Над глазами божества растут два широких рога, закрученные кончики которых окружает корона пляшущих волшебных огней. Тзинтч – Меняющий Судьбы, Плетущий паутину Предназначений, Великий Интриган, архитектор мироздания. Ему доставляет удовольствие вмешательство в чужие замыслы, его благословения удастаиваются преодолевающие силу коварством и подчиняющие других уговорами, а не угрозами. У Тзинтча нет простых планов, и нередко замыслы Колдуна выглядят противоречиво для немногих наблюдателей, способных оценить его воздействие. Бог Разума с презрением относится к необходимости обгагрять свои руки в схватке, предпо-

МЕСТО ВСТРЕЧ

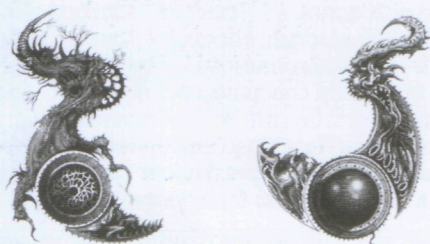
Существует обособленное от прочих Владений Хаоса место, ничейная территория, где проходят встречи богов. Каждый из Четверки Великих обладает здесь равной властью, поскольку равновесие между Силами Тьмы многопланово и изменчиво. Никто не может превзойти соперника без помощи собрата, и вселенной благоволит это обстоятельство. Если один из Богов Хаоса одолеет прочих, то мировой порядок падет, ткань реальности распадется и все сущее в мгновение ока будет уничтожено.

Неважно, как изменяются границы и переплетаются царства во Владениях – Место Встреч всегда доступно из пределов всех Темных Богов. Здесь заключаются союзы и прекращаются войны. Такие договоренности неизбежны, ведь чем дольше два или более противников истощают силы, тем могущественнее становятся невовлеченные в конфликт стороны. В конце концов, Боги Хаоса – неимоверно эгоистичные сущности, и они прекращают что-либо делать, если последствия этого увеличивают влияние соперника.

Переговоры между Богами Хаоса протекают в зависимости от характера говорящего. Кхорн всегда гневно рычит о своих требованиях, даже при самом шатком положении. Папаша Нургл предельно общителен, возбужденно втягивая собеседников в спор, несмотря на свои замыслы по их уничтожению и презрение к их желаниям и намерениям. Сладкозвучный Слаанеш говорит редко, но выдвигает замечательные предложения, где тщательно подобранные слова и фразы непременно таят предательство. Истинный мастер этой игры обмана и торга, разумеется, Тзинтч. Для Меняющего Судьбы планы братьев прозрачны как хрусталь и податливы, словно глина. Поистине необычным станет тот день, когда Великого Колдуна превзойдут в Месте Встречи, а пока он неоднократно обращал вспять ход Большой Игры, используя законы этих пределов.

читая выигрывать войны обманом и волшебством, нежели грубым натиском. Тзинтч прозревает любое событие и намерение, и благодаря этому неописуемому потоку знаний его непознаваемый разум способен предвидеть, как каждая из взаимосвязей повлияет на грядущее. Только Тзинтч может смотреть на хитросплетенный узор возможных вариантов будущего как на разноцветный гобелен. Замыслы Бога Разума простираются сквозь пространство и время, а их воплощение иногда занимает бесчисленные столетия. Интриги Тзинтча сложны и перекручены, он – основной вдохновитель тайных союзов среди Четверки Великих. Для Бога Коварства создание замыслов не служит какой-либо цели, но само является целью. В сочетании с даром к колдовству искусство интриги и обмана делает его почти столь же могущественным, как Кхорн.

От размышлений Бога Разума может отвлечь лишь открытое нападение на хрустальный лабиринт, так как большая часть его знаний укрыта в колдовском материале. Некоторая доля спрятанной мудрости столь стара, что только Тзинтч имеет доступ к подобным источникам.



ЗАГАДКА СМЕРТНОГО МИРА

Столь занятый серьезными планами Великий Колдун не опускается до ненужных действий. Выполнять мелкие задания поручено слугам. Тзинтч прозревает бесчисленные столетия в единый миг, погружаясь в облако многоцветного тумана, постигая бездонные глубины Колодца Вечности и изучая каждую вспышку на его светящейся поверхности в поиске ключей к грядущему. Большая часть божественного внимания сосредоточена на материальной вселенной, так как среди Четверки Великих именно Тзинтчу интереснее всего следить за другой реальностью.

Бог Разума считает, что рожденные-во-плоти необратимо погрязли в заблуждениях, и в то же время умудряются не замечать бесчисленных противоречий и пороков в своих душах. Для Искуснейшего Интригана такое обстоятельство является неотразимой приманкой и вызовом. Не удивительно, что Тзинтч постоянно вмешивается в замыслы смертных, иногда чтобы сделать ход в Большой Игре Темных Богов, но чаще для удовлетворения врожденного желания подчинять, управлять и противоречить. Вероятно, что Великий Мыслитель полностью и безнадежно безумен, что он выдумывает планы саморазрушения, воплощаемые в мирах и грезах, доступных лишь его разуму. Это самая жуткая реальность из всех возможных, ведь если Тзинтч сумасшедший, материальный мир – лишь плод его болезненного воображения!

ЗЕМЛИ ПОВЕЛИТЕЛЯ ЧУМЫ

К пределам Колдуна примыкает территория Нургла, Великого Бога Разложения, властвующего над разрушением тела и отчаянием. Нургла можно по праву назвать отцом болезней, ведь его обширные сады – обитель всех известных смертным хворей. Громадная туша бога разбухла от заразы и окружена непереносимым смрадом. Его шкура имеет зеленовато-мертвенный цвет, а ее истрескавшаяся поверхность усеяна гнойными язвами, вздутыми прыщами и многочисленными признаками заболеваний. Внутренности Нургла забиты вонючими отбросами, что свешиваются с необъятного брюха, подобного гниющему плоду. Из них появляются крохотные демоны, сосущие тошнотворную жижу и пожирающие разлагающиеся кишки. Такова внешность Бога Хаоса, но одними словами нельзя достоверно передать его ошеломляющую омерзительность.

Хотя Бог Чумы в иерархии сил уступает Кхорну и Тзинтчу, истинное положение дел несколько сложнее. Могущество Нургла не уступает власти прочих богов, но оно менее стабильно. Когда Бог Разложения распространяет свои жуткие хвори, его влияние увеличивается. Подобно самой чуме, сила Бога Гниения растет до колоссальных, эпидемических размеров, временно превосходя силы всех остальных Темных Богов, взятых вместе. Именно поэтому остальные Великие испытывают к нему настороженное уважение. Пусть его демонические легионы и не столь свирепы, как у Кхорна, и не столь многочисленны, как у Тзинтча, в моменты наивысшей власти даже демоны становятся жертвой коллекции его омерзительных зараз.

Больше всего Нургл радуется великому круговороту жизни и смерти. В чреве прогнившего поместья Бог Чумы предается своей страсти. Под тусклыми, умирающими лучами света, отвратительное божество проводит бесчисленные часы в работе у котла, чье вместительное брюхо способно вобрать в себя все мировые океаны. Нургл создает болезни и хвори – самые простые и самые плодотворные виды жизни. Такова чудовищная ирония сущности Бога Чумы: все, что он делает, способствует наполнению мироздания чем-то новым и живым, и в то же время его творения столь опасны для других созданий, что Нургла считают разрушителем, а не творцом. Каждый оборот покрытого червями черпака вызывает к существованию десятков новых болезней. Время от времени Владыка Разложения прекращает помешивать варево, широкой лапой зачерпывает мерзкую жижу, льет ее в распахнутую пасть и пробует на вкус плоды своего искусства. Если едкий суп встречает одобрение, божество волочится к дальнему углу лаборатории, в котором содержит Поксфулькрум – демоницу, наделенную способностью исцелять болезни, но весьма уязвимую для них. Открыв проржавевшую клетку, Нургл заставляет несчастную проглотить протухшее снадобье, наблюдая с плохо скрытым возбуждением за проявлениями и симптомами своего последнего творения. Поксфулькрум выгонит заразу из своего тела, но затраченные ею усилия позволят Богу Чумы оценить силу хвори. Если результат удовлетворителен, он возвращается к котлу и выливает содержимое в отверстие вниз: варево подобно дождю проливается на мир смертных.

Если же снадобье не вызывает особого восторга, он начинает все заново. Поксфулькрум же, пока ее Хозяин занят, нашептывает рожденным-во-плоти рецепты лекарств от тех болезней, что только что обрушились на них. Таким путем она вошла в верования тысяч культур под тысячью прозвищ. Некоторые считают ее дочерью самого Нургла, что исцеляет лишь для того, чтобы у новых хворей было где распространяться. Другие думают, что она – величайший противник Бога Чумы, божество здоровья и покровитель зараженных.

САДЫ СКВЕРНЫ

Чума – не единственное увлечение Нургла. В те моменты, когда Бог Гниения не трудится у железного котла, он ухаживает за своими Садами с заботой и гордостью, полностью несоответствующими его положению и жуткому облику. Как и все привычные понятия, искаженные Владениями Хаоса, Сады обладают необозримой протяженностью. В их пределах растут кусты и деревья, взятые из тысяч миров и многих сотен измерений. Яркие средоточия красного, голубого, желтого и пурпурного пробиваются сквозь осенний сумрак – островки обильной радости для глаз среди мрачных чащоб. Все виды растений благоденствуют в этой странной реальности, хотя и не все они сразу узнаваемы. Подобно любому садоводу, Нургл не может устоять перед желанием соединить свои любимые сорта.

Почти все, обитающее на землях Отца Чумы, представляет собою диковинную помесь растения, гриба и демонической жизни. Кто знает, не из-за этого ли Сады обладают некоей чудовищной разновидностью разума? Они не имеют рассудка в привычном понимании этого слова, но их хищные инстинкты достаточны для обнаружения и атаки непрошенных гостей. Болезнетворные зеленые плети награждают гибельной заразой любого глупца, оказавшегося в пределах досягаемости.

Когда власть Нургла растет, расширяются и его Сады. В зените могущества жизненные силы поросли оказываются достаточными, дабы протянуть грязные щупальца к хрустальному лабиринту Тзинтча. Предоставленное само себе, разрушительное присутствие растений повреждает и истощает колдовские кристаллы, из которых создан лабиринт. Такое вторжение, пусть и непреднамеренное, неизбежно заставляет слуг Чародея инстинктивно испепелить дерзкую зелень в магическом пламени, уничтожив корни и отростки, пятнающие сверкающие стены.

Это, в свою очередь, вызывает гнев Папаши Нургла. Вскоре демоны Великого Колдуна и Повелителя Чумы вновь вступают в схватку. Подобные сражения длятся секунды – или столетия, ведь заканчиваются они лишь в тот момент, когда сила Нургла иссякает – и вследствие этого прекращается разрастание гнилостных Садов.

САДЫ РАЗЛОЖЕНИЯ

Недалеко от себя я видел громадную крепость, полускрытую маревом распада, что проникло в самую ее суть. Дерево было гнилым и грязным, а покосившаяся крыша заросла всевозможными лишайниками. Со стен этого отвратительного сооружения стекал яд, отравляя все вокруг. И все же, вопреки очевидному упадку, я ощутил некую неизбежность, укрытую в нечестивых бастионах. Я без всяких сомнений осознал, что уже бесчисленные годы замок находится в неизменно разрушающемся состоянии, и будет находиться в нем до окончания времен.

Перед воротами крепости раскинулся гибельный лес. Разбухшие от переполняющего их разложения тела заполняли пространство до самого горизонта. Здесь сама смерть насыщается мертвечиной. Се – Сады Хаоса. Гнусные твари обитают среди костей павших, вгрызаясь в останки и наполняя воздух омерзительными звуками довольства.

Здесь умирают черные деревья: их силуэты неописуемы, а сердцевина насквозь испорчена. Могила умерших стала щедрой почвой, питающей корни темного леса. Пронзенные древесными отростками, мертвые вновь шевелятся. Каждая ветка держит забитый нечистотами и ненавистью череп.

В скорбных садах я узрел судьбу человечества и плакал, взирая на грядущее.

«Книга Зла»



КНЯЖЕСТВО БОГА НАСЛАЖДЕНИЙ

Последний участок Владений принадлежит Слаанешу, падшему Темному Князю Хаоса. Территория Слаанеша занимает наименьший угол адского измерения, поскольку он младший из Богов Хаоса, постоянно находящийся в тени старших братьев. Не случайно, что его княжество отделено от прочих Владений узкой перемишкой. Могущество Бога Наслаждений – только тень власти прочих Богов, и он пытается отыскать любое преимущество, что доступно ему, в том числе и выгоду от положения защищающегося.

КРУТИ ИСКУШЕНИЙ

Земли Бога Наслаждений разделены на шесть несхожих слоев, последовательно опоясывающих Дворец Удовольствий. Княжество Слаанеша обычно воспринимается душами смертных, завлеченных сюда, как рай. Но все в этом царстве на самом деле не то, чем кажется. Каждый слой основан на одном из шести губительных искушений Темного Князя: Алчности, Обжорстве, Похоти, Высокомерии, Тщеславии и Лени. Круги не только постоянно прославляют извращенные желания и намерения Слаанеша, но и служат основной защитой дворца.

Вторгшийся враг должен пройти все шесть слоев, прежде чем достигнуть сердца княжества. Такой подвиг требует необычайной силы воли, коей обладают весьма немногие,

будь то смертные или бессмертные. От круга к кругу желание поддаться искушению все нарастает. Если рожденный-во-плоти единожды попробует запретного плода, он уже не сможет остановиться. Полностью поглощенных удовольствием, их уже не тревожат последствия – только испытываемое в грехе наслаждение. Некоторые из них, много позже, прозревают расставленную ловушку, но это не заботит Бога Чувств – Слаанеш равно довольствуется стонами экстаза и криками ужаса, если они исходят из самого сердца.

Круг Алчности образует внешний рубеж княжества Слаанеша. Искушения внутри его пределов направлены на разжигание чувства жадности. Здесь нет числа золоту, слиткам и монетам. В каждую стену вделаны драгоценные камни, и каждую тропку украшают сверкающие статуи. Все, кто пытается завладеть сокровищами, обречены. Самоцветы дают приют личинкам демонов, что проникают под кожу жертвы, дабы пожрать ее изнутри и обласкаться в пустую оболочку-трофей. Достаточно дотронуться до прекрасных статуй, чтобы присоединиться к ним, вечно живое сознание попадет в неподвижное золотое тело – до самого конца времен.

Там, где алчности не хватает, вступает в свои права Круг Обжорства, с обильными яствами и реками вина. Один глоток превращает вкусившего в растолстевшего идиота, чьим единственным желанием становится набивание брюха, пока измученное тело не лопнет от натуги. За по-



НЕОТВРАТИМЫЙ ГОРОД

Город был сотворен из черного безумия. Он разлегся по земле, наполняя меня ужасом, ведь дорога вела к его воротам. Камни стен были вытесаны из ночной тьмы и всеми своими узорами и изгибами прославляли гибель духа. Вечность служила архитектором, инженером и повелителем городских каменщиков, направляла их отвесы и мастерки.

Направив шаги к открытому пространству, я узрел все тот же город. Поворот, еще один – каждое новое направление приближало меня к городским воротам, башни и стены вздымались все выше. Арка ворот ждала меня во всех сторонах света, и отчаяние поселилось в моем сердце.

Пока я думал о новом пути к спасению, я заметил, что перестал быть одинок на безысходной, жуткой тропе. Между мною и городом стоял человек со склоненной головой. Его взгляд был направлен вниз, словно он был погружен в некое глубокое размышление.

Я видел, как он повернулся к городу. Его поступь выглядела уверенной, но расстояние до ворот не сокращалось. Я видел, как он прошел возле меня, все дальше от стен, пока не исчез в туманной дымке горизонта. Оказывается, избежать попадания в залитые живой тьмой пределы города все-таки возможно! Я решил идти, вопреки здравому смыслу, прямо к воротам. Я так и поступил, и город перестал расти, а затем и вовсе исчез из вида.

«Книга Зла»

ясом обжорства следует Круг Похоти, исполненное скверны место, где доступны все виды чувственных удовольствий. Грациозные девы ступают по плодородным полям, их лица и внешность отражают самые притягательные грезы сердца. Но встреча с подобным созданием – чистейшее безумие, ведь за иллюзией спрятаны руки-клешни и змеиные клыки, а тяга к плоти у тварей не совсем того рода, что ожидают встретить горе-любовники.

При попадании в следующий слой странника оглушает приветственный рев восхищенной толпы – и он оказывается в Круге Высокомерия, в круге искушений властью во всех ее проявлениях. Бесчисленные армии, простирающиеся настолько, насколько хватает взора, ждут приказа того, кому привычно ратное дело. Политики получают страны, чтобы править, и народы, чтобы повелевать. Для любого путника, жаждущего обрести влияние, это своего рода рай, так как здесь любая прихоть мгновенно выполняется, а любое желание удовлетворяется. Но долгое пребывание здесь влечет за собой неодолимую паранойю. Человек начинает видеть кинжал в каждой улыбке и яд в каждом кубке. Ликующее море последователей становится пыточной, из которой уже нет выхода.

Круг Тщеславия подобен саду. Лабиринт тропок покрыт роскошными цветами и острыми шипами. Здесь голоса невидимок нашептывают напоминания о былой славе, о великих и малых достижениях. Самым коварным будет упоминание о пройденных до того кругах и преодоленных искусах. Каждый шаг, что чужак делает с гордостью в сердце, уводит его дальше с верного пути, заманивая все глубже в густую поросль, пока он не становится добычей раздирающих плоть корней и веток, в то время как хор созданных из колючек порождений сада превращает каждую неудачу в глумливую эпитафию.

Последний и самый опасный, ждет жертву Круг Лени, безмятежный слой ангельских песнопений и ароматных морей. Все здесь, от ветвей и корней до бревен и камня, направлено на притушение чувств и усыпление сознания. Единственный поток чудесных вод может лишить смертного намерений и силы воли. Поддаться сну означает уже никогда не проснуться. Ровные песчаные дорожки, что хрустят под ногами, образовались из высохших останков предыдущих жертв, а призрачные голоса – эхо их мучающихся душ. Если шестой и наиболее гнусный круг все же пройден, путник в итоге достигает средоточия могущества Слаанеша.

У Бога Радости отсутствует крепость как таковая, есть лишь роскошный дворец, где демонические служители изображают придворных своего повелителя. Сверкающий алькасар притягивает сны и кошмары смертных сильнее любого иного места. Рассказывают, что внутри его пределов можно найти любой вообразимый порок, а стены из плоти пульсируют в такт происходящему. Извращенные оргии проходят в шести величественных залах, и каждая огромная комната посвящена одному из шести губительных искушений Слаанеша. Бездны падения предающихся земным грехам столь чудовищны, что наслаждение переходит в ужасную муку, удовольствие от которой способны получать только истинные последователи Темного Князя.

КНЯЗЬ ХАОСА

Слаанеш властвует над губительными страстями, тайными пороками и пугающими желаниями. Из всей Четверки Великих он один божественно прекрасен: стройный, элегантный, обладающий притягивающей взор человекоподобной внешностью. Рожденный-во-плоти не может взглянуть на этот лик и не потерять душу, и все, кто узрел Бога Радости, стали рабами его бездумных прихотей. Слаанеш способен по своему капризу надеть маску мужчины, женщины или гермафродита, хотя в основном он появляется в облике юноши, наполненном чистотой и свежестью. Темный Князь обольстителен настолько, насколько доступно бессмертному, обезоруживающе невинен и невыразимо притягателен в манерах. Известный как Бог Удовольствий, Слаанеш алчет лишь тех поступков, что преступают грань норм и морали.

Чувственные удовольствия, порождаемые искусством, музыкой и дружбой, завораживают Слаанеша, а наделенные телесной красотой и обаянием смертные притягивают его взор. В отличие от собратьев, он отвлекается от Большой Игры, дабы приобрести любовь рожденных-во-плоти, опутать их своей паутиной наслаждения. Таким образом, Дворец Удовольствий не только дарует пристанище демонам и погибшим душам, но и служит для искушения избранных Богом Радости. Темный Князь – мастер двусмысленных грез, завлекающих совращенный разум человека в его владения. Многие ищут в Слаанеше покровительства и страсти, и Бог Удовольствий равно наслаждается поклонением и слабостями своих последователей.

Если Тзинтч видит в мире смертных неисчерпаемый потенциал, то для Слаанеша это источник любимых игрушек.

Прочие Боги в равной степени притягиваются и отталкиваются Темным Князем. Наиболее ясно это было выказано в тот момент, когда Слаанеш подарил каждому собрату по кубку. Очарованные искусством Бога Наслаждений, Нургл и Тзинтч с удовольствием взяли свои Кубки – Энтропии и Лжи. Несмотря на предубеждения, они с радостью сочли себя удостоенными особого внимания Бога Чувств. Кхорн же не смог совместить свою яростную сущность с извращенной тягой к Слаанешу. Могучий удар разбил Кубок Войны на тысячу частей. Однако обломки еще не перестали катиться по полу, как Бог Крови ощутил неодолимую тягу собрать их воедино. Много ночей и дней Кхорн восстанавливал нанесенный ущерб, но, закончив труд, вновь поддался гневу и разрушил все возрожденное. С тех пор Бог Войны неоднократно чинил и ломал чудесный кубок, столь же бессильный оставить осколки в покое, сколь и принять дар Темного Князя.

ПРИШЕСТВИЕ ХАОСА

Демоны Хаоса разрушают мир на протяжении тысяч лет. Нет такого государства смертных, в чьих хрониках не было бы упоминания о столкновении с порождениями бездны. Города разорялись, царства гибли, но все бедствия меркнули перед ужасом величайшего вторжения Хаоса, когда силы тьмы впервые прорвались в реальность.

Это случилось в эпоху таинственных Древних. Именно в те забытые времена Демоны Хаоса впервые коснулись этого мира. Древние были архитекторами мироздания, способными подчинять своей воле пространство и время, а также призывать грозные силы, используемые в виде разрушительных заклятий. Принесенные громадными кораблями, что могли за удар сердца преодолевать невообразимые расстояния, Древние странствовали и меняли мир по своей прихоти. Они стали причиной появления многих рас: Сланнов, эльфов, гномов и людей. Они навлекли на свои творения проклятье Хаоса, поскольку есть сущности, коих даже Древние не смогли подчинить.

РОЖДЕНИЕ ХАОСА

По причинам, сведения о которых давно утеряны, Древние пали. Были уничтожены великие полярные врата, через которые они путешествовали между звездами. Взрыв, разорвавший их на части, потряс основы мироздания. Обломки этих внушительных сооружений расшвыряло по континентам в виде пылающих комет, сила удара которых о землю рушила горные цепи и раскалывала материк. Полюса провалились внутрь самих себя, открыв прорехи в ткани реальности, в которые хлынула мощь чистого Хаоса.

Огромные куски нестабильной материи соединились в форме новой, зловещей луны. Небеса горели, а земля содрогалась. Примитивные страхи миллиардов испуганных душ обрели нечестивое подобие жизни. Из этой бури эмоций появились новорожденные Темные Боги. Из миражей Владений Хаоса они алчно взирали на мир рожденных-во-плоти, поскольку разрушение межзвездных ворот ознаменовало не только появление Богов, но и уход Древних. Что именно случилось с великими творцами, неизвестно даже мудрейшим из Сланнов.

Некоторые верят, что Древние погибли или поддались искушениям Хаоса, другие говорят о том, что великие решили, что мир обречен и должен быть предоставлен своей судьбе. Ушедшие, соvrащенные или уничтоженные, Древние перестали влиять на жизнь и смерть обитателей мира. Зарождающиеся разумные расы остались без помощи и защиты перед дьявольским голодом Темных Богов.

Осколки врат еще не успели остыть, а Боги Хаоса уже призвали своих слуг, чтобы они вторглись в материальную вселенную. Первородная магия захлестывала мир все возрастающими приливами раздирающих реальность многоцветных колдовских потоков. Там, где эта энергия касалась земли, она принимала образ тысяч и тысяч демонов, каждый из которых был исполненным

силы отражением какой-то части сущности своего повелителя, пылающим жадой разрушения.

Узрев приближающееся уничтожение, Сланны собрали под своими знаменами величайшие армии, что когда-либо видел или будет видеть этот мир, дабы противостоять бедствию. Тысячи тысяч когорт воинов-завров вступали в схватку с пожирателями душ. Они были способны устоять перед свирепостью демонов и ответить на нее своей яростью. В цепи жутких битв, что заняли столетия и унесли многие миллионы жизней, полчищам завров удалось сдержать первый натиск и предотвратить разорение горбодов-храмов. Могущество воинства Сланнов заключалось не только и не столько в ордах завров, сколько в грозной магии. Наследники Древних раскалывали землю, чтобы она проглатывала служителей Богов, вздымали огромные волны, чтобы те поглощали их, и роняли с небес горящие камни, дабы они сокрушали врага. Некоторое время Сланны считали свою победу неизбежной, поскольку величайшие из них обладали волшебным искусством, превосходящим таланты самых одаренных пожирателей душ. Однако сила Хаоса прибывала в мир, и равновесие менялось.

Колебания энергий Хаоса нарастали, и Сланны ощутили, как их собственные чары перестают подчиняться им. Заклятья стали менее предсказуемыми, и крохотные неточности в их сотворении привели к гибели многих сотен Магов-Жрецов: их разумы оказались безнадежно повреждены или же тела были разорваны неуправляемыми колдовскими потоками. Сланны слабели, а порождения бездны усиливались. Обезумевшая магия уничтожала Сланнов, но укрепляла демонические легионы. Мастера Перемен, Великие Демоны Тзинтча, были созданы из такого рода чар, и могли преобразовывать их по своему капризу.

Хотя заклятья Сланнов не столь давно определяли течение схватки, теперь превосходство в Высоком Искусстве перешло на сторону демонических полчищ. Это решило исход противостояния не в пользу Магов-Жрецов и их помощников. В отчаянии Сланны отступили в свои города-храмы и возвели ряд волшебных преград, дабы хоть как-то сдержать наступление пожирателей душ.

ПАДЕНИЕ КСАХУТЕКА

Чтобы одержать победу, демонам необходимо было уничтожить города-храмы и разрушить охранные чары Сланнов. Поэтому узор боевых действий обвил своими петлями города Ластрии и Южных земель. Какое-то время даже все неистовое бешенство пожирателей душ не могло одолеть магических барьеров, но порождения Темных Богов не ведали усталости, снова и снова напа-

для на укрепления. Город-храм Ксахутек стал первой твердыней Сланнов, павшей под бесконечным натиском демонов. После дней наблюдения за тем, как его слуги бьются о внушительные охранные чары, Кайр Судьбоплет, величайший из Мастеров Перемен, прозрел способ одолеть защиту. Во время разгара нового приступа коварный колдун сосредоточил свой магический дар и открыл проход прямо в самом сердце Ксахутека. Внимание Сланнов было приковано к врагам у ворот, и они не подозревали об угрозе, пока рядом с ними не появилась трещина в реальности, из которой стали выпрыгивать, стая за стаей, рычащие терзающие гончие. Помощники были быстро перебиты, а волшебство Сланнов оказалось бессильно – чародейское пламя опадало, коснувшись зловещих бронзовых ошейников, что несли на себе псы. Сланны и их свита пали под натиском когтей и клыков, не успев даже послать предупреждение в другие города.

Магическая защита Ксахутека рухнула со смертью Магов-Жрецов. Началось избиение. Не охраняемые чарами и не усиленные волшебством завры оказались обречены. Одна за другой пирамиды в джунглях сдавались под волнами кровотворцев и демонесс. Розовые ужасы окутали защитников колдовским пламенем, что испепеляло одних и преображало других в неопикуемых тварей. Преграды пали, и завры бежали тысячами. Спасения не было. Фурии и крикуны пикировали с небес, разрывая добычу клыками и шипами.

К закату город превратился в забитые трупами развалины. Кровотворцы бродили по его украшенным иероглифами улицам, собирая черепа павших для своего пове-

лителя, Кхорна. Демонессы мучали немногих уцелевших в священных храмовых покоях – просто для того, чтобы насладиться воплями своих жертв. На вершине великой пирамиды, среди тел Магов-Жрецов рыскал Кайр, поглощая их чародейские талисманы, прежде чем обрушить все сооружение в буре демонического огня.

ЗАКАТ ИМПЕРИИ

Когда верхушка пирамиды Ксахутека упала в его залитые кровью проходы, по всей Ластрии ослабили охранные чары. Кайр Судьбоплет вскоре повторил свой успех в городах-храмах Ксуатль, Тланксла и Ксотль.

Рок благоволил не только к Мастеру Перемен. При осаде Ксотля Маги-Жрецы сумели продержаться достаточно долго, чтобы послать телепатическое предупреждение собратьям в других поселениях, сообщая о хитрости демона, что позволило принять необходимые меры.

Это привело к тому, что по пришествию Кайра к стенам Чаки ему не удалось использовать проверенную тактику, поскольку Сланны значительно усилили свою охрану. И все же пало столь много городов, что это сказалось на способности оставшихся к сопротивлению. В Чаке защита была достаточно крепка, и смогла сдержать нечто столь крупное, как демон, но ее легко преодолели эпидемии Папаши Нургла. Пока демоны бессильно нападали на магические бастионы, среди завров пустили корни Гниль Нургла, Кишкокрут, Красная Лихорадка и десяток прочих хворей. За неделю умерла треть защитников города. Сама Чака пала три дня спустя.



К этому времени держалась лишь горстка твердынь, охраняемых самыми могущественными Сланнами. Они сумели выжить, но великая Империя перестала существовать. Когда-то она царила на всех континентах и определяла судьбу тысяч и тысяч, но ярость порождений Хаоса привела ее на грань уничтожения. Прочие расы ожидало схожее будущее.

СУДЬБА ГНОВОВ

На востоке, во многих тысячах лиг от Ластрии, другая орда пожирателей душ напала на гномов. Под управлением Великого Нечистого Ку́гата демонессы и розовые ужасы атаковали наспех возведенные укрепления подземного народа. Гномы обороняли холмы и скалы со всей упорной стойкостью своей расы, но никогда раньше им не доводилось сражаться с подобным противником. Только благодаря тому, что их волшебство было связано с рунами, и, таким образом, избежало изменения, гномы оказались способны драться с пожирателями душ примерно на равных. Тем не менее, демоны были неутомимы и непреклонны.

Одна за другой подземные цитадели пали, стерты из истории натиском порождений Хаоса. В северных горах тысячи кровотворцев непрекращающимся штурмом взяли Казад Клад, залив каменные проходы кровью его защитников. В нескольких лигах к юго-востоку двойной бастион Караг Гараз и Каз Брин держались против легионов Ку́гата целый месяц, пока Гниль Нургла не проникла в водоводы и источники. Стены Казад Кола раскололись от жара колдовского пламени. Обороняющие Карак Гронд поддались искушению золотом, предложенным Слаанешем. Они покинули укрепления и, очарованные, вышли под клешни осаждавших. Вскоре из главных городов остались только глубокие залы Караз-а-Карака, бессмертной Вечной Вершины.

Не дожидаясь пополнения своих сил после понесенных потерь, орды Ку́гата приступили к взятию Караз-а-Карака. Хотя его легионы сильно уменьшились в размере, Отец Чумы все еще располагал бесчисленной армией. Никто не противодействовал продвижению служителей Богов вглубь Вечной Вершины, внешние врата оказались без охраны. Великий Нечистый решил, что его враги все же дрогнули, и ввел войска в туннели и залы с колоннами, что окружали сам город. Он не был готов к тому упорству, что выкажут смертные. Заманив демонов к стенам своей подземной твердыни, гномы уничтожили собственные творения и обрушили на врага саму гору. Это не стало актом самопожертвования – истребление легионов Ку́гата не затронуло укрытых за стенами Караз-а-Карака. Здесь они жили еще долгие годы, ожидая, пока внешний мир вновь станет безопасным.

ОСКВЕРНЕНИЕ УЛЬТУАНА

Гномы выдержали удар, но пришествие пожирателей душ во владения Азур стало концом золотого века эльфов. До этого момента дети Ультуана вели идиллическое существование, оберегаемые Сланнами от всемирного противостояния. Если бы защита не ослабла, у эльфов мог бы быть шанс устоять против вторжения демонов,

но, по мере того как события развивались, Азур оказались жертвами собственного незнания, абсолютно неподготовленными к грядущим испытаниям. Когда вдоль берегов Ультуана стали открываться разрывы реальности, эльфы быстро осознали размер бедствия. Луки и копья годились только для охоты, а не для битвы. Только горстка Азур обладала чем-то, достойным названия доспехов, и даже эта малость была сделана для церемоний, а не для военных действий. В отличие от эльфов Н'Кари, Хранитель Секретов и предводитель вторжения, обладал опытом жестоких сражений с армиями Сланнов.

Потребовалось два дня, чтобы создать хоть какое-то подобие обороны, но к этому моменту воинство порождений Хаоса глубоко проникло в леса Котика. Десять тысяч Азур, гордых, но плохо вооруженных, встретили пожирателей душ в сражении под пологом ветвей. Они были перебиты. От появления орущих демонов из лесного сумрака до последнего крика умерщвляемого эльфа все происходившее заняло не более часа. Столь небольшой промежуток времени потребовался служителям богов для истребления наспех собранного ополчения. Надо признать, что несокрушимая храбрость Азур намного превосходила их воинское умение. Хотя они многократно уступали в численности, ни один эльф не дрогнул, не бросил свое оружие и не побежал. Они сражались и молились своим богам, безуспешно взывая о помощи. Н'Кари, разочарованный отсутствием удовольствия от схватки с эльфами, разрешил своим демонам опустошать Ультуан по своему желанию.

Так началось всеобщее осквернение Ультуана. Под небесами, черными от крыльев визжащих фурий, свирепые стаи кровотворцев и терзающих гончих рыскали в поисках добычи среди развалин когда-то горделивых городов. Рассеянные и испуганные Азур прятались в пещерах и ущельях, пока порождения бездн портили все творения, коими эльфы когда-то восхищались. Кровожадные проносились вихрями разрушения по благословенному острову, убивая всех на своем пути. Хранители Секретов созывали своры среди руин дворцов знати, обменивая души пленников на более ценные трофеи. Мастера Перемын разоряли алебастровые башни эльфийских магов, жадно поглощая даже малейшие крохи волшебства. Протухшие Великие Нечистые ползли по королевствам Шрейс и Авелорн, наслаждаясь разложением, что корневая гниль принесла древним рощам. Смерд и отчаяние плотным маревом окутали Ультуан. Азур отступили в свои убежища. Н'Кари вдыхал мутный аромат безнадёжности – и веселился.

ГНЕВ КОРОЛЯ-ФЕНИКСА

Несколько десятилетий эльфы бежали и скрывались, уцелев только там, где оборонительные сооружения оказались неподвластны неистовству демонов. Рок стал более благосклонен только в тот час, когда могущество эльфийских богов снизошло на Аэнариона, первого и величайшего из Королей-Фениксов. Окрыленные новой надеждой, уцелевшие Азур быстро соединились под знаменами Аэнариона и нанесли ответный удар. Н'Кари созывал свои полчища, рассеявшиеся по всему островному

континенту. Отсрочка позволила эльфийскому полубогу организовать и вооружить могучую армию.

Лигу за лигой родной земли отвоевывал Аэнарион у пожирателей душ. В конце концов, в ужасной битве среди развалин Эллириона Н'Кари и Король-Феникс встретились лицом к лицу. Каждый чувствовал мощь противника, и никто из них не желал проигрывать из-за необдуманного нападения. Именно Аэнарион покончил с нерешительным ожиданием, бросившись вперед и нанося удары демону без помышлений о собственной безопасности. Последовавший поединок оказался полностью предсказуемым. Н'Кари обладал силой Великого Демона и благословением Слаанеша, но Аэнарион нес в себе могущество бога. Сосредоточив свой гнев, Король-Феникс страшным ударом рассек врага почти надвое. Смертельно раненый Н'Кари испустил леденящий душу вопль, что был слышен по всему Ультуану, и эльфы поверили в свое спасение.

После гибели Н'Кари порождения бездны быстро развеялись под гневными атаками Короля-Феникса. Менее чем за год уцелевшие слуги Темных Богов были выбиты с берегов Ультуана, и краткий мир воцарился в эльфийских королевствах. Но еще до того, как Азур смогли исцелить свои раны, демоны вернулись, притянутые сиянием Аэнариона, чья божественная сила стала неотразимой приманкой для магических созданий. Война вновь захлестнула островной континент, и Азур вновь умирали в бою.

В присутствии Аэнариона эльфы упорно сражались, но уже Король-Феникс мог участвовать лишь в одном бою одновременно, а тени Хаоса были повсюду. Азур, закаленные в горниле многих схваток, более не были неопытными новичками, но все же не могли устоять перед свехим вторжением. Волна за волной пожиратели душ обрушивались на укрепления эльфов. Уступающие в численности, силе и маневренности, дети Ультуана были обречены на поражение. Последние дни Азура уже, как казалось, приближались, но оставался еще один шанс. Каледор, искуснейший из эльфийских магов, замыслил создать магическую воронку, что обратит вспять потоки энергии от рухнувших полярных врат и отрежет демонов от мира материи. Ультуан пылал, а Каледор отправился на Остров Мертвых и приступил к воплощению своего плана.

ВЕЛИКИЙ РИТУАЛ

Каледор приступил к сотворению своего заклатья, и Кайр Судьбоплет сразу осознал его значимость. Без промедления Мастер Перемен повел свои легионы от развалин Ластрии к Острову Мертвых, но не сумел преодолеть волшебную защиту, выставленную эльфийским магом. Началось создание Воронки, моря потемнели и небеса забурлили. Все больше и больше пожирателей душ устремлялось к острову, откликнувшись на призыв Кайра. Колдовская мощь нарастала, и чары Каледора стали поддаваться. В то же время, пока магия слабела, на самих слугителей Богов напали воины Аэнариона.

Началось сражение, определившее судьбы мира. Кроважидные рубили благородных драконов и сбивали их на землю. Порождения Тзинтча испепеляли эльфов чародейским пламенем. Хвори Нургла выпивали силу у це-

лых отрядов, а демонессы и выкормыши Слаанеша беспорядочно убивали, проносясь через шеренги Азура.

И когда все прочие пали, пожирателям душ противостоял один Аэнарион. Он дрался как одержимый, бешено рубя всех на своем пути. Только появление Великих Демонов всей Темной Четверки определило его судьбу. Смертельно раненый Король-Феникс все же продержался достаточно долго, и ритуал Каледора завершился успехом. Остров Мертвых исчез в урагане колдовской энергии. Огромные приливные волны пронесли по Внутреннему Морю, поглощая все и вся. Великая Воронка начала снова вытягивать магию из реального мира, и демоны повсюду втягивались во Владения Хаоса. Для эльфов вкус победы был и сладок, и горек. Каледор и его последователи оказались заперты в Воронке, обреченные вечность существовать внутри своих последних секунд, а сам Аэнарион исчез. Все это окупил драгоценнейшее приобретение – спасение всего мироздания хотя бы на время.

Но все же одним ударом порождения Хаоса сломали Империю Сланнов и опустошили владения гномов и эльфов. Уже никогда не появятся герои, подобные Аэнариону. Демонов нельзя уничтожить – можно лишь изгнать, и вскоре они возвращаются. Пожиратели душ ждут и готовятся к новой возможности ворваться в мир смертных и закончить начатое.

Окончательный триумф Богов Хаоса теперь является только вопросом времени.



ПОТОК СКВЕРНЫ

Демоны вечны и неизменны. Пока в мире смертных развивается искусство стратегии и тактики, легионы Темных Богов ничуть не отошли от изначального облика. Они подчиняются только инстинктам своей сущности, а их сущность – страх и разрушение.

Немало причин могут призвать пожирателей душ в материальную вселенную. Служители Богов Хаоса искусно расширяют даже малейшие прорехи в ткани реальности. Даже необдуманная мысль, греза или молитва способны воплотить порождение бездны, когда мощь колдовских ветров велика. Каждое государство, каждая провинция, каждая деревня обладает собственными преданиями о гибели и смерти. Некоторые такие сплетни – не более чем миф, и страшные события, описанные в них, от рассказчика к рассказчику становятся все красочнее и величественнее. Иные истории менее древни и столь широко известны, что ставить их под сомнение просто нелепо. Хотя сами пожиратели душ не ведут летописей – в колдовском безвременье Владений Хаоса такое понятие лишено смысла, – будет неложным говорить о том, что их деяния в мире рожденных-во-плоти действительно влияют на прошлое, настоящее и будущее.

ПРИЗЫВАНИЕ

На протяжении столетий смертные всех рас призывали демонов. Они делали это во имя собственных целей, используя знание, полученное из еретических рукописей, таких как «Гримуар Демоника», «Пандемоний» и «Книга Зла». Некоторые стремились обрести могущественного защитника или неодолимого убийцу своих врагов. Другие жаждали магической силы или даже дара провидения. Как существующие вне времени создания, порождения Хаоса обладают особенным взглядом на мир материи, и способны рассказать даже об удаленном от вопрошающего будущем. Сами же пожиратели душ всегда полны решимости отследить источник призыва и вернуться к нему – не за тем, чтобы поблагодарить того, кто открыл проход. Только в этот момент маг узнает, насколько прочны охранные заклатья. Если у них существует даже малейший изъян, чародей быстро поглощается, а его дар к магии и душа служат подпиткой демона в материальной вселенной. Если же оберегающие мага чары сложны и могущественны, и служитель божества не может разорвать их, то волшебник получает над демоном какую-то степень власти.

Даже скованный пожиратель душ – очень опасный слуга, всегда стремящийся избавиться от пут. Любой совет или выказанная им мудрость всегда направлены на обретение свободы, и всегда укрыты в словах, что выглядят привлекательными для призавшего. Самые коварные твари стараются вовлечь заклинателя в сделку, в которой порождение бездны обещает какое-то время служить колдуну. Такое соглашение может длиться дни, годы, даже столетия, но исход всегда одинаков: демон побеждает, а душа смертного поглощается его бывшим рабом.

ТАЙНИКИ ЗИМЫ

Лесные эльфы Атэль Лорена знают множество историй, повествующих о демонах Хаоса. Самые важные рассказываются на представлениях Боевых Танцоров, бардов-воинов, что облачают слова в танцы жизни и смерти. Для них самой грозной и предостерегающей является легенда об их соплеменнице, молодой танцовщице, чья гордыня навлекла великое бедствие на Азраи.



Кириэнвель, таково было имя эльфийки, была одарена столь совершенным талантом к танцу, что немногим удавалось превзойти ее, но ее тщеславие требовало большего. Она молилась Лоэку, покровителю Боевых Танцоров, в надежде обрести желаемое – превосходство над соперниками, дабы стать величайшим бардом и танцовщицей из всех бывших и будущих. Неделями просьбы Кириэнвель пытались достичь божества. В конце концов подавляющее присутствие чего-то, что эльфийка посчитала Лоэком, посетило ее сон. Назвав ее по имени, прекрасная сущность предложила ей войти в Тайники Зимы и отыскать Шкатулку Грез.

Пробудившись, эльфийка ищет совета пророчицы Найет, мудрейшей из лесных провидцев. Встревоженная словами Кириэнвель, чародейка запретила молодой танцовщице входить в Тайники. Катакомбы считались наполненными черным злом, что способна была сдержать лишь постоянная бдительность стражей-дриад. Пророчица не верила в то, что нечто благостное могло появиться из морозных глубин. И все же слова провидицы не коснулись Кириэнвель, поскольку обещание, данное ей в грезе, отвело добрый совет от ее сердца. Уйдя от Найет, эльфийская танцовщица добралась до Тайников Зимы. Осторожно преодолев стороживших входы дриад, Кириэнвель пробралась вовнутрь.

Время словно застыло, пока Кириэнвель странствовала по ледяным пещерам. У Тайников было много омерзительных стражей, смердящих от переполнявшей их злой магии. Некоторые скрывались в тених и пели обещающие желанное призывные мелодии, что превращались в иней, застывая в холодном воздухе. Эльфийка не слушала их и продолжала идти. Иные нападали на нее с когтями, клинками и щелкающими челюстями, но Кириэнвель была быстрее, и, избегая атак подземных обитателей, уничтожала их своими мечами.

Эльфийка без промедления прошла сквозь искушения и муки, пока в глубочайшей бездне Тайников она не обнаружила золотую Шкатулку Грез, укрытую слоем льда. Забыв о том, что ее окружает, о таящейся рядом опасности, Кириэнвель вынула сокровище из его морозного ложа. Без излишних размышлений она открыла застёжки, откинула крышку и изумленно вздохнула, когда сила Шкатулки вошла в нее. За одно лишь мгновение танцовщица узрела грезы тысяч и тысяч, и нерассказанные истории и танцы, через которые она могла поведать миру об этих мечтах. Кириэнвель все еще глядела на добычу, когда по пещере разнесся сардонический смех. Словно проснувшись, эльфийка очнулась от созерцания и почувствовала приближение врага, одолеть которого у нее не было шансов. Крепко схватив сокровище, Кириэнвель бежала из Тайников Зимы.

ТАНЕЦ ГРЕЗ

Той ночью наделенная силой шкатулки Кириэнвель устроила представление на Королевской Поляне, где собрался Совет Племен и тысячи прочих зрителей. Наблюдая за действием из второго ряда, Найет поняла, что что-то неправильно, едва только начался танец. Кириэнвель двигалась столь стремительно, что оставляла позади размытые тени, отражения, каждое из которых представляло собою невозможную позу, пойманную взглядом в мерцании огней.

Боевая танцовщица кружилась все быстрее и быстрее. Безмолвные тени, что были оставлены ею, внезапно обрели жизнь – и открыли свою истинную сущность. То были уже не отражения, но демонессы Слаанеша, приз-

ванные магией представления и привлеченные ароматом безрассудной гордыни.

Демонессы безжалостно атаковали собравшихся Азраи – их клешни разрывали плоть, а голоса звучали в такт движениям танца Кириэнвель. Лесные эльфы сражались за свои жизни, а деревья на опушке содрогались, словно разбуженные близким проявлением демонов. Темп танца все нарастал, и из извивающихся древесных ветвей выпрыгнули в реальность розовые ужасы. Сияние их заклятий отбрасывало невероятные тени. Земля покрылась кровью от причиненных ударами демонесс ранений. Там, где смерть была обильнее всего, из пропитанной вытекающей жизненной силой Азраи почвы появились кровоторцы.

Кириэнвель продолжала танец, не в силах ни остановиться, ни исправить причиненного им ущерба. В центре открытого пространства стал проявляться громадный образ, пока еще прозрачный почти до степени невидимости, но приобретающий материальность с каждым шагом танцовщицы. По всей поляне гудели спускаемые тетивы – эльфы отвечали ударом на удар. Какие-то стрелы ломались от удара о шкуры демонов, но другие глубоко проникали в плоть. Вожди поселений выкрикивали приказы. Плефы противостояли адским клинкам, а мечи отбивали выпады клешней. Сотни пали с обеих сторон, но демонов не заботили собственные потери. Азраи же не могли допустить опустошения священного сердца Атэль Лорена слугами Хаоса. Скрюченные древние тримены присоединились к схватке, их искореженные образы отбрасывали злые тени в пламени костров. Дриады вышли из-под полога леса, чтобы рубить и пронзать



демонесс своими сучьями. Но даже такое вмешательство не могло остановить гибель эльфов.

Бешеная пляска еще ускорила. Чем быстрее сменяли друг друга движения танца, тем быстрее появлялись новые демоны. Кириэнвель превратилась в размытый силуэт, ни один рожденный-во-плоти не был способен на такое. Увенчанная рогами фигура, что появлялась в центре круга, откинула назад голову, и среди битвы разнеслись раскаты злобного хохота. Именно в этот момент Найет заметила путь к спасению. Она увидела Шкатулку Грез, странным образом не тронутую сумятицей схватки. Провидица почерпнула силы в кипении дикой магии, что овладела Королевской Поляной. Подчинив часть этой мощи своей воле, Найет трижды поразила Шкатулку потоками колдовского пламени.

Третий удар заставил шкатулку разлететься. Осколки филигрانی усеяли поляну. Кириэнвель упала, будто марионетка с перерезанными нитями. Рогатая фигура исчезла. Воздух дрожал и переливался в том месте, где ранее находилась шкатулка, и демонов затягивало в ревущую бездну силой колдовских ветров, что не касались Азраи. В считанные мгновения все было кончено.

Действия пророчицы спасли Атэль Лорен, но Кириэнвель всю оставшуюся жизнь несла клеймо своего безрассудства. Она уцелела, но ее конечности почти полностью потеряли чувствительность. Движения танцовщицы всегда оставались болезненными и неуклюжими.



Умение покинуло ее, став жертвой создателя Шкатулки Грез. Последние годы эльфийки ее терзали воспоминания о том, кем она когда-то была, и о рогатом чудовище, что возьмет ее душу после смерти.

КРУДЕНВАЛЬДСКАЯ БИТВА

Исходом одного из самых известных вторжений демонов в Империю стала Круденвальдская битва, в которой Кровожадный Скарбранд и Великий Нечистый Папаша Некрот почти истребили владения людей внутри Драквальда. Многие умудренные годами имперские ученые пытались узнать причину нашествия. Хотя мнения разделились, наиболее непротиворечивая теория обвиняет серию атак, предпринятых армией графа Хагстафа против стойбищ зверомордых в Драквальде. Во время очищения земель от скверны войска графа повалили и уничтожили немало примитивных тотемных знаков. Эти нечестивые обелиски содержали, как говорят знающие люди, огромный магический потенциал, и разрушение столь многих вместилищ волшебства должно было пропитать большую часть Драквальда колдовской энергией. Ее оказалось достаточно, чтобы пожиратели душ прорвались в материальную вселенную в нескольких лигах к западу от Драквальда, возле городка Келп.

Так случилось, что армия графа, потрепанная недавними успехами в Драквальде, сразилась под грозовыми небесами с ордой демонов на дороге между Келпом и Круденвальдом. Силы Хагстафа были набраны из трех провинций, и среди них числились лучшая пехота, кавалерия и артиллерия тех земель. И все же человеческая армия уступала натиску порождений бездны. О ходе боя на западном фланге, где рыцари Крови Сигмара и несколько отрядов Тевтогенской Стражи доблестно противостояли атакам кровотворцев Скарбранда, достоверных сведений нет – никто не выжил, чтобы оставить свидетельства. В противоположность этому семейная библиотека дома Хагстаф содержит обширную коллекцию записей о сражении на восточном фланге, хотя надо учесть, что большинство записей сделано в горячечном бреде или же пронизано безумием чумных госпиталей.

ОТЧЕТ ИНЖЕНЕРА

Одно из таких сохранившихся свидетельств очевидцев, записанное Унстоффом фон Крейлем, инженером, чьей обязанностью было поддержание в рабочем состоянии артиллерийского парка Хагстафа, описывает жуткое напряжение битвы. Фон Крейль командовал батареей из четырех орудий с опытными расчетами, поставленных колесо к колесу в самой укрепленной части дороги. По приказу инженера ядро за ядром влетало в ряды хвореносцев, делая прорехи в сопровождающих их тучах мух и проламывая дорожки из гниющей плоти в ковыляющих демонах. Но когда железный снаряд останавливался, тела демонов начинали возрождаться. Согласно отчету фон Крейля, даже потеря конечности вряд ли доставляла хвореносцу малейшее неудобство. Он описал несколько случаев, когда порождение бездны изумленно смотрело на оторванную руку или ногу, а затем прикладывало ее к прежнему месту и терпеливо ждало, пока она вновь не приживется. Заметив, что его пушкам угрожают

неуязвимые для снарядов хвореносцы, граф Хагстаф приказал отряду Ягерхаузен, прославленным ветеранам десятка облав на зверомордых Драквальда, взять свои алебарды и направить их против фланга чумных демонов. Проглотив свой страх, а также немалое количество жирных черных мух, Ягерхаузен устремились в клубы порохового дыма. Вначале казалось, что острая сталь превзошла в действенности грубую мощь ядер. Все способности хвореносцев к заживлению ран не могли помочь, когда одна алебарда вонзалась в кишки пожирателя душ, а десяток прочих рубили голову и туловище. Но для изгнания одного демона требовались усилия четырех или пяти солдат, а жуткое оружие хвореносцев быстро собирало с алебардчиков кровавую дань.

Неравный бой не смутил мидденландцев, выказанная ими храбрость выглядела достойным подтверждением славной репутации. Несмотря на лежащие под ногами тела, солдаты продолжали драться, столь же молчаливо, как и их проклятые противники – открыть рот означало наглотаться лоснящихся мух. Спасенный атакой подразделения Ягерхаузен, фон Крейль приказал орудиям применить против порождений Хаоса картечные заряды. Хвореносцев зажало между свинцом и сталью, и на мгновение победа была в шаге от имперских воинов. Затем, когда из смрадных клубов дыма вывалилась громадная туша хохочущего Некрота, с невероятной силой размахивающего железным цепом, солдаты с алебардами все-таки дрогнули и побежали.

Записи Крейля рассказывают о том, что инженер начал отводить свои расчеты, в то время как мимо них спешила прочь перепуганная пехота. Однако он честно признает, что их выживанию способствовала не расторопность командира, а вторжение в схватку графа Хагстафа верхом на боевом грифоне. Хотя инженер в самых лучших словах описывает доблесть графа, ясно, что он стал

не препятствием для надвигающегося чудовища, но всего лишь помехой. Несколько очевидцев говорили, что Некрот не обращал внимания на атаки человека и зверя. Еще больше свидетелей вспоминали об ужасающей картине, когда Великий Нечистый одной лапой ухватил покинутое орудие за жерло и дубасил им по голове грифона.

УДАЧНОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Тело графа упало в покрытую кровью и перьями грязь, и – по рассказу Крейля – ход сражения изменился. Папаша Некрот навис над оглушенным Хагстафом, но на спину протухшего демона обрушился удар Скарбранда, что до того момента жадно истреблял своих противников-людей. Инженер не уверен, что верно понимает, отчего Кровожадный напал на союзника, но предполагает, что Скарбранд считал вражеского предводителя своей законной добычей, и не потерпел вмешательства Некрота. Застигнутый врасплох Великий Нечистый быстро пал под натиском Великого Демона Бога Войны. Независимо от причин предательства, оно стоило Кровожадному победы.

Пока Скарбранд ревел о своем триумфе, граф пришел в себя настолько, что приказал открыть огонь всем оставшимся в живых солдатам. По свидетельству Крейля, каждое имперское орудие, мушкет и пистолет были разряжены в Кровожадного. Тварь разорвало на куски потоком пуль, картечи и снарядов. Голова чудовища стала трофеем Хагстафа и хранилась в его поместье – до известного несчастья, случившегося восемь лет спустя. Обретя надежду после гибели Некрота и Скарбранда, граф собрал остатки армии и разбил демонов. Инженер, как и многие другие, свидетельствует о том, что хвореносцы и кровотворцы стали слабее после смерти предводителей, словно, как было замечено, демоны уже не могли подк-

Злая луна Моррслиб бывает видна целиком только один раз в году, когда ее движение подводит ее ближе всего к миру. Эта ночь известна под разными именами – Ночь Тайнств в Империи, Середина Зимы в Бретонии; эльфы зовут ее Сумеречный Прилив, а гномы – Ар'Узкул.

Этой ночью благоразумные существа запирают свои двери и закрывают окна ставнями, но для последователей Темных Богов сие – время празднества. Моррслиб несет проклятие: луна сформировалась из материи, что была извергнута в небеса, когда Хаос впервые коснулся этого мира. Ее приближение усиливает колдовские ветра, ослабляет преграды между реальностью и Владениями Хаоса. В Ночь Тайнств крохотные проходы становятся большими, а большие – огромными, что позволяет тысячам демонов до рассвета сеять гибель и разрушение в мире смертных.

Непредсказуемость движения Моррслиба означает, что Ночь Тайнств никогда не выпадает на один и тот же день в разные годы, но рожденные-во-плоти стараются, чтобы она не застала их врасплох. Защитные меры усиливаются в самую скверную из ночей, а в местах с дурной славой применяются особые предосторожности.

В Драквальде и Музильоне крестьяне покидают свои дома и ищут убежища в замках и укрепленных гостиницах. В Королевствах Огров котел за котлом окровавленного мяса приносится в жертву аппетитам Великой Пасти, дабы она уберегла верующих. Печально известные пещеры Жужбара надежно закрываются властью ковалей рун, а их выходы охраняют мрачные железоломы и всегда готовые к смерти Убийцы. По всему Ультуану и Атэль Лорену шепчут молитвы Ише и Азурану, обращаясь к священному пламени Феникса. Богатые и бедные, молодые и старые – все надеются, что мрак Ночи Тайнств обойдет их стороной, что он не коснется их своею бесконечной злобой.

В конце концов тьма покидает небеса. Моррслиб постепенно тускнеет, и люди приветствуют новый расцвет. Кто-то узнает, что соседские деревни полностью разорены, а их обитатели исчезли, оставив лишь следы крови среди пепелищ. Кто-то спешно рубит деревья, что приняли странные, неопиаемые формы, сжигает зараженные посевы или опустошает бочки для воды, наполнившиеся черной, гнилой кровью. Все возносят хвалу за то, что пережили очередную Ночь Тайнств, и в страхе считают дни, оставшиеся до следующей.

репяться теми омерзительными энергиями, что поддерживали их. Так граф Хердред Хагстаф вырвал победу из когтей поражения и взял верх в роковой битве против сил тьмы.

РАЗОРЕНИЕ БРАКВИРОНА

В ту ночь Середины Зимы, что настала спустя почти пятьсот лет после царствования Жилия Бретона, сам ад обрушился на бретонский город Браквирон, что в герцогстве Квенелесс. С закатом на границе владений начал разгораться огонь, отрезав город и большую часть прилегающей долины от прочей Бретоннии. Чувствуя, что надвигается нечто ужасное, барон Каллард собрал своих рыцарей и йоменов. Очень скоро поток напуганных и окровавленных крестьян подтвердил худшие страхи властителя.

Две огромные орды пожирателей душ, каждую из которых возглавлял Кровожадный, устремились на Браквирон с юга и севера, убивая все на своем пути. Каллард призвал горожан искать укрытия в холмах или в его замке, а сам повел войско на юг, надеясь разбить врагов поодиночке, до того, как они объединятся.

Армия барона противостояла южному полчищу демонов. Вымпелы развеивались на ветру, когда рыцари устремились в атаку на вражеский центр. Вначале казалось, что сыны Бретоннии побеждают: рыцари глубоко проникли в ряды порождений Хаоса, их мечи и копья пробивали чешуйчатые шкуры и отрубали гнусные конеч-

ности. В воздухе повис стойкий запах крови, и демоны исполнились ужасающей ярости. Они ответили рыцарям с дьявольской свирепостью. Терзающие гончие вцеплялись в глотки лошадей, сбивали рыцарей на землю, где они становились добычей кровотворцев. Каждый взмах топора Великого Демона Кхорна убивал десяток бретоннцев. За короткие секунды нападение рыцарей захлебнулось, и сто шестьдесят латных всадников были обречены на страшную смерть.

Сам барон спасся лишь благодаря испугу своего коня. Каллард возглавлял атаку, но скакуна одолел ужас, и он с огромной скоростью понес всадника прочь. К моменту, когда рыцарь успокоил коня, сражение закончилось. Гордое воинство Калларда превратилось в жуткую коллекцию черепов и дымящегося лошадиного мяса. Ошеломленный позорным поражением, барон усилием воли заставил себя прищипорить коня, вернуться в крепость и начать приготовления к осаде, что казалась уже неизбежной.

ПОЕДИНОК ДЕМОНОВ

После кровавой победы служители Богов возобновили марш на Браквирон, полностью игнорируя замок Каллард и его жалкий гарнизон. С укрепленной цитадели барон наблюдал, как две армии обменивались проклятьями, стоя на городской площади. Немногие из защитников замка сумели уснуть в ту ночь. Тех, кто все же провалился в дрему, преследовали кошмары, в которых раздавался вой терзающих гончих и песнопения кровотворцев, пока обе орды готовили свои ритуалы. Затем, с приходом рассвета, полчища пожирателей душ прекратили свою какофонию. Кровожадные отсалютовали друг друга топорами, и началось истребление. За мгновения город стал сердцем самой ожесточенной схватки, что когда-либо видел Каллард. Долина сотрясалась от града мощных ударов, когда Великие Демоны Кхорна рубили и секли один другого, рыча оскорбления и вызовы. Другие демоны сражались бок о бок со своими повелителями. Легионы кровотворцев дрались мечами и когтями, выкрикивая славословия Владыке Черепов, адские клинки взлетали и падали. Терзающие гончие вцепились в собратьев с единственной целью – убивать.

Так продолжалось десять дней и десять ночей. Сражение бушевало среди превращающегося в руины города, но ни одна сторона не могла одержать победы. Браквирон тонул в потоках кровавого безумия, а Барон Каллард смотрел на происходящее со стен своего замка, бессильный предотвратить разрушение. Здания разваливались под весом дерущихся тварей или от взмаха случайно прошедшего мимо цели топора Кровожадного. Храмы осквернялись пролившимся ихором. Поваленные колонны и потолочные балки использовались как оружие, когда Великие Демоны хватали громадные обломки и запускали их в скопления кровотворцев, как камешки из пращи. С каждым истекшим часом две армии уменьшались, истребляемые взаимной ненавистью и бешенством. К утру тринадцатого дня осталось только двое Кровожадных. Их титаническое противостояние привело чудовищ к покрытой плющом Часовне Грааля, где покоился легендарный Опасный Меч. Подобное оскверне-



ние подвигло барона к действию. Достаточно того, что он был вынужден наблюдать, как погибают его земли и его рыцари, но позволить взбесившейся нечисти погрызть своей порчей Часовню Грааля – это уже слишком. Каллард не решился оценивать свои шансы на победу против двух оставшихся чудовищ, но позор и бесчестье, что пали бы на него, уклонись он от схватки, заставили его атаковать.

КАЛЛАРД НАПАДАЕТ

Приказав открыть ворота, барон оседлал своего боевого коня и направился вниз, в долину. Везде его взору представляли останки безумной бойни, как свидетельство ярости прошедшего сражения. Когда рыцарь проезжал дымящиеся развалины, что назывались Браквирионом, раненые адские гонимые прекратили грызть свои выпавшие внутренности и попытались вцепиться в ноги его коня. Бесчисленные знамена, покрытые нечестивыми письмами, были втопты в грязь, несущие их служители Богов – убиты и разорваны на части. Среди побоища возвышались пирамиды из причудливых демонических черепов, и оскал смерти ухмылялся Калларду из каждой пасти.

Впереди, среди рушащейся часовни, бились покрытые кровью гиганты. Их схватка уже сокрушила внешние стены, открыв взгляду алтарный камень. Склоны холма дрожали от каждого удара, но ни один демон не мог победить другого. Вознес Леди последнюю молитву, Каллард поборол свой страх и направил свою пику. Рыцарь выкрикнул вызов, когда его конь устремился на врага, но пожиратели душ не обратили на него внимания, пока барон не оказался на расстоянии удара.

Пика, что была направлена благословением Леди, поразила ближайшего демона, натиск рыцаря заставил стальное острие глубоко проникнуть в бронзовые латы. В реве твари с нетопыриными крыльями слились гнев и боль. Она развернулась, чтобы увидеть всадника, и нанесла ему свирепый удар, от которого рыцарь вывалился из седла прямо на алтарь разрушенной часовни. Пока внимание собрата было отвлечено, а он сам оказался обращен спиной, второй служитель Кхорна обрушил на хребет раненого могучий удар, что разрубил его позвоночник и свалил чудовище на треснувшие плиты. Топор поднимался и падал снова и снова, прежде чем искалеченная тварь могла собраться с силами, и каждый взмах орошал стены и поросшие травой камни потоками крови. Восемь раз лезвие топора находило цель, и после восьмого удара торжествующий Кровожадный отрубил голову своего павшего противника.

ЧЕМПИОН ИЗБРАН

Каллард видел, как демон в триумфе поднял жуткий трофей за спутанные волосы и запустил его в небо. Кровожадный откинул голову и победно зарычал, а барон вспомнил убитых рыцарей в долине и разоренный Браквирион. Ярость завладела рыцарем, и вместе с нею пришли свежие уверенность и сила. Каллард вскочил на ноги и выхватил из ножен над алтарем Опасный Меч. Гнев вновь переполнял барона, и Каллард почерпнул в нем

новую мощь. Годы обучения искусству боя мечом и фехтованию стерлись из памяти, подобно тому, как порыв ветра срывает с веток пожухшие листья. Барон наносил удары один за другим, не думая ни о тактике, ни о точности; единственная мысль овладела им – бить чудовище со всей возможной силой. Невероятно, но раненый рыцарь стал одолевать, его неистовая ярость превосходила оборону противника.

Третий удар рыцаря раздробил левую лапу пожирателя душ, и его усеянный шипами кнут пал на землю. Пятый взмах клинка сломал его бедро, а седьмой почти отрубил крыло. В отчаянии демон отбросил топор и сомкнул здоровую руку на шее барона. Кровожадный начал душить своего врага. По мере того, как хватка порождения бездны усиливалась, сознание Калларда гасло. Он чувствовал, как его плоть поддается под жутким натиском демона, и осознавал, что жить ему осталось считанные мгновения. С последним выдохом он сделал выпад Опасным Мечом. Сияющий клинок пробил доспехи Великого Демона и пронзил черное сердце Кровожадного. Чудовище взревело – и испустило дух.

На другой стороне долины йомены-стражники замка Каллард радостно приветствовали бегство теней, закрывавших небеса. Огненные завесы, что отделяли Браквирион от соседних земель, исчезли, и робкий свет солнца вернулся в баронство. От пожирателей душ не осталось и следа, кроме слоя вонючего ихора, покрывавшего каждый дюйм города. Опасный Меч был найден среди развалин Часовни Грааля, его золотые орнаменты распла-



вились и почернели. От сэра Калларда не осталось ни малейшего следа. Никто не может с уверенностью сказать о том, что произошло в этой последней схватке, но Калларда помнят как героя, рыцаря настолько чистого сердцем, что он оказался способен уничтожить могущественнейшего из демонов. Существуют, правда, и более мрачные предания. Некоторые шепотом рассказывают, что Ххорна столь впечатлила воинская доблесть бретонца, что в последний миг барон был втянут во Владения Хаоса, дабы вечно служить Владыке Черепов.

ВОЗМЕЗДИЕ Н'КАРИ

Минуло всего десять лет после восшествия Финубара Мореплавателя на Трон Феникса, как черная буря обрушилась на прекрасный Ультуан. Моря бурлили, небеса плакали огненным дождем. Немало эльфов утонуло в разлившихся реках, было раздавлено рушащимися зданиями или испепелено стрелами разноцветных молний. Велико оказалось разорение Ультуана той ночью, но худшие испытания еще только предстояли. В момент наивысшего разгула стихия вывернула из скалы огромный обелиск на вершине горы Анторек и сбросила его в урочище у подножия пика. Раздробленные куски монолита еще не прекратили падать, а громадная стая фурий уже прорвалась в мир материи. Они раздирали реальность как размокшую бумагу, и само их присутствие увеличивало прореху. Спустя мгновения проявилась гораздо более жуткая тень – то возродился Н'Кари, Хранитель Секретов. Облако фурий мельтешило и шумело над его головой, а Великий Демон поглощал колдовскую мощь бури, набираясь сил. Он сосредоточил свое черное волшебство на разломе реальности, вызвав к себе полчище пожирателей душ, готовых исполнять его приказы.

УНИЧТОЖЕНИЕ ТОР АННАН

Первым городом, ощутившим гнев легиона Н'Кари, стал Тор Аннан, небольшое поселение в долине у подножия

горы Анторек. Доблесть защитников не могла сдерживать адскую ярость нападающих. Фурии кружили и спускались с небес подобно уродливым нетопырям, их пронзительные вопли и карканье холодили кровь в жилах у всех, имеющих слух. Безумные от жажды смертоубийства кровотворцы и кроволомы вновь и вновь бросались на укрепления, дробя камень и расщепляя дерево, отчаянно желая добраться до укрытых внутри эльфов. Н'Кари шествовал через схватку, и Азур бежали от его поступи – все, кроме Эанита, Владыки Тор Аннана, и его личной стражи. Они выстроили стену из копий, пытаясь противостоять наступлению демона, но древки сломались от удара о шкуру Н'Кари. Лезвия громадной клешни раскололи меч Эанита, а лапа порождения бездны погрузилась в тело эльфа. Сомкнув пальцы вокруг сердца, Н'Кари вырвал его, еще бьющееся, из груди благородного Азура. Тварь потрясла им перед глазами умирающего и проглотила целиком. Отбросив искалеченное тело эльфа в сторону, Хранитель Секретов повернулся спиной к развалинам города и начал искать следующую жертву. Эхо сражения за Тор Аннан еще не утихло, а Н'Кари вновь устремился в атаку, мгновенно перенесшись с помощью дыхания колдовского ветра к окрестностям Тор Иврессе, что находится на другой оконечности Ультуана. Эльфы вновь сумели быстро собрать силы. Находящиеся под жестоким натиском защитники крепости сумели продержаться достаточно долго, чтобы подоспела подмога из Котика и Хоэта. Н'Кари отвел свои войска и скрылся в горах Аннули.

В следующем месяце узор нападений продолжал расширяться. Н'Кари атаковал отдаленные поселения в горах Драконьего Хребта, Авелорне и многих иных королевствах Ультуана. В конце концов только редкие уголки благословенного острова остались нетронутыми. И каждый раз Н'Кари внезапно прекращал сражение, хотя иногда только минуты отделяли демона от ошеломляющей победы. Не видя приближения исхода, видя страх

Сразу после проведенного Каледором ритуала эльфы Ультуана начали создавать обширную паутину волшебных обелисков. Эти направляющие камни должны были сдерживать опаснейшие порывы колдовских ветров и переливать их силу в Великую Воронку, где она не могла бы уже причинить вреда.

Когда магические потоки становятся мощнее, монолиты уже не способны переместить всю их энергию в Воронку, и сами наполняются силой. Впоследствии заряд постепенно уменьшается, так как колдовские ветра неизбежно слабеют, и обелиски отдают накопленные запасы. Если подобный «заряженный» монолит выдрать из земли или опрокинуть, может произойти большая беда – вся содержащаяся в нем мощь магии высвободится в ужасной вспышке, сжигая чародейским пламенем все, что оказалось поблизости. Что хуже, такой резкий выброс волшебства серьезно ослабляет преграды между миром людей и Владениями Хаоса, предоставляя любому заметившему это демону прекрасную возможность проявиться в материальной вселенной. Если направляющий камень так и не починить и не вернуть на место, мощь магии будет все нарастать, вначале неспешно, а затем, когда все больше пожирателей

душ сумеют нарушить ткань реальности – все быстрее и быстрее. Именно поэтому существует мало обязанностей, более священных для Азура, чем содержание и охрана каменной паутины. Гарнизоны высших эльфов, разбросанные по всему миру, служат в первую очередь этой цели. Даже Темные Эльфы из Наггарота живут в страхе, что какой-нибудь монолит внезапно рухнет, хотя это и не останавливает их от того, чтобы «случайно» свергать обелиски – на время, чтобы насытить силой один своих из страшных ритуалов.



своих подданных, Король-Феникс приказал всем провидцам сосредоточить усилия, чтобы устранить угрозу, прежде чем чудовищная тень осквернит весь Ультуан.

КАЖДА ОТПЩЕНИЯ

После долгих медитаций причина нападений стала ясна. Маги Азур осознали, что порождение бездны было тем самым чудовищем, что возглавило вторжение на благословенный остров шесть тысяч лет назад, истребив миллионы и до основания поколебав эльфийскую цивилизацию. Во время древнего великого противостояния первый Король-Феникс, Аэнарион, уничтожил телесную оболочку Н'Кари. Бессмертная сущность демона потратила прошедшие века, чтобы восстановить смертную форму, грезя о черных временах, уготованных дерзким плутом, думавшим, что столь могущественная сила, как Н'Кари, столь легко прекратила свое существование. Провидцы узрели, что пожиратель душ воплотился в образе мщителя, ведомом желанием свести старые счеты.

Так оказалось, что на первый взгляд беспорядочные атаки Н'Кари на самом деле следовали строгой последовательности, определенной жуткой целью. Демон нес возмездие потомкам Аэнариона. Он отвлекал нападениями порою и крепости ровно настолько, чтобы похитить свою добычу и отдать ее в объятия Слаанеша – на вечную муку. За многие тысячи лет, прошедшие со времен Аэнариона Защитника, его священная кровь сохранилась и размножилась, распространившись по всему Ультуану. Не все наследники короля являлись благородными, и мало что связывало их, помимо дальнего родства. Именно поэтому исчезновение одного из Азур на поле боя, среди погибших сотнями эльфов, проходило незамеченным родными, ни соратниками.

Чародеи решили, что почти все известные потомки дома Аэнариона либо пали жертвой гнева бессмертного, либо находятся за пределами Ультуана, и поэтому могут считаться – пусть и на время – вне опасности. Остались два близнеца, два князя, едва вышедшие из отрочества по меркам Азур. Их звали Тирион и Теклис, и каждый нес свою отметину крови Аэнариона. Тирион прекрасно обучался, обладая умением и уверенностью прирожденного воина. Слабый телом Теклис проявил себя имеющим талант к множеству граней Высокого Искусства. Наследников спешно призвали из их поместья в лесах Котика и переправили в самое безопасное место на Ультуане – святилище Азурана. Собранные здесь лучшие войска Азур способны были защитить их от любой возможной угрозы.

Как и было предсказано, вскоре последовало нападение. Сразу же после того, как воины тени донесли о демоническом присутствии в горных запустениях Эатейн, передовые отряды Хранителя Секретов уже показались в пределах видимости святилища. Пожиратели душ наступали, и Н'Кари послал чарующие видения, захлестывающие стены храма, отравляющие сны находящихся внутри его стен эльфов. Много Азур поддалось искушающим иллюзиям и воображаемым приманкам. Некоторые впали в оцепенение, из которого их не могли пробудить. Иные сбросили доспехи и вооружение и слепо пошли в лапы демонов, чтобы быть растерзанными, или же шагнули со скал, разбившись об острые камни. Пока эль-

фийские маги старались рассеять заклятья, Н'Кари подгонял свои легионы вперед.

СРАЖЕНИЕ ЗА ХРАМ АЗУРАНА

За считанные мгновения каменные склоны Острова Азурана покрылись полчищами порождений Хаоса. Они скользили и прыгали по зазубренным скалам, не обращая внимания на ливень из стрел, что окатывал их из святилища. Мастера Перемен метали в защитников колдовские молнии, каркая от радости, когда смертных пожирало многоцветное пламя. Стаи фурий окружили обороняющихся, сбрасывая их со стен. Нурглики проползали между решетками и заслонами, чтобы рвать и кусать ноги эльфов. И все же Азуран оберегал свой храм, и плоть пожирателей душ обугливалась и горела, когда касалась стен и укреплений. Демоны все же продолжали наступать. Азур не прекращали сопротивляться, даже в столь безнадежном положении они понимали, что уступить – означает предать веру в Аэнариона. По всей стене каждый эльф дрался, забыв о себе, нанося удары демонессам и хвореюсцам, пока доспехи и камни не почернели от крови демонов. Десятки и десятки безымянных героев сражались и умирали в тот день. Лучники из Иврессе и мастера меча из Хоэта стояли рядом с рыцарями из Каледора и Эллириона. В самой гуще схватки держала оборону Стража Феникса, словно желая отбросить врага одной лишь доблестью. Но тварей Хаоса, зараженных сумасшествием Хранителя Секретов, не заботили их собственные потери.



В конце концов эльфов подвело не отсутствие храбрости или умения, но дерево храмовых ворот. Изуродованные колдовством и атаками демонов, врата сломались под огромным весом туши зверя Нургла. Капитан Стражи Феникса возглавил отчаянную контратаку, нанося алебардой большие раны боку твари, но безуспешно. Зверь пополз навстречу Азур с радостным урчанием, погребя десяток эльфов под своим брюхом. Озадаченный сдавленными криками жертв, пожиратель душ остановился. Колосс вознамерился исследовать корчащиеся тела загубленных им. Он все еще трогал и тыкал их отростками и щупальцами, когда поток кровотворцев захлестнул разрушенные ворота.

Битва превратилась в примитивную схватку за выживание. Отдельные группы Азур сражались спина к спине, а твари Хаоса проникали и прорубались все дальше в глубину святилища. Теперь равновесие сил сместилось в пользу эльфов – малейшая царапина делала демона уязвимым к божественной мощи храма Азурана, и слабейших воинов армии Н'Кари поглотил священный огонь. Великий демон прошел сквозь уничтоженные врата и наслаждался тяжким ароматом страха и смерти. Никто не мог устоять перед ним, и он быстро пробился сквозь беспорядочную схватку, преодолел Лестницу Вечности и вступил во внутренние покои храма, где его ожидала желанная добыча.



ВНУТРЕННЕЕ СВАТИЛИЩЕ

Только двадцать Стражей Феникса стояли между Хранителем Секретов и благородными близнецами, но воины не поддались страху. Стражи готовы были храбро биться на камнях, уже скользких от пролитой крови, а пожиратель душ вовсе не намеревался отказываться от мести.

Когда одна рука устремилась, чтобы отбить алебарды, вторая ловко рассекла полдюжины противников. Потoki иссушающего сияния, обрушившиеся на эльфов из глаз демона, поглотили уцелевших. Последнее искалеченное тело Стража пало на каменные плиты, и юный Тирион понял, что безопасность братьев находится целиком в его руках. Он вознес молитву к Азурану, обнажил меч и шагнул навстречу судьбе.

В Тирионе были все задатки великого воина, но тогда его противник был слишком силен. Несмотря на огромный размер, пожиратель душ оказался почти столь же быстр, как и эльфийский князь. Н'Кари легко отбивал отчаянные удары Тириона. Сладким голосом он насмехался над каждым неудавшимся выпадом, обливаясь от аромата утонченного издевательства. И все же Хранитель Секретов допустил одну роковую ошибку. Он столь сосредоточился на Тирионе, что забыл о присутствии Теклиса.

Когда брат был повержен взмахом огромной клешни, Теклис нанес свой удар. Хотя он не обладал силой и выносливостью Тириона, его слабое тело вмещало грозный магический дар. Волшебник поразил демона всей доступной ему мощью чародейского пламени. Удар сбил чудовище с ног и отбросил его на возвышение, на котором горело священное пламя Азурана. Одна из могучих конечностей прошла сквозь вечный огонь, и демон закричал от муки.

Обычное пламя не могло опалить шкуры демона, но против священного огня Азурана у Н'Кари не было защиты. Пламя распространилось по его телу, разгораясь все жарче. Хранитель Секретов вопил, а его кожа обугливалась и трескалась. Поднявшись на ноги, Тирион вновь поразил чудовище, и его меч окутался огнем. Каждый новый удар открывал глубокие раны, сжигая внутренности Н'Кари. Ошеломленный болью демон мало что мог сделать, кроме как отступать под натиском Тириона. Выпад за выпадом князь Азур теснил порождение Хаоса к огромной арке, открывающей проход к Морю Грез. Последний крик пожирателя душ – и громадная туша Н'Кари упала через арку в прибой – на тысячи футов вниз. Волны быстро погломили фигуру демона.

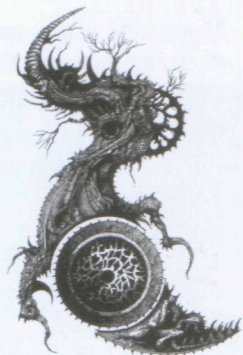
Тирион и Теклис вышли из святилища, и обнаружили, что бой выигран. Колдовские твари не могли существовать в пределах храма, и только неописуемое могущество Н'Кари позволило им продержаться столь долго. Когда Хранителя Секретов вобрало в себя море, сила демонов угасла, и их пожрало пламя Азурана, оставив лишь кучи черного пепла и ввевшийся смрад. На закате страшного дня эльфы праздновали победу и оплакивали погибших. Все это время близнецы провели в молчании. Они знали, что их судьбы навеки изменились, и что однажды они вновь столкнутся с мощью Н'Кари.

ВТОРЖЕНИЯ ПОЖИРАТЕЛЕЙ ДУШ

Нижеследующие хроники представлены в системе Имперского летоисчисления.

Год	События	
-5600	Великое вторжение. Полярные варп-проходы разрушены, и Хаос проникает в материальную вселенную. Появляются орды демонов, несущие опустошение всему и вся. Сланны выводят свои армии на битву с пожирателями душ, но постоянно уступают им в силе. Мировпорядок содрогается под натиском демонов, погибли многие миллионы разумных.	-102
-4500		
-4420	Под предводительством Аэнариона и Каледора Укротителя Драконов эльфы Ультуана завершают создание Великой Воронки, что вытягивает из мира энергию Хаоса. Легионы порождений бездны изгнаны, и отныне способны появляться в реальности только в пропитанных магией местах.	107
-2724	Малекит, Король-Чародей Наггарота, пытается рассеять Великую Воронку. Узрев возможность восстановить свою власть над владениями смертных, Боги Хаоса посылают на помощь Друции огромную орду демонов. Несмотря на своих колдовских союзников, Малекит терпит неудачу, и Воронка продолжает действовать.	231
-2423	Войско лизардменов, исследующее развалины потерянного города Ксахутека, подверглось нападению кроволомов. Многие уцелевшие до сего момента Маги-Жрецы Сланнов погибают в начавшемся сражении. Оказалось, что сам Ксахутек расположен в разрыве реальности, ведущем во Владения Хаоса. Оставшиеся Сланны закрывают разрыв, но Ксахутек и все его сокровища навсегда утрачены.	570
-2130	Примерно в этот момент Тиран Огров Аргут Чреполом противостоит Кровожадному Бальтору в поединке. Эхо битвы разносится по Равнинам Жарра сорок дней и ночей, пока смертельно раненому Чреполому не удастся похоронить своего врага под каменным столбом, ныне известным как Культия Демона.	623
-370	Демоны, служащие Тзинтчу и Слаанешу, появляются в шахтах под гномьей твердыней Жуфбар, ожесточенно сражаясь друг с другом. Очевидно не замечающие бегущих рудокопов, пожиратели исчезают до того, как гномы собирают достаточные для отпора силы. Рудник закрыт и считается запретной	800
		850
	территорией, так как ненайденные твари могут все еще рыскать по катакомбам.	
	Черный ковчег «Губитель Душ» втянут во Владения Хаоса при возвращении от берегов Ластрии. Он оказывается в сердце Садов Нургла. Команде удается сдерживать натиск порождений бездны достаточно долго, чтобы колдуны темных эльфов сумели провести ритуал и вернуть корабль в реальный мир. Тем не менее, что-то пошло не так и, когда ковчег возвращается в гавань Арнхейма, город подвергается нападению помесей демонов и эльфов. В следующее десятилетие эпидемии опустошают большую часть Наггарота, уничтожая каждого десятого.	
	Брефил Повелитель Ястребов побеждает легионы Мастера Перемен Рель'хира на подступах к Атэль Лорену.	
	Демонессы и розовые ужасы вырываются из пещер под Мидденхеймом. Им удается нанести значительный ущерб городу и западному Драквальду, прежде чем их рассеивают силы Графа Рейнера фон Мехля в битве при Гленкурсте.	
	Кровожадный Хельгрим пытается вернуть одну из восьми Пылающих Книг Кхорна, укрытую в горах Аннули, но его изгоняет маг высших эльфов Каландр.	
	Варлорд Критсквиль из Клана Морс сражается с демоническим легионом Кру'ара, Владыки Чумы. Скейвены побеждают, в основном за счет огромного численного преимущества, но выжившие в битве в течение недели дохнут от Гнили Нургла.	
	Демон Тз'аркан выводит орду розовых ужасов и кровотворцев из Пустошей Хаоса и осаждает Алтарь Вековечной Тьмы. Уничтожив защитников Друции, он использует силу Алтаря, дабы создать проход между Владениями Хаоса и ледником Замерзшей Стали. Следующие двадцать лет восточные пределы Наггарота подвергаются нападению полчищ пожирателей душ, пока темным эльфам не удастся отбить святилище.	
	Марий Молл, Великий Теогонист, издает декрет о том, что нет иных богов, кроме Сигмара. Его орущую фигуру последний раз видели, когда ее утаскивал в неизвестном направлении кроваво-алый трехголовый пес.	

- 901 Голубые Писцы Тзинтча проникают в частную библиотеку Окасты, изгнанного мага высших эльфов. После кражи десятка гримуаров демоны случайно поджигают сухие страницы, и библиотека сгорает дотла.
- 924 Проходит слух, что в альтдорфском храме Шалайи найдено средство лечения Дробящей Трясучки. Вскоре после этого на город обрушивается нашествие нургликов. Погибли тысячи, но единственным разрушенным зданием стал храм богини, сложившийся под весом пяти сотен копошащихся нургликов. Все жрицы внутри его стен раздавлены. Целебное снадобье утеряно.
- 1001 Король Бретоннии Луи Безрассудный приказывает убрать эльфийский обелиск с места строительства своего зимнего дворца. Большую часть следующего месяца он тратит на преследование армии порождений бездны, опустошающей пригороды Мондфорта и Парравона. Камень возвращен на место по настоятельной просьбе Феи-Чародейки.
- 1230 Безумный арабский колдун Махик Аль Рак создает Сумеречные Врата из нескольких волшебных зеркал. Вскоре после этого он становится одержим Мастером Перемен, который начинает оказывать влияние на Высокое Искусство Арабии – во славу Тзинтча.
- 1235 Карак Кадрин атакован войском демонов Кхорна и Нургла. Гномам удается отразить вторжение, но трое Кровожадных достигают цехов Скальфа Железнодорожного. Их изгоняют, но они успевают разодрать старого рунного кузнеца на части и опустошить его владения.
- 1330 В Нульне впервые проходит печально известный Голодный Пир. Оргии столь невообразимы и велики, что к ним привлечено внимание Маски, служительницы Слаанеша.
- 1375 Курфюрст-выборщик Нордланда, желая положить предел вражде между Императором и Оттилей из Талабекланда, устраивает мирные переговоры в своем замке в Зальзмунде. Все находившиеся внутри крепости гибнут, когда на нее нападают полчища служителей Бога Войны. Обе стороны обвиняют друг друга в предательстве, и боевые действия становятся заметно ожесточеннее.
- 1401 Отец Чумы Ку'гат вступает в союз с У'жулом, Собирающим Черепа. Пара демонов устраивает жестокое разорение внутренним землям Бретоннии. Легион порождений Хаоса побежден только соединенными силами ополчения пятидесяти деревень, собранного сэром Гриффом из Эвербайла.
- 1460 Во время похода в Арабию курфюрст-выборщик Стирланда, Марий Хользехер, находит Зеркало Кошмаров и случайно попадает во Владения Хаоса. По каким-то собственным соображениям Четверка Великих позволяет ему уцелеть, и он возвращается в мир материи без повреждений. Впоследствии он описывает свой опыт в «Книге Зла».
- 1474 Разорение Браквилона. Барон Каллард исчезает, победив двух Кровожадных.
- 1475 Объединенные силы бретонских и имперских завоевателей разрушают арабский город Бель-Аляд. Они непредумышленно пробуждают Сумеречные Врата и проваливаются во Владения Хаоса. Воины становятся частью вечного сражения под тенью Кхорна.
- 1555 Огры из племени Пожирателей Гор дерутся с пожирателем душ Кза'араханом в развалинах Небесного замка.



- 1105 Глубоко в недрах Карак Кадрина гномий кователь рун Скальф Железнодорожный начинает исследование забытых тайн Главной Руны Подчинения. Он не подозревает, что его действиями управляет Темный Бог Тзинтча.
- 1157 Потеряна связь с колонией высших эльфов Тор Тарант, что в южной Ластрии. Князь Калавери привел спасательную экспедицию, обнаружившую обезглавленные тела воинов гарнизона, лежащие в лужах замерзшей крови.
- 1203 Танцовщица Битвы, лесная эльфийка Кириэнвель, входит в Тайники Зимы. После многих битв она находит Шкатулку Грез. Не слушая совета провидицы Найет, она открывает шкатулку, вызвав демоническое нашествие в самом сердце Атэль Лорена. Пожиратели душ насыщаются магией лесных владений, прежде чем их удастся изгнать.

Хердред Хагстаф, кастелян форта Шиппель, возглавляет экспедицию в Драквальд. Несколько монолитов повержено, паутина магических потоков потревожена. Внезапно образуется заклинательный круг – и вторжение служителей Темных Богов остановлено лишь объединенными силами Мидденланда, Аверланда и Рейкланда.

Армия Дручни из Кар Драонрата побеждает Отца Чумы Ку'гата. Это оказывается слабым утешением, когда половина горожан в течение недели умирает от тошнотной трясучки.

Орочий шаман Бадуум пытается разгадать секреты захваченной им Наковальни Рока. В результате магической ошибки шаман, десять тысяч его парней и большая часть верхних пещер горы Мрачный Клык втянуты во Владения Хаоса. Ожесточенное сопротивление орков не спасло их от истребления ордой кровотворцев.

Чароплет Рану вызывает демона К'з'аркера'сса на игру в вероятности. На кон поставлена безопасность Атэль Лорена. Несмотря на непрерывное мошенничество пожирателя душ, он не способен одолеть Азраи. Выигравший лесной эльф заключает К'з'аркера'сса в серебряное дерево и отправляет его в далекие горы Нагтарота.

Легендарный бретоннский бард Тинесс Эвейн описал Битву Падающих небес, в которой пять тысяч демонов, подвластных Кайру Судьбоплету, обрушились на город Монтфорт.

Хранитель Секретов Н'Кари, вновь вернувшийся в мир рожденных-во-плоти, опустошает Ультуан. Его возмездие наследникам Аэнариона приводит к тому, что Тирион и Теклис спасаются ценой гибели почти всех Стражей Феникса и разорения святилища Азурана.

В катакомбах под замком Дракенфелс шестеро искателей сокровищ находят библиотеку Великого Чародея. Начав расхищение колдовского тайника, они неожиданно для себя пробуждают магическую защиту замка, создающую проход во Владения Хаоса. Последующее вторжение порождений бездны сеет смерть в Рейкланде и разрушает ближайшие города – Богенафен и Уберсерейк.

Где-то в толще Горестных гор вампир Мангари Старый выкапывает самоцвет, позволяющий ему общаться с Богом Чародеев. Пьющий кровь заключает сделку с пьющим души. Целое столетие объединенные армии демонов и нежити нападают на крепости огров и гномов Хаоса.

Обладающая даром к колдовству любовница герцога Мальдредра случайно создает прореху в реальности, призывая полчище служителей Нургла. Большинство демонов изгнано после трех дней ожесточенных схваток, но несколько нургликов ускользает в сточные трубы.

Начинается Великая Война против Хаоса. Орды пожирателей душ соединяются с отрядами воинов Хаоса при Осаде Праага. Владения Хаоса захлестывают Прааг, и он в буквальном смысле становится одержимым городом. Камень стен и тела жителей сплетаются воедино, образуя самые чудовищные и искаженные формы.

Магнус Праведный побеждает армии Хаоса в битве при Вратах Кислева. Могущество Хаоса вновь уменьшается, и орды демонов возвращаются во Владения. Тзинтчу и Нурглу удается обратить исход в свою пользу, свергнув верховенство Кхорна. Вскоре после этого союзник Бога Чумы интригой вытесняет его из дуумвирата, после чего бог Магии занимает главенствующую позицию.

Эльдаи Тиссилл, посланник Вечной Королевы, использует один из кристаллов Аннули, чтобы изгнать Великого Нечистого Прищегнила.



Скейвенские раскопки Гнойного Шипа атакованы гномьими искателями одного из утерянных молотов Валайи. Серый Провидец Танкуоль пытается призвать Крысиного Владыку, воплощение Рогатой Крысы. Вместо него он ошибочно вызывает легионы Кровожадного Скарбранда, что равно истребляют армии скейвенов и гномов. Кровь начинает течь рекой, но Танкуоль вовремя ускользает.

Служители всей Четверки Великих собираются под знаменами Архаона, Владыки Последних Дней. Объединенные полчища направляются против ратей Старого Мира. Вторжение обретает имя Шторма Хаоса.

ЛЕГИОНЫ ДЕМОНОВ

Этот раздел содержит подробные описания всех видов пожирателей души, доступных повелителю Хаоса, включающие профили, правила и демонические заклятья, необходимые для использования любого отряда в игровой системе мира Боевого Молота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЕМОНОВ

Все отряды в армии Демонов Хаоса обладают специальным правилом «Демон». Оно включает в себя нижеследующие особенности:

Иммунность к психологии, Страх (см. основную Книгу Правил).

Демоническая аура. Все демоны пользуются телесной и духовной защитой своих адских покровителей. Демоны имеют магический спас-бросок 5+.

Демонические атаки. Так как демоны – воплощение в мире материи той странной реальности, что называется Хаос, все атаки демонов (в ближнем бою, стрелковые, специальные и т.п.) считаются магическими.

Демоническая нестабильность. Когда демон проигрывает ближний бой, он должен пройти особый вариант теста на разгром, называемый тестом на демоническую нестабильность. Если в бою участвовали несколько демонов

(отрядов демонов), проходите отдельный тест для каждого подразделения. Используйте следующую процедуру:

1. Подсчитайте результаты боя, используя обычные правила, и бросьте 2D6.
2. Сравните результат броска с показателем Лидерства демона, учитывая все модификаторы результата боя. За каждое очко превышения результата броска над модифицированным показателем Лидерства подразделения демонов получает одну рану, к которой неприменимы спас-броски любого рода (за доспехи, магические, регенерация и т.п.). Если в подразделении находятся персонажи, игрок за демонов вначале распределяет раны в отряд (не более совокупности всех ран отряда), а затем распределяет раны между персонажами – столь равно, сколь возможно.

Учтите, что тест на демоническую нестабильность можно перебрасывать за Знамя Армии в пределах 12 дюймов от отряда или, если отряд обладает правилом «Упорный», проходить тест по немодифицированному показателю Лидерства отряда.

Пример: отряд кровотворцев (показатель Лидерства равен 7) проигрывает бой в 4. Игрок за демонов бросает 2D6 и получает 8. Из-за проигрыша боя их текущий показатель Лидерства равен 3. Это означает, что кровотворцы получают 5 ран без каких-либо спас-бросков.

Равно с вышеперечисленными, многие демоны обладают другими специальными правилами, большинство которых можно найти в основной Книге Правил. Если это не так, то ищите суть правила в описании отряда в книге Демонов Хаоса или смотрите ссылки, говорящие о том, где его искать. Некоторые описания отрядов отсылают к разделу Наград Демонов, подробности о которых можно найти на стр. 92 этой книги.

ГЕРОИ-ДЕМОНЫ

Заметьте – Великие Демоны (т.е. Кровожадные, Мастера Перемез, Великие Нечистые и Хранители Секретов) и Князья Демонов – не только персонажи, но и чудовища, поэтому, согласно правилам игровой системы, они никогда не могут присоединяться к отрядам. Герольды Темных Богов также являются персонажами и могут присоединяться к отрядам, за единственным исключением – отряд должен принадлежать их Богу-покровителю. Для примера, Герольд Кхорна способен присоединяться только к отрядам кровотворцев, кроволомов или терзающих гончих. Герольды нередко предоставляют дополнительные преимущества отрядам, к которым присоединяются. Для примера, Герольд Кхорна дает отряду кровотворцев или кроволомов правило «Ненависть».



ВЕЛИКИЕ ДЕМОНЫ

Великие Демоны – самые устрашающие из всех созданий Темной Четверки. Любой из них – сила, не скованная законами или рациональностью, частица божественной мощи, воплощенная во внушительном облике и наделенная жутким предназначением. Каждый Великий Демон способен выполнять множество разных ролей в Большой Игре, поскольку определенность и последовательность – чуждые понятия для лишенных времени бездн Владений Хаоса. Полководец, страж, хранитель мудрости, убийца, марионетка – Великий Демон может быть одним или несколькими персонажами сразу за время своего существования, подчиняясь нуждам и капризам своего творца.

Без всякого сомнения, Великие Демоны обладают наибольшим самосознанием среди всех подданных Темных Богов. Каждый обладает желаниями, побуждениями и личностью, пусть даже непременно отражающими суть Бога-покровителя. В результате между разными Великими Демонами одного Бога могут существовать разительные отличия.

Кровожадные всегда разъярены, так как Кхорн вечно разгневан, и все же существуют личные особенности этой ярости. Один из них, к примеру, – немногим более чем безмозглая тварь, ведомая запахом крови и жаждой убивать, в то время как другой – скорее цивилизован, нежели дик, или же предпочитает использовать благородное искусство боя, чтобы лучше лить кровь и истреблять врагов. Похожим образом Мастер Перемен может быть как склонным к веселью, так и желчным; искушенным тактиком или опытным бойцом. И все они стараются скрыть свои намерения от врагов и союзников, поскольку Великие Демоны Тзинтча несут на себе тень его сущности – покровителя манипуляторов, интриганов, заговорщиков.

Заявить, что Великие Демоны обладают свободой воли – означает одновременно быть правым и ошибаться. Темные Боги позволяют своим творениям делать что угодно, вплоть до сопротивления божественному приказу. Однако вся сущность демона призывает его совершать деяния в том же направлении зла, в котором черпает могущество его создатель.



Так, Кровожадный не прекращает служить Кхорну, если возглавляет сопротивление армии последователей Бога Крови, поскольку черепа и кровь павших все равно окажутся у подножия Трона Черепов. Великий Нечистый, создавший заразу, что опустошит часть Садов Разложения, будет таким способом поддерживать покровительство Нургла болезнетворному разнообразию и процветанию.

Бессмертие влечет за собою неистощимое терпение, и Темные Боги предпочитают долгие игры. Они прекрасно осведомлены о том, что индивидуальность и инициатива, проявленные их служителями, в конечном итоге работают в их пользу. Таким образом, Боги Хаоса прощают Великим Демонам их непокорность, подобно тому, как гордые отцы мирятся с проказами своих непослушных детей.

ИМЕНА ДЕМОНОВ

Истинное имя демона обычно представляет собой продолжительную последовательность сложнопроизносимых звукосочетаний, которые большинство смертных не могут не только выговорить, но даже прочесть. Практически все демоны прилагают немало усилий, чтобы утаить свои истинные имена. Знание истинного имени дает власть над демоном, и никто не желает просто так отдавать ее. Только могущественнейшие Великие Демоны, не опасаясь подпасть под влияние чужой воли, не пытаются скрыть свои имена. В результате подобной секретности демоны используют немало фальшивых имен и прозвищ. Они могут применяться в зависимости от обстоятельств; такие клички мало важны для демона, поскольку не дают узнавшему их никаких преимуществ.

Демон всегда подбирает прозвища, отражающие его сущность. Граухилатарак, служитель Бога Крови, в разное время был известен как Высокомерный Губитель Невинности, Шкуродер и Череполом. Подобно ему, Хранитель Секретов Лахреларианситхельме обожал имена, говорящие об искушениях Слаанеша – Гнуснокрик, Греховный танцор и Крадущийся Оскверни-

тель. В иных случаях демону столь нравилась кличка, коей называли его враги, что он перенимал ее для себя. Так, Хгутурхтук Ургпелауга предпочитал прозвище Гнилотек, пока не произошла битва у Бесплодного Холма. Те имперские ополченцы, что не утонули в гнилотной блевотине Великого Нечистого, кричали в страхе – Рвотолей, когда бежали от прилива пузырящейся, наполненной слизнями жижи. Ублаженный таким почтением от бросившихся врассыпную противников, Хгутурхтук решил, что отныне его будут называть Папаша Рвотолей.

Из всех демонов наиболее часто находят себе новые титулы пернатые Мастер Перемен. Сущности, постоянно меняющие цвет, размер и даже форму при малейшем капризе настроения, крылатые провидцы не слишком-то придерживаются единственно допустимого обращения. Так, Мастер Перемен вполне способен иметь одновременно сотню или более титулов, часть которых совпадает с прозвищами десятка других демонов. Сложные пересечения делают опознание именно этого Великого Демона Тзинтча тяжелым и неблагоприятным занятием, что, наверное, и является его целью!

КРОВОЖАДНЫЙ

СТРАЖ ТРОНА ЧЕРЕПОВ, СМЕРТОНОСНЫЙ ПОСЛАННИК КХОРНА, ОКРОВАВЛЕННЫЙ

Кровожадные – самые опасные среди всех кхорновских творений. Один такой пожиратель душ предвещает режущую смерть целой армии рожденных-во-плоти, поскольку его таланты к разрушению неописуемы – он существует только ради того, чтобы убивать, крушить и калечить. Это воплощение боевой ярости, незамутненная первобытная жажда крови, облеченная в плоть. Великие Демоны Кхорна – свирепые твари, чьего присутствия достаточно, дабы наполнить сердце смертного или бессмертного неудержимым гневом. Их создатель и покровитель – Повелитель Проливающих Кровь, и они входят в число искуснейших и свирепейших бойцов, когда-либо сеявших смерть на поле брани.

Уцелевшие – малая толика тех, что противостояли Кровожадному, – обычно вспоминают подавляющее ощущение огромного размера и неограниченной варварской злобы, рычащую, осклизшую гибель, спускающуюся на величественных адовых крыльях, затмевающих солнце. Кожа порождения бездны покрыта жесткой шерстью и бронзовыми доспехами, испачканными кровью бесчисленных жертв. Такие латы выковываются прямо на теле Кровожадного самим Кхорном, и затем становятся неотъемлемой частью пожирателя душ. В итоге даже броня Великого Демона подпитывается нечестивой скверной бессмертного, что направляется неистовой тягой демона к разрушению.



Лик Кровожадного – свирепый образ, дышащий пугающей дикостью. Его громадная пасть полна оскаленных клыков. В одной лапе чудовище держит Топор Кхорна – зачарованный, одержимый клинок, алчущий крови и насилия. В другой когтистой конечности Великий Демон сжимает длинный, усеянный жестокими шипами кнут, которым обладатель может с легкостью содрать мясо с костей жертвы. Эти орудия войны бьют с невероятной мощью, направляемые крепкими как сталь мускулами и бессмертной, неухающей, неослабевающей яростью.

Великие Демоны Кхорна лишены колдовских способностей, поскольку Бог Войны презирует чародейские хитрости и отвергает магическую практику. И все же Кровожадных никак нельзя считать уступающими другим Великим Демонам, поскольку в них соединились неодолима мощь жутких мышц, навыки, приобретенные в бесконечных сражениях, и звериная сущность идеально хищника. Внутри гневного сознания нет места мысли, осмыслительности или восхищению интригой или манипуляцией. Порождение Хаоса думает только об охоте, восславлении Кхорна через кровопролитие и поднесении черепов к трону Властителя Побед.

Иные пожиратели душ иногда оставляют поле битвы, если считают себя побежденными, дабы накопить сил и применить более изощренные способности – но Кровожадные не входят в их число. Если Великий Демон Кхорна увидит, что он уступает в силе, окружен, смертельно ранен или даже противостоит герою, наделенному божественной мощью, он все равно не прекратит сражение. Такова сущность Кровожадного, что он не отступает, не сомневается, но рычит, бросая с каждым взмахом клинка новый вызов, направляя свой топор с непрестанным неистовством, приобретая неодолимыми ударами свежие черепа для Бога Войны.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровожадный	8	10	0	6	6	5	9	7	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Полет, Большая цель, Сопротивление магии (2), Внушает ужас.

Не существует более обширного собрания знаний об ужасных демонических служителях великого Бога Крови, нежели восемь Пылающих Книг Кхорна. Окованная медью и написанная свежепролитой кровью, каждая из них, по легенде, описывает один из восьми нечестивых аспектов Повелителя Черепов и содержит имена его порождений. Эти гримуары постоянно разыскиваются магами-отступниками, поскольку они верят, что знание истинного имени демона позволяет смертному подчинить его своей воле. Такую ценность не просто раздобыть, ведь пылающие книги разбросаны по всему пространству и времени, а каждый том оберегает грозный и воинственный страж.

МАСТЕР ПЕРЕМЕН

КРЫЛАТЫЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ, ОКО ТЗИНТЧА, ПЕРНАТЫЙ ВЛАДЫКА

Мастера Перемен – одни из самых причудливых по облику Великих Демонов. У них яркие, пестрые крылья, голова громадной птицы, а также кожа, меняющаяся под воздействием заключенных внутри тела магических потоков, подобных текущей у смертных крови. Пернатые чудовища нередко окрашены в желтый или синий цвета, но они способны менять окрас по настроению – например, отращая хохолок, переливающийся всеми цветами радуги. Мастера Перемен не считают нужным поддерживать постоянство цвета, внешности или даже формы, если это их не устраивает. Из всех притягивающих взгляд черт Великого Демона Тзинтча самой поразительной являются его глаза. В глубине бездонных зрачков сокрыта вся мудрость и проницательность Бога Разума. Говорят, что когда Повелитель Перемен смотрит на человека, он видит не только оболочку из плоти и крови, но и то, удачей или провалом обернутся все его надежды и мечты.

Проявления Меняющего Судьбы, Великие Демоны Тзинтча ужасно непредсказуемы и коварны. За взором Мастера Перемен таится пылливый, извращенный разум, могучий интеллект, столь же равнодушный к последствиям, сколь и заинтересованный в их появлении. Служитель Бога Иллюзий подобен ребенку, играющему возле муравейника, тыкающего палкой в обитателей и хохочущего над беспомощными попытками сопротивления. Ничто не влечет его больше, чем зрелище мира полностью разрушенного и созданного заново, чем преобразование жизни или даже самой истории, одновременное пробуждение надежд и амбиций, доведение их до настоящей одержимости.

Как и следует ожидать от создания чистой магии, подчиненного воле Искуснейшего Чародея, Мастер Перемен – могущественный волшебник. Колдовские ветра подчиняются любой его команде, позволяя ему вызывать бурлящие вихри искажений, испепелять врагов Тзинтча залпами многоцветного пламени и разрушать сознание магов противника изнутри. Заклятья – не единственное оружие в распоряжении Великого Демона. Он также является опытным тактиком, знающим тысячи планов и стратегем, подходящих для каждого мыслимого случая.

Если Мастер Перемен предпочитает не вступать в схватку, то это происходит вовсе не из-за недостатка храбрости или свирепости, но лишь из-за того, что ему нравится управлять своими войсками и подчинять себе ход сражения. У него есть врожденный дар прозревать тени грядущего, пляшущие над полем брани, и Великий Демон чересчур хорошо знает, как изменять их по своей воле.

Хотя Мастер Перемен предпочитает использовать для достижения своих целей колдовство и обман, он – грозный боец, чьи когти могут пробить прочнейшие латы. Тысячелетиями бесчисленные герои недооценивали странных чудовищ, считая их тонкие тела и трепещущие крылья признаком слабости. Ошибку они понимали только в тот момент, когда их копья и мечи ломались от удара о кожу бессмертного.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер Перемен	8	6	4	6	6	5	6	5	9

МАГИЯ

Мастера Перемен – маги, и знают все демонические заклятья Тзинтча (см. стр. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Полет, Большая цель, Внушает ужас, Огненные атаки.

«Демон дышит ложью. Он неспособен не обманывать, не осквернять, не разрушать. Чем больше мы спорили, тем яснее я осознавал один непреложный факт: здесь я не обрету мудрости. Разум пожирателя душ – лабиринт иллюзий. Истина сокрыта в самом сердце этой паутины, далеко за пределами моих возможностей.»

«Книга Зла»

ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ

ПОВЕЛИТЕЛЬ МУХ, СМРАДНЫЙ ВЛАДЫКА, ЧУМНОЙ ПАПАША



Разбухшие Великие Нечистые, Повелители Чумы – могущественнейшие из служителей Нургла. Каждый в какой-то степени отражает облик самого Отца Болезней, как телом, так и складом характера. Как следствие, Великого Нечистого его подчиненные иногда называют Нурглом или Папашей Нурглом, хотя любой из них имеет и собственное, истинное имя.

Великий демон Нургла всегда выглядит гигантом, раздувшимся от болезней, гноя и прочих всевозможных причин гибели плоти. Шкура твари обычно зеленоватая, омертвевшие и засохшие участки покрыты нарывами, оспинами и другими признаками отвратительной заразы. Помеченные гнилью внутренности вываливаются сквозь прорехи в коже, свешиваясь с необъятного брюха подобно громадным разлагающимся гирляндам. Из этих укрытий выползают крохотные тошнотворные твари – нурглики, что грызут и высасывают омерзительные соки своего папаша. Такая гнусность олицетворяет истинную цель мироздания – гибель и конец всего сущего. Вопреки вышесказанному, извращенный разум Великого Нечистого вовсе не утрюм и не склонен к унынию – наоборот, близок к полной противоположности этих понятий.

Пожирателей душ переполняет тот самый привычный энтузиазм, что движет смертными.

Порождения Хаоса любят кипучую деятельность и суматоху, обладают врожденным талантом организовывать и направлять. Для Великих Нечистых крайне редким считается соревнование между собою в деле распространения чумных благословений Нургла по всему миру. Общительные и удивительно сентиментальные, Великие Демоны бережно относятся к своим последователям, даже называют их своими детьми. Они очень гордятся их достижениями, громогласно объявляя о роскошных язвах и оспинах, замеченных их окружением, искренне смеясь над опустошением, творимым во имя Нургла.

Когда Великий Демон Нургла обращается к своей проклятой свите, он принимает образ и манеры превосходного лидера, коим и является, подбадривая и направляя гниющих подданных с отеческим благодушием, резко контрастирующим с чудовищным обликом. Такое сочетание жуткого тела и жизнерадостного поведения – самая удивительная особенность Великих Нечистых. И если любовь к творениям Нургла доставляет Повелителям Чумы огромную радость, то нежелание неразумных противников Хаоса подчиниться продуманным планам Отца Болезней вводит их в неистовство.

В сражении Великий Нечистый поистине ужасен. Он зычным голосом ревет о своей непристойном удовольствии на все поле битвы, желая лишь выполнить нечестивую заповедь своего создателя, и прерывается только для того, чтобы обрушить мощь колдовства на подходящий для жатвы плод. Неуклюжесть громадной туши делает его медлительным в нападении, но когда он добирается до противника, то остановить гиганта почти невозможно. Любой глупец, пытающийся победить пожирателя душ, быстро обнаруживает, что в толстенной туше скрыта невероятная мощь. Вооружен ли Повелитель Чумы длинным железным мечом, с которого стекает болезнетворная жижа, или зараженным цепом – неважно: когда он ударяет врага, то результатом становится неопишемая каша окровавленных костей, уже кишящих любимыми хворами Нургла.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Нечистый	6	4	0	6	6	10	4	4	9

МАГИЯ

Великие Нечистые – маги, и могут брать демонические заклятья Нургла (см. стр. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Большая цель, Внушает ужас, Ядовитые атаки.

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

СЛААНЕШЕВ ГУБИТЕЛЬ, ПОЖИРАТЕЛЬ БОЛИ, ВЕЛИКИЙ РОГАЧ

Многорукие и самоцветноокие, чувственные в движениях и в то же время жестокие и свирепые, Хранители Секретов – Великие Демоны Слаанеша. Рост такой твари, украшенной драгоценными камнями, многократно превышает человеческий. Из мощного туловища растут четыре руки, две из которых оканчиваются пугающими краболоподобными клешнями. Говорят, что во вселенной нет двух Хранителей с одинаковым обликом, так как внешность каждого зависит от прихоти создателя, Слаанеша, в момент сотворения твари. Разумеется, среди Хранителей наблюдается огромное число различий. Некоторые украшены бычьей головой, в то время как другие притягивают взгляд почти человеческим, прекрасным ликом, скрывающим черное, извращенное сознание.

Хранитель Секретов – грозный противник, наслаждающийся причинением боли, когда осторожное движение лезвия рассекает кожу, плоть, кости и внутренности. Его бритвенно-острые клешни способны раздробить на части закованного в латы рыцаря одним выверенным, хлестким движением, а руки сокрушают конечности и рвут кости и жилы с пугающей легкостью. Великий Демон очень аккуратен и внимателен при нанесении ударов, он превращает чувственное прикосновение в локующие ребра объятья, а простой выпад – в потрошение, вываливающее груды внутренностей и заливающее кровью, создавая радующий его глаз узор. Он не знает страха боли или страха быть покалеченным, и каждое переживание, будь оно приятным или болезненным, встречается им со стоном удовольствия или воплем наслаждения, что атакует не только чувства, но и основные понятия о нравственности. Хранители Секретов поглощают души убитых ими, чудесную пищу, умножающую могущество Слаанеша. Как результат, битва с порождением бездны страшна не только медленным и мучительным умиранием, но и вечным проклятием души.

Великие Демоны Слаанеша – осквернители невинности, спутники верующих, грозные вестники изысканного проклятия. Сотворенные из сущности Хаоса, наделенные утонченной, коварной магией Темного Князя, они – могущественные колдуны, убивающие врага спазмами лютости, окутывающие сознание противника гибельным испотом о величии, создающие хитроумные иллюзии самого пугающего и самого притягательного для своей жертвы. Демон наслаждается наложением жестоких и изысканных чар, превращающих верных друзей в безжалостных врагов; заклятий, очаровывающих и обманывающих цель, усыпляющих ее сознание.

Те немногие храбрецы, что будут противостоять служителям Слаанеша, должны быть чисты сердцем и разумом, поскольку чудовище оберегает множество искусительных заклятий, что подавляют волю и заглушают чувства. Немало героев не смогло устоять перед собственными животными инстинктами и желаниями, пока Хранитель Секретов играл с ними, расчлняя их с томительной деликатностью и осторожностью.



Хранитель Секретов

M WS BS S T W I A Id

10 9 0 6 6 5 10 6 9

МАГИЯ

Хранители Секретов – маги, и могут брать демонические заклятья Слаанеша (см. стр. 63).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Большая цель, Внушает ужас, Всегда бьет первым, Пробивание брони (только в ближнем бою).

«Оно даровало мне все, чего я желал, но забрало все, что я ценил. Я сделаю что угодно, только бы еще раз увидеть этот прекрасный облик.»

«Книга Зла»

КХОРНОВЫ КРОВОТВОРЦЫ

ИЗБРАННЫЕ КХОРНА, НАГИЕ ГУБИТЕЛИ, СОБИРАТЕЛИ ЧЕРЕПОВ

Демонические орды Бога Войны состоят из свирепых кровотворцев, грозных бойцов. Они, как гласит легенда, переродились из смертных слугителей Бога Крови, чья тяга к насилию и сила воли не уступали чертам самого Гневного Бога. Из полуткрытой пасти демона выступают острые иглы зубов, а длинный, змеинный язык постоянно выискивает запах крови. Красная чешуя его кожи едва сдерживает огромные жгуты мускулов, достаточно сильных, чтобы кровотворец мог пробить своими черными обсидиановыми когтями даже самую прочную броню. Эта мощь направляется стремлением убивать, что превосходит любое доступное рожденному-во-плоти чувство – для пожирателя душ не существует иного желания или помысла, нежели истребление врагов Кхорна и собирание черепов во славу своего творца.

На поле брани кровотворцы выходят стройными рядами, выкрикивая славословия Кхорну, Владыке Черепов. Подражая смертным воинам, которыми, как шепчет сказание, они когда-то были, каждый отряд шествует под окровавленным знаменем, на котором написаны имена бесчисленных жертв – их настолько много, что штандарт чернеет от накладывающихся поверх друг друга слоев проклятых символов.

Сражение начинается, и все подобие порядка исчезает. Кровотворцев не интересует высокое искусство страте-

гии – к чему утруждаться фланговыми маневрами, если единственное, что действительно значимо – утоление ненасытного голода и вечной потребности убивать? Алчному Богу Войны важно количество жертв, а не их качество, кровотворцы же созданы, чтобы удовлетворять его аппетиты. Для того, чтобы заставить слугителей Бога Крови следовать какому-то плану, требуется поистине могущественный лидер. Оставшись без руководства, кровотворцы устремляются к одному противнику за другим, истребляя врага смертоносными адскими клинками, а затем снова пускаясь на поиски свежих жертв. С каждым убийством демоны издают грозный клич, что разносится по всему полю брани и холодит сердца всех услышавших его.

Самыми страшными среди кровотворцев являются Герольды Кхорна. Сходящие с ума из-за постоянной жажды убийства, посланники Бога Войны наносят удары и терзают своих противников с неистовством, превосходящим даже ярость прочих порождений Хаоса. Когда гнев Герольда нарастает, все кровотворцы поблизости подчиняются неодолимому безумию, придающему им силы. Они разрубают и рассекают врагов, пока на поле боя не остается ничего, кроме горы изуродованных тел – и еще одной победы во славу Бога Крови.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровотворец	5	5	0	5	3	1	4	1	7
Рассекающий жилы	5	5	0	5	3	1	4	2	7
Герольд Кхорна	5	7	0	6	4	2	6	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1), Ненависть (только Герольд).

Несущий слово Кхорна. Присутствие Герольда наполняет ближайших кровотворцев еще большей свирепостью. Все кровотворцы и Рассекающие Жилы в отряде, к которому присоединен Герольд, ненавидят всех врагов, пока Герольд жив.



Каждый кровотворец несет Адский Клинок, иззубренный железный меч, чья вороненая поверхность светится от жутких чар. Рана, полученная от такого лезвия, может убить даже самого стойкого героя, пожрав его душу и истощив измученное тело. Адские клинки создаются из самой сущности кровотворца, и никогда не могут быть выпущены или выбиты из его хватки. Каждая взятая мечом жизнь усиливает его обладателя, наполняя лезвие и демона яростью и могуществом. Таким образом, кровотворец гораздо страшнее к концу битвы, нежели в ее начале, ведь он насытился причиненным разрушением и совершенно обезумел от потребности в дальнейшем кровопролитии.

УЖАСЫ ТЗИНТЧА

ПЛЯШУЩИЕ РАЗРУШИТЕЛИ, НЫТИКИ, КИСЛОЛИЦЫ ВЕРТУНЫ

Описать ужасов не представляется возможным, ведь они – изначальный, беспредельный Хаос, которому воля Тзинтча придала пляшущую форму, сотканную из чистой силы. У них нет неизменных тел, некоторые обрисовывают каким-то определенным обликом, другие – лишь безумная пляска цвета, несущаяся и кружащаяся по полю битвы. И все же у ужасов есть два различных состояния – розовый и голубой ужас.

Розовые ужасы выделяются розоватым свечением кожи и пронзительным смехом. Они крутятся в несдерживаемой радости, непрерывно и безмозгло хихикая. Разряды энергии слетают с кончиков щупалец, когда они танцуют на поле битвы, окатывая врага пурпурным пламенем. Сотворение таких заклятий приводит ужасов в еще больший восторг, и они особенно невыносимо-пронзительно, злорадно пищат, когда колдовское пламя выплескивается с их поднятых конечностей.

При ранении розовый ужас издает последний сумасшедший смех и немедленно превращается в бесформенный стусок крутящейся магии. С характерным удовлетворенным вздохом «оно» меняет цвет и распадается на стусок голубых ужасов. Голубые ужасы – уменьшенные копии своего родителя, но их характер сильно отличается. Они угрюмы и раздражительны, как злой ребенок, на их лицах застыла презрительная гримаса. Голубые ужасы шипят и фыркают, продираясь через схватку. Однажды пожившись, голубые ужасы быстро присоединяются к стусочкам, добавляя омерзительное хныканье к общей симфонии шумного отряда, пока их щупальца пытаются схватить врага и выдавить из него жизнь.

Созданные чарами рабы Тзинтча, ужасы считаются достижимыми потерями в любом хитроумном плане полководца. Если требуется слуга, наделенный большей силой, то воля Искуснейшего Колдуна создает Герольда, более стабильную разновидность ужаса. Такие демоны столь же красочны, как и розовые ужасы, но не распадаются на стусок голубых ужасов при ранении. Вместо этого восстанавливающая магия Герольда постоянно подлатывает его форму, поврежденные куски втягиваются в тело, а взамен вытягиваются новые отростки псевдоплоти. Они наделены достаточным разумом, чтобы командовать другими ужасами без постоянного присмотра Мастера Перемен, истребляя врагов Тзинтча направленной простотой колдовских сил. Более опасен талант Герольда к предвидению. Погружая сознание в поток грядущего, они способны уберечь от гибели себя и ближайших ужасов, подготавливая защиту, основанную не на удаче, но на знании.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Розовый ужас	4	3	0	3	3	1	3	1	7
Радужный ужас	4	3	0	3	3	1	3	2	7
Герольд Тзинтча	4	3	4	3	3	2	3	2	8

МАГИЯ

Отряд ужасов – маг, который может колдовать демонические заклятья Тзинтча (см. стр. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Огненные атаки, магический спас-бросок 4+ (только Герольд).

Несущий слово Тзинтча. Герольды Тзинтча искажают время и меняют вероятности. Все ужасы в отряде с Герольдом Тзинтча получают магический спас-бросок 4+, пока Герольд жив.

Примечание разработчиков. Игроки могут вспомнить, что у розовых и голубых ужасов в предыдущих редакциях были разные профили. Мы решили, что ужасы теперь имеют один профиль, а голубые ужасы во всем подобны розовым собратьям. Игроки могут выставлять свои отряды ужасов в виде любого сочетания моделей голубых и розовых ужасов.



«Розовое ужасно, страшно голубое:

Был один, а стало двое!»

«Книга Зла»

ХВОРЕНОСЦЫ

ПРОКАЖЕННЫЕ, ОДНОГЛАЗЫЕ ГНИЛУШКИ, РОГАТЫЕ ГНИЛОБРЮХИ



Младшие порождения Бога Разложения, основа его легионов – эти отвратительные хвореносцы созданы из остатков душ тех смертных, что пали жертвой Гнили Нургла. Демон несет отметины этой заразы сквозь вечность. Те редкие участки кожи, что видны из-под бесчисленных язв, покрыты гнилостно-зеленым и тошнотворно-коричневым. Из единственного глаза хвореносца постоянно сочится гной, а из лба торчит единственный рог – клеймо Гнили Нургла.

Подразделения таких пожирателей душ – самые дисциплинированные и эффективные отряды на поле боя, целеустремленно ковыляющие в сторону выбранного противника, чтобы изрубить его чумными мечами. Если враг продержался достаточно долго и способен ответить, его удары возымеют небольшой эффект, поскольку искалеченные тела хвореносцев нечувствительны к боли и восстанавливают понесенный ущерб с пугающей быстротой. Вечная роль чумных демонов – направлять адские орды Бога Разложения, а также вести учет заболеваний, распределять подходящую заразу каждой новой жертве и пытаться сохранить порядок среди изначально сумбурного воинства. Выполнение этой тяжелой обя-

занности привело к тому, что общеизвестным названием хвореносцев стало «Учетчики Нургла».

Отряды хвореносцев окружены назойливым гудением. Этот назойливый звук издают тучи жирных черных мух, что сопутствуют демонам и все время мешают им рассчитывать постоянно изменяющиеся требования своего хозяина. Полчище хвореносцев, пытающихся посчитать все зримое, создает шум столь громкий и всепроникающий, что он сам по себе заставляет людей почувствовать себя нехорошо. Хотя в такой сумятице учесть что-либо наверняка невозможно, пожиратели душ не отчаиваются и не бросают своих попыток – ведь они являются демоническим воплощением потребности смертных искать смысл в бессмысленном и равнодушном мироздании.

Чумные демоны не похожи один на другого ни обликом, ни способностями, поскольку Гниль Нургла отличается по сроку заболевания и смертоносности. Чем дольше жертва сопротивляется заразе, тем ценнее результат в глазах Бога Чумы. Из духа таких рожденных-во-плоти получаются Герольды Нургла, марширующие в демонических легионах живым подтверждением того, что даже самые стойкие среди лучших и лучшие среди стойких не могут бесконечно противостоять чуме и отчаянию.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хвореносец	4	3	0	4	4	1	1	1	7
Пропитанный Чумою	4	3	0	4	4	1	1	2	7
Герольд Нургла	4	5	0	5	5	2	2	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Ядовитые атаки, Регенерация (только Герольд).

Несущий слово Нургла. Герольды Нургла придают хворетворцам еще большую стойкость к повреждениям. Все хвореносцы и Пропитанные Чумою в отряде, к которому присоединен Герольд, получают правило «Регенерация», пока Герольд жив.

ЧУМНЫЕ МЕЧИ

Хвореносцы вооружены изогнутыми чумными мечами. Эти изъязвленные ржой, изношенные железные клинки покрыты омерзительной мертвящей слизью, чье касание несет болезнь и смерть. Не существует двух мечей с одинаковым заболеванием, поскольку Папаша Нургл радуется, когда противнику даруется все разнообразие его благословений. В результате жертва клинка равно может проявить признаки относительно безобидной простуды, или умереть от смертельной Плачущей Лихорадки или разъедающей душу Гнили Нургла.

ДЕМОНЕССЫ СЛААНЕША

МЛАДЫЕ КНЯЗЬЯ БОЛИ, ИЗВРАЩЕННЫЕ ИСКАТЕЛИ, ПРИНОСЯЩИЕ РАДОСТНОЕ ПАДЕНИЕ

Демонессы – младшие служители Бога Удовольствий, самые многочисленные из его созданий. Они наделены тем самым гипнотическим обаянием, которое столь опасно во всех творениях Слаанеша. Такая аура скрывает сущность демона, поскольку без оной рожденный-воплоти увидел бы истинный облик чудовища – искаженный человекоподобный силуэт с молочно-белой кожей, скрытыми птичьими лапами, выпученными буркалами глаз и крабовидными клешнями. Но чувственная магия наполняет все эти отталкивающие черты некоей извращенной красотой, что столь же неодолимо притягивает и очаровывает, сколь одновременно поражает и тревожит.

Никто не может сказать о том, какие неземные удовольствия способны доставить демонессы душе, но среди буйства схватки они несут лишь боль. Изящные создания проносятся по полю брани на тонких ногах, извивы их изысканных татуировок сливаются в головокружительные сочетания цвета и формы. Жестокие и неистовые, демонессы быстро уничтожают всех противостоящих им. Стремительные отряды причудливых тварей танцуют от врага к врагу, руки-клешни разрезают плоть и доспехи, принося жертвам дикую, но чувственную гибель.

Слаанеш – единственный бог, уподобляющийся смертным властителям. Он окружил себя двором из влиятельнейших демонесс – его гонцами и прислугой. Куртизанки Бога Удовольствий заботятся не только о капризах и прихотях своего создателя, но и странствуют по владениям людей, выполняя его приказы. По всему миру эти вестники возглавляют бесчисленные церемонии, что прославляют Слаанеша и даруют его благословения. Обряды иногда совершаются открыто, но чаще они окутаны тайной, хотя в любом случае устроитель праздника, что направляет верующих в их радости чрезмерных желаний – не кто иной, как порождение Бога Боли.

Иногда Герольды Слаанеша выступают шпионами в мире смертных, чьи донесения о человеческих слабостях предназначены для ушей самого Повелителя Извращений. Такие сведения могут привести к падению людских правителей, и Слаанеш всегда готов использовать подобную возможность. В других случаях Герольды несут весть особо избранным почитателям Темного Князя. Не все такие гонцы приветствуются получателями божественного слова, поскольку Слаанеш весьма необуздан в проявлении своих чувств, но пришествие посланника всегда считается знаменательным событием.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонесса	6	5	0	3	3	1	5	2	7
Манящая	6	5	0	3	3	1	5	3	7
Герольд Слаанеша	6	7	0	4	3	2	7	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Пробивание брони, Всегда бьет первым (только Герольд).

Несущий слово Слаанеша. Пристутствие Герольда добавляет служительницам Слаанеша еще большую грациозность и ловкость. Все демонессы и манящие в отряде, к которому присоединен Герольд, получают правило «Всегда бить первым», пока Герольд жив.

Когда сражение заканчивается, демонессы бродят среди павших, делая самую омерзительную работу. Они подбирают изуродованные останки тех, кто жил согласно нечестивым заповедям Князя Удовольствий. Демонессы приносят их тела к твердыне Слаанеша, что во Владениях Хаоса, где заключившие с ним договор и хорошо проявившие себя в битве удаляются перерождения в Князя Демонов. Те же, кто принес ему дурную славу или оказался трусом, обрекаются на вечность страданий в нематериальном Дворце Наслаждений. Для последователей Бога Пресыщения это место является раем, неподвластным человеческой морали, где все желания, независимо от их гнусности, могут быть удовлетворены. Но для тех, кто чересчур опрометчиво заключил сделку с дьяволом, это ад, бесконечный и неослабевающий.



ТЕРЗАЮЩИЕ ГОНЧИЕ

НЕИЗБЕЖНЫЕ, КРОВАВЫЕ СЛЕДОПЫТЫ, ПСЫ ГНЕВА

Охотничьи псы Кхорна – алчущие смерти волкоподобные демоны, чьи головы с мощными челюстями одновременно напоминают рептилию и дикую гончую. Их бритвенно-острые клыки с равной легкостью прогрызают латы и плоть, а их когти темны от запекшейся крови. Чешуйчатая спина твари груба и крепка, цепочки стальных пластин прибиты к телу железными гвоздями, чьи шляпки несут изображение черепа – знак Бога Крови. Терзающие гончие поджары, но очень сильны, они могут уклониться от удара меча и – продолжая то же гибкое движение – выбить латного всадника из седла. Каждая гончая несет на своей чешуйчатой шее искусно сделанный медный амулет. Эти Ошейники Кхорна выкованы в яростном жаре кузниц у подножия Трона-из-Черепов. Зачарованные клепанные ошейники делают гончих почти невосприимчивыми к враждебной магии, поскольку Богу Войны ненавистна мысль, что его избранные служители могут стать жертвой трусливых колдунов.

Псы-демоны – гончие звери Кхорна, выпускаемые из его владений, дабы растерзать любого – бессмертного или человека, навлекшего на себя неукротимый гнев Бога Убийств. Немногие способны уцелеть, когда их преследу-

ют неутомимые убийцы, поскольку терзающие гончие – непревзойденные, прирожденные следопыты, что могут учуять свою жертву в лесу и среди скал, не теряя запаха и не нуждаясь в отдыхе. Обычно за гончими идут кровотворцы, всегда готовые принять участие в убийстве и жаждущие испить крови павших. Когда охота закончена и добыча растерзана в клочья, псы возвращаются к подножию Трона-из-Черепов, где нетерпеливо ждут приказа начать новое преследование.

В схватке гончих выпускают против вражеской линии в качестве авангарда, предвещающего основное нападение. Они устремляются к противнику, желая насытиться плотью смертных. Звериный, первобытный разум гончих не ведает сомнений, а единственный, кого страшатся демоны – сам Кхорн, поэтому они будут атаковать, даже если все армии мира встанут против них. Свирепое нападение псов приводит к появлению больших прорех во вражеских боевых порядках, что делает их еще более уязвимыми перед приближающимся наступлением кровотворцев и кроволомов. Сражение завершается, враг разбит и рассеян, и гончие вновь устремляются в погоню, истребляя бегущих и яростно раздирая их на части острыми клыками.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Терзающая гончая	8	5	0	5	4	2	4	2	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Соппротивление магии (3).

Далеко на севере, в замерзших пустошах легенд и сказаний, сквозь пространства равнин несется кровавая охота. Дыхание пожирателей душ превращается в морозном воздухе в лед, но ни тьма, ни жуткий холод не могут замедлить бега дикой стаи Кхорна по ночной тундре. Лающие гончие возглавляют погоню, их звериные носы прочно удерживают запахи смертной крови.

За псами, подгоняя и раззадоривая их, следуют кровотворцы, ведомые неутолимой жадностью их рода. Хозяева стаи ищут крови человека, дабы пролить ее на ступени Трона-из-Черепов. Демоны всегда алчут новой жертвы, всегда хотят содрать своими лапами еще теплую плоть, всегда желают вымазать свои рога этим жутким трофеем.

Каждый из них и все они вместе – окровавленные когти Гневного Бога, воплощение его проклятого величия и славы в мире материи.

«Гримуар Демоника»

КРИКУНЫ ТЗИНТЧА

НЕБЕСНЫЕ АКУЛЫ БОГА ИЗМЕНЕНИЙ, СМЕТАЮЩИЕ, ВИЗЖАЩИЕ ЛЕТАЮЩИЕ СКАТЫ

Крикуны – светящиеся акулы небес, что парят среди колдовских потоков столь же уверенно, как летят, опираясь на ветер, птицы. Они лишены сознания, ими движет лишь сильный охотничий инстинкт. Во Владениях Хаоса странные демоны пронзают толщу чародейских морей, питаются тенями погибших смертных, отбившимися от стаи фуриями и другими случайно оказавшимися поблизости порождениями магии. В тот момент, когда косяк крикунов ловит запах человеческой души, он начинает безостановочно преследовать ее сквозь мириады химерических слоев, что составляют Владения Хаоса. Хищники неизбежно настигают добычу и в мгновение ока рвут ее на части, принося ключья души в жертву Тзинтчу.

В мире материи крикуны собираются в стаи возле места сражения, призванные из Владений Хаоса намечающей резней и выплеском переживаний. Столь приспособленные к охоте среди причудливых течений Хаоса, крикуны могут выглядеть хрупкими и невзрачными в грубой реальности, и все же они остаются грозными противниками. Сплошные шипы, клыки, крючья и костяные лезвия, они пикируют на врага, рассекая и разрывая его плоть, прежде чем вновь взмыть в небеса.

По сути своей примитивные, если не сказать – безмозглые, крикуны легко подпадают под власть других порождений Хаоса. Это означает, что если сила или воля повелителя уменьшаются, летающие демоны сразу же возвращаются в обычное состояние, совершая жестокие и внезапные нападения на уязвимые цели – возможно, даже на потерявшего контроль вожака.

Они столь быстры и ловки, что считаются прекрасными скакунами, хотя их убийственные инстинкты могут оказаться опасными, если внимание всадника обратится на какой-либо другой объект. Вследствие этого крикуна, прежде чем использовать его как коня, необходимо превратить в нечто иное. Такие Диски Тзинтча сохраняют плоские, скатообразные формы крикунов, но их тела приобретают странные, причудливые черты в результате подчиняющего ритуала – некоторые покрываются рядами глаз, другие облекаются в живой металл, чешую или перья. Диски Тзинтча нередко служат скакунами Герольдов Бога Перемен. Жуткие кони парят над полем боя, прежде чем спускаются вниз, чтобы напасть на врага с неожиданного направления.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Крикун	1	3	0	3	3	1	4	1	7
Диск Тзинтча	1	3	0	3	3	1	4	1	7

Заметьте, что модель на диске считается кавалерией, хотя его подставка отличается от базы 25x50 мм.

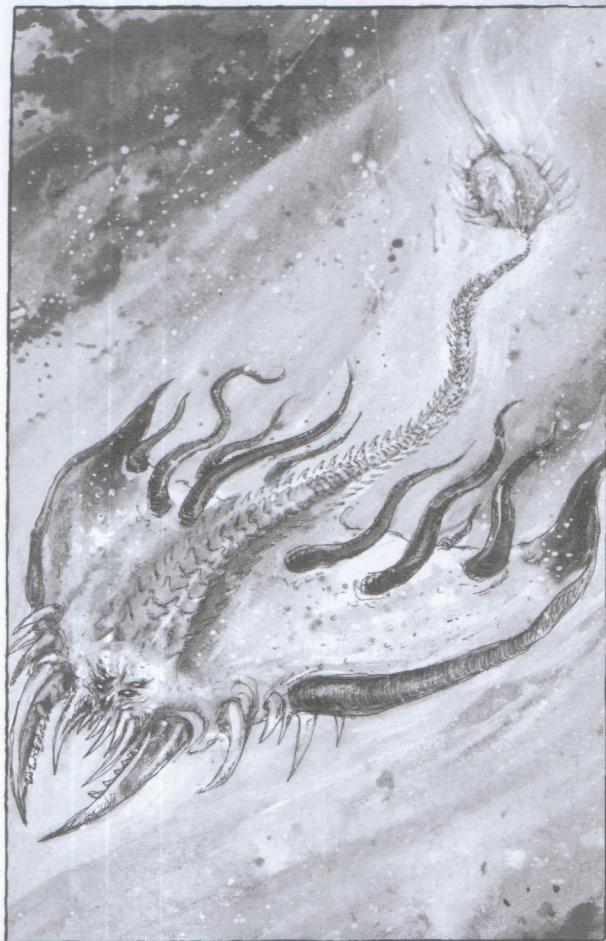
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Летящий, Огненные атаки, Полет (только диск), Отряд летунов (только крикуны).

Летающие атаки (только крикуны). Если отряд крикунов совершает передвижение над отрядом противника (не участвующим в ближнем бою) в фазу оставшихся передвижений, противнику наносится удар с Силой 5 за каждого крикуна, что совершил такое передвижение. Эти удары считаются стрелковой атакой. Каждый ход можно атаковать несколько отрядов противника, но любой отряд противника нельзя атаковать более одного раза одним и тем же отрядом крикунов. Отряды в зданиях или в лесу не могут быть атакованы таким способом. Заметьте, что крикуны могут менять направление движения и/или двигаться зигзагом, чтобы задеть несколько отрядов противников.

«Я ощутил скрытый в этих грациозных и хрупких созданиях инстинкт грозного хищника. Я очень осторожно пробирался сквозь их гнездо – учуяв мою магию, они пожрали бы меня вместе с нею.»

«Книга Зла»



НУРГЛИКИ

СЛИЗНЕРОДЫ, СПОРЫ БОГА ЧУМЫ, ЯЗВОДЕЛЫ



Гниющие кишки Великого Нечистого разбухли от мерзости и заразы, и внутри каждого вместительного нарыва гнездится крохотный злобный демон, называемый нургликом. Когда демоненок растет, он питается соками Великого Демона, а затем выпадает наружу как воплощение (или материализация) сущности гноиника. В каком-то смысле нурглики – действительно дети Чумного Папаши, и может быть поэтому Великие Нечистые испытывают настоящую родительскую гордость за маленьких выкормышей, лаская их и позволяя присасываться к язвам. Разумеется, это не мешает любвеобильному отцу случайно раздавить отродье под ногой или сожрать парочку в момент неожиданного приступа бездумного голода.

Обликом нурглики напоминают сильно уменьшенную копию самого Чумного Папаши, у них лукавые дружелюбные рожицы, маленькие раздувшиеся зеленоватые тельца и искаленные или искаженные конечности. Нурглики общительны, подвижны и постоянно чем-то заняты. Обычно они бродят по туше Великого Нечистого, цепляясь за его шкуру, пища от удовольствия, если хозяин удостоивает их ласкового касания или щекотки, или же ссорясь друг с другом из-за самых удобных убежищ

в гниющем теле Великого Демона. При виде врага они превращаются в разъяренную стаю, раздирая и вгрызаясь в его ноги, кусая колени и облизывая все интересные язвочки и уродства, что попадутся по пути. Их маленькие зубки работают как бритвы, оставляя воспаляющиеся ранения, но редко убивая сразу. Естественно, подобное может стать причиной долгого и мучительного угасания, ведь в следе от укуса способно расплодиться нечто жуткое.

Зачастую скопище нургликов тащит чумной паланкин Герольда Бога Разложения – разукрашенный передвижной трон, усеянный изъязвленными драгоценностями и обветшавшими шелками. Упорство крохотных тварей влечет сооружение по воле их господина, куда бы он ни захотел направиться – даже в сердце битвы, где нурглики будут царапать и кусать врага, защищая владельца трона с бурным энтузиазмом. Хотя чумной паланкин – не самое быстрое средство передвижения, многие посланники Бога Чумы горды тем, что они удостоены такой почести. С мягкого возвышения они могут обозревать расположение полчищ Нургла и, что более важно, выглядеть более внушительно среди орды хворетворцев, что движется по их воле.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Нурглик	4	3	0	3	3	3	3	3	7
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7

Учтите, что Паланкин Нургла считается кавалерией, хотя его подставка отличается от базы 25х50 мм.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Ядовитые атаки, Легкая пехота (только нурглики), Разведчики (только нурглики).

СТРАННЫЕ ОТПЫРЫСКИ

Нурглики могут прорасти из слизи, оставленной Великим Нечистым на своем пути. Эта мерзость способна попасть внутрь человека, а затем медленно просочиться в его желудок. Здесь она окукливается и превращается в нурглика. Созревший демоненок выбирается через пищеварительный канал и покидает тело носителя – тем или иным путем.

«Высиженный» нурглик предпочитается бродить возле человеческого жилья, если не может отыскать своих собратьев. Он делает всякие пакости – портит молоко, прячет ценности, отравляет детей и совершает другие гнусности. По какой-то отвратительной причине демонята всегда с добротой вспоминают своего смертного родителя, и время от времени возвращаются, выражая свою благодарность в виде нарывов или какого-нибудь иного интересного заболевания.

ИСКАТЕЛИ

ВСАДНИКИ БОГА БОЛИ, ПОСЛЕДОВАТЕЛИ УПАДКА, ТЕМНЫЕ ПРОСВЕТИТЕЛИ

Искатели Слаанеша – разведчики Князя Хаоса, демонессы верхом на легконогих адских скакунах. Исполненные жутких намерений, стремительные как бросок кобры, всадники проносятся по бесконечным полям сражений Владений Хаоса, устраивая неожиданные нападения на подходящую добычу.

Демонические охотницы невероятно быстры. Некоторые предания утверждают, что искатели способны очаровать само время, чтобы странствовать между мгновениями. Другие легенды заявляют, что кони демонесс созданы из черных помыслов всех живых существ, и их нельзя избежать – ведь никто не может убежать от собственных мыслей! Какова бы ни была правда, стать целью искателей Слаанеша означает обречь себя на неизбежную мучительную смерть.

Излюбленные кони искателей – любопытные двуногие твари. У них вытянутые, изогнутые тела, что постоянно раскачиваются, когда они устремляются к цели на своих тонких птичьих лапах. Каждый конь наделен гривой шелковых волос, тянущейся от макушки до кончика извивающегося хвоста. Длинная плеть языка все время мелькает, появляясь из беззубого ротового отверстия, обвивая и опутывая противостоящего всадника. Демоны сильно разнятся по окрасу и могут быть любого цвета – от бледно-желтого и мягкого оранжевого до темно-синего и яркой охры. Масть в некоторой степени зависит от того, из какой части владений Слаанеша появился конь, но она сильно меняется от применяемых наездницей красителей и татуировок.

Глаза адского скакуна обладают обезоруживающим, разумным выражением, но на самом деле он не более чем зверь, действующий по прихоти бога-создателя. Он способен вынюхивать колдовские ветра и выискивать запахи смертных душ, подобно тому, как обычное животное чувствует ароматы, приносимые меняющимся воздушным потоком. Каждая душа обладает своим особым вкусом, и всего лишь после первого вдоха конь может преследовать избранную добычу на протяжении вечности, если таково будет его желание. Всадницы находят это качество очень полезным, так как, подобно всем прочим демонессам, искатели любят жестокие игры. Они наслаждаются преследованием несчастного рожденного-во-плоти, заставляя его пробегать лиги и лиги заброшенной и унылой глуши. Если жертва считает, что уже не может бежать, искатели прерывают погоню и позволяют ей восстановить силы и разжечь в душе слабый огонек надежды на спасение.

Такие преследования могут длиться месяцы, даже годы, пока искатели подводят человека к самому пределу его телесных и духовных возможностей. Только когда воля жертвы сломлена, и она добровольно отдается в их объятья, демоны прекращают погоню и забирают душу во Владения Хаоса. Своей покорностью смертный лишает искателей развлечения, но обрекает себя на вечность изысканных пыток в проклятых покоях Дворца Наслаждений.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонесса	6	5	0	3	3	1	5	2	7
Манящая	6	5	0	3	3	1	5	3	7
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Пробивание брони, Быстрая кавалерия, Ядовитые атаки (только Скакуны).

ДУРМАНЯЩАЯ ЗАБОТА

Даже легчайшее прикосновение языка Коня Слаанеша грозит бедою. Слюна демона наполнена неисчислимыми ядами, что увеличивают чувствительность, но усыпляют рефлексы и снижают волю к сопротивлению. Если жертве удастся уцелеть при нападении, его бодрствование вечно будет наполнено манящими галлюцинациями, а сны – тревожными образами гнуснейших желаний.



КРОВОЛОМЫ

СОКРУШАЮЩИЕ ДУХ, КОПЫТА КХОРНА, ДЖАГТЕРЫ.

Кроволомы – сочетание свирепого кровотворца и неостановимой давящей туши быкоглавого Джаггернаута Кхорна. Когда демонические легионы идут в бой, орды кроволомов несутся по полю брани, грохочущие копыта равно топчут траву и превращают в месиво врагов Бога Войны. Джаггернауты, или Джаггеры – громадные бронированные твари, частью демоны, а частью – переплетение зачарованной стали и мускулов. Это могучие звери из скрипучего железа и меди, выше человеческого роста и огромного веса. Шкура Джаггера – латы из сваренных металлических чешуек, украшенные метками Кхорна и покрытые засохшей кровью его жертв. Внутри тела демона вместо крови бушует огонь, раздуваемый жаром демонического сердца. Его железные копыта высекают искры при каждом шаге, а бронзовая пасть выдыхает душливый темный дым. Это чудовище, в котором первобытная ярость заключена в сокрушающее тело из металлических костей и мышц.

Когда начинается схватка, кроволомы неуклонно устремляются в самую сильную часть вражеских боевых порядков. Там они прорубают, разрывают и протаптывают себе проход в лучших отрядах противника, с диким вос-

торгом восславляя при виде очередного погибшего врага имя Бога Разрушения. После первого нападения кроволомов полностью поглощает горящее желание собрать черепа для Бога Войны. Демоны нередко спорят о том, к какому именно врагу бежать – у кровотворца и Джаггера могут быть разные мнения на этот счет. Такие поединки воли обычно непродолжительны. Потребность проливать кровь преодолевает любые разумные доводы и направляет разбушевавшегося кроволома к ближайшему противнику.

Изредка особенно отличившемуся Герольду Кхорна даруется Джаггернаут, чтобы он лучше выполнял поручения своего создателя. Герольд подчиняет демона своей воле, как человек приручает более привычную для глаз лошадь. Такое сочетание гораздо сильнее пары демонов по отдельности. Если жертва сумеет избежать яростных челюстей и копыт Джаггернаута, то окажется под его тушей, сраженная клинком всадника.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровотворец	5	5	0	6	4	2	4	2	7
Рассекающий жилы	5	5	0	6	4	2	4	3	7
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7

Учтите, Кроволомы считаются кавалерией, хотя их подставка и не 25x50 мм.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Сопротивление Магии (1), Смертельный удар.

Медная громадина. Джаггернаут добавляет своему наезднику +3 к спас-броску за доспехи, а не +1.



О Джаггернауте сказать можно так: подобного ему не встречалось. Могучий конь из рычащего железа и пылающей стали, тварь из живого металла, что возвышается над человеком и ревет от ярости тысяч и тысяч погибших. Его массивная голова частью – пес, частью – бык, частью – воплощение кровожадной ненависти. Он двинулся вперед, и мы узрели, что его бока покрывают бесчисленные пластины, выкованные в черном пламени, укрепленные проклятыми символами и сверхъестественной злобой. На спине зверя восседал демон, чья чешуйчатая шкура была испачкана кровью наших товарищей. Когда он оскалил свои огненные клыки, мы дрогнули и побежали в ночь, навстречу неведомым ужасам.

«Книга Зла»

ОГНЕВИКИ

ПЫЛАЮЩИЕ УЖАСЫ, ПЛЮЮЩИЕ ОГНЕМ, ВИХРИ ПЛАМЕНИ

Огневики – странные твари даже по довольно-таки нестрогим меркам пожирателей душ. Их полуматериальные трубковидные туловища прорастают ухмыляющимися жордами и корчащимися пастями, а тонкие конечности сворачиваются в отверстия, истекающие колдовским пламенем. Выглядающие неуклюжими причудливые тела огневиков не мешают им развивать большую скорость, газовая газообразный ихор через нижний, розоватый труб трубки-туловища, перепрыгивая большие расстояния с неожиданной живостью.

Демон использует жар своих горящих «рук», чтобы швырять в противника лазурные и янтарные сгустки чародейского огня. Пламя волшебства, порожденное волей Тзинтча, сжигает не только плоть, но и саму реальность, и его прикосновение способно разрушить разум столь же быстро, как и обуглить и испепелить тело. Огневик не менее опасен и в ближнем бою, так как может направить призванный огонь мощным потоком, от которого не спасет даже рыцарский доспех.

Пламя шипит и плюется, а меньшие огоньки устремляются к земле, где принимают подобие облика предмета или существа, что оказалось рядом с огневиком. С види-

мой радостью и мерзкими смешками такая колдовская марионетка подражает всему, что происходит поблизости – зрелище одновременно издевательское и пугающее. Сам демон обычно не обращает внимания на крохотные образы реальности, но иногда даже его начинают раздражать эти насмешки, и он испепеляет их потоком синего пламени, прежде чем отправится на поиски новой жертвы. Огневик уходит, а его порождение остается, постепенно превращаясь в озерца магической энергии, что затем исчезают в небытие, хотя еще немало времени после этого там можно услышать скрипучий смех.

Огневики обладают только зачатками самосознания и инстинктами, поэтому они прекрасно поддаются управлению Мастера Перемен. По своей сути они являются почти прямым воплощением воли Великого Демона, и резво прыгают по полю брани по приказу Приносящего Изменения. Как и розовые ужасы, огневики считаются расходным материалом в глазах Мастера Перемен, поэтому не будет чем-то необычным увидеть отряды пылающих вихрей, безрассудно пытающихся преодолеть очевидно непреодолимую преграду, выигрывая у противника равно за счет численного преимущества и валов пламени, что предвещают их появление.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огневик	6	2	4	5	4	2	4	2	7
Призывающий пламя	6	2	5	5	4	2	4	2	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Легкая пехота, Огненные атаки.

Пламя Тзинтча. Огневик может выпустить в Фазу стрельбы D6 огненных струй. Атака имеет дальность 18 дюймов и Силу 4. Она считается обычной стрелковой атакой (можно выбрать реакцию «стоять-и-стрелять»), но не имеет пенальти -1 за множественность выстрелов.

Альбрехт зарычал от ярости, когда синее пламя вновь опалило его доспех. «Иди в бездну, порождение Хаоса!» – воскликнул рыцарь, когда колдовство начало прогрызать его наплечник. Огневик изогнул свое грибовидное тело, небольшие лазурные огоньки протянулись от его конечностей и поплыли к земле. Крохотное подобие Альбрехта сформировалось из голубого пламени – фигура в рейкландских латах, с широким и длинным мечом, с безвольным лицом и голосом деревенского дурачка. «Иди в бездну! Порождение-ден-ден-дение!» – провизжало оно.

Огневик вновь ударил, и лазурный огонь начал просачиваться сквозь рыцарскую броню. Меч человека упал на землю, когда Альбрехт свалился, крича в агонии горящими губами. Марионетка бросилась на спину, театрально дергая руками и ногами, пронзительно голоса: «Горячо! Горячо! Горячо!»



ЗВЕРИ НУРГЛА

СЛИЗИСТЫЕ ГОНЧИЕ, ГНИЮЩИЕ НЕВЕЖИ, ЩУПАЛЬЧАСТЫЕ ХВОРЕПСЫ

Зверь Нургла – поистине ужасающая насмешка над здравым смыслом. У него мягкая, липкая туша бледного слизня с вросшими, бесполезными ножками, головой из шевелящихся зеленых щупалец и мощным, подвижным хвостом, что исходит из спины и постоянно дергается в стороны. Демон столь же опасен, сколь уродлив, поскольку его прикосновение вызывает паралич, а слизистый след разъедает все, на что попадает. Самого приближения зверя достаточно, чтобы умертвить небольших животных и растения, и даже более крупные существа быстро стареют и гибнут в его присутствии. Неудивительно, ведь зверь является воплощением бессмысленного разложения.

Несмотря на омерзительную внешность и смертоносные особенности, звери Нургла – общительные создания, чье поведение во всем схоже с повадками чрезмерно дружелюбного и легковозбудимого щенка. Они требуют внимания, встречая новых друзей и обмусоливая их целиком слизистыми щупальцами. Однажды разволновавшись, они редко (или никогда) могут сдержаться, и оставляют небольшие лужицы едкой жижи на своем пути. Все эти повадки не являются проблемой для других порождений Нургла, но смертные гибнут почти сразу. Ког-

да новый «товарищ по играм» перестает шевелиться, интерес зверя быстро переходит к новой цели, и тварь радостно и бодро отравляет и убивает все, до чего дотрагивается. Так как зверь обладает только подобием разума, он не может осознать последствия своего человекоубийства, лишь чувствует тень разочарования, когда новый товарищ становится неподвижным и скучным.

В сражении порождения бездны ползают взад и вперед, желая встретить новых товарищей, постоянно переворачиваясь брюхом вверх и приглашая хвореносцев почесать их набухшие туши. Не нуждается в пояснениях тот факт, что звери привносят больше сумятицы и опустошения в ряды противников своей необузданной жизнерадостностью и необдуманным дружелюбием, чем в том случае, если бы их крохотные мозги пытались бы осознанно продумать, как нанести ощутимый урон. Хвореносцы стараются поддержать подобие порядка, подбивая зверей Нургла двигаться в нужных направлениях, нападать или удерживать позицию, хотя такие попытки неизбежно обречены на неудачу. Звери Нургла считают хвореносцев своими хозяевами и настоящими друзьями, обращаясь к ним за приказом. Звери очень преданны и всегда готовы помочь, поэтому нередко в начале сражения они находятся поблизости от меньших демонов, прежде чем весело уползти на поиски новых товарищей.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверь Нургла	6	3	0	4	5	4	1	D6+1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Регенерация, Ядовитые атаки.

Слизистый след. Вражеские отряды не получают бонусов к результату боя за нападение во фланг или тыл Зверя Нургла.

ГНИЛЬ НУРГЛА

Звери Нургла – разлагающиеся хворетворные котлы для выведения всех видов губительной заразы. Самой пагубной из всех считается Гниль Нургла, величайший дар Чумного Папаши неблагодарному мирозданию. Это быстро разгорающаяся лихорадка, сочетающая все худшие черты черной чумы и иных болезней, уродующих и убивающих смертных. Гниль Нургла страшнее прочих тем, что, как шепчут легенды, не заканчивается даже после смерти. Сказание гласит, что это не обычная зараза, но случай демонической одержимости, что поражает душу столь же безжалостно и неостановимо, как и тело. Люди верят, что павший от Гнили попадает во власть Нургла и вынужден вечно служить ему в омерзительном облике хвореносца.

ВЫКОРМЫШИ СЛААНЕША

РОГА СЛААНЕША, ХИМЕРИЧНЫЕ ПРЫГУНЫ, ПОРОЖДЕНИЯ ПРЕДЕЛА УДОВОЛЬСТВИЙ

Выкормыш Слаанеша – безобразный демон, помесь с чертами рептилии, насекомого и человека. У него сегментированное туловище, покрытый мелкой чешуей хвост и две пары человеческих ног, оканчивающихся раздвоенными копытами. Каждый выкормыш также обладает парой длинных клешней, которые зачастую использует как еще одну пару ног. У пожирателя душ недостаточно мозгов, чтобы хватать ими, но он вполне способен орудовать клешнями как смертоносными клинками. Форма головы выкормыша в чем-то напоминает бычью, но с пастью, полной тонких, опасно загнутых клыков, из которой высовывается длинный, толстый язык. Два закрученных рога вырастают из головы, а большие, фасетчатые глаза демона наполнены абсолютно садистским предвкушением. Шкура выкормыша либо бела, либо какого-нибудь мягкого тона, нередко украшена яркими узорами и завитками нечестивых символов Слаанеша, а ноги несколько темнее всего остального – обычно темно-синего или темно-зеленого цвета.

Такие демоны – невероятно подвижные твари, что могут легко и быстро нестись и скользить по любой местности с поразительной скоростью. Есть что-то неопишимо жуткое в бесшумном выкормыша, когда он раскачивается из стороны в сторону во время многоногого танца. Демон делает не менее трех или четырех шагов, чтобы преодолеть очередную метр, вывернутые конечности выстукивают неритмичные мотивы, воспевающие славу Темного Князя Хаоса. Выкормыши поют друг другу на бегу, испуская пронзительные, прилипчивые трели, что способны услышать лишь немногие рожденные-во-плоти. Этот звук с поразительной мощностью разносится колдовскими ветрами, исподволь разрушая любые заклятья и принося неготовым к подобному чародеям головную боль и потерю памяти. Так, первым предвестником приближения демонического легиона служит волна безумия, опустошающая ряды жрецов и магов, когда щебечущая песня выкормышей Слаанеша отзывается в их снах.

Хотя этот пожиратель душ несколько уступает в ближнем бою другим порождениям бездны, только глупец будет недооценивать его способности к разрушению. В дополнение к явственной угрозе от клешней выкормыша, противник должен следить и за жалом, раскачивающимся на конце его подвижного, составного хвоста. Шип содержит парализующий яд, способный отправить в глубокий сон даже впавшего в боевую ярость орка. Также опасность представляет выделяемый демоном навязчивый, маслянистый аромат, что при вдыхании проникает в тело жертвы, пробираясь в сознание и не позволяя цели чувствовать что-либо, кроме непреодолимой тяги. Когда легионы порождений бездны вступают в сражение, выкормыши находятся на флангах. Они полагаются на одуряющий запах, заманивающий неосторожных в засаду, где они истребляют врагов, выглядящих неуязвимыми для столь хрупких, невинноглазых созданий.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Выкормыш Слаанеша	10	4	0	4	4	3	6	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА Демон, Пробивание брони.

Дремотный аромат. Отряд в базовом контакте с демоном бросает дополнительный куб при бегстве, а затем удаляет куб с наивысшим результатом броска.

«Они алчут смертных душ столь же
отчаянно, как человек желает
вина и кушаний.»

«Книга Зла»

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

ТЕМНЫЕ ВЛАСТИТЕЛИ, СМЕРТОНОСНЫЕ, БЕССМЕРТНЫЕ БОГОХУЛЬНИКИ

Главная цель обреченных, вступивших на путь Хаоса – преобразование в пожирателя душ. Это награда за преданность Темным Богам, это бессмертие, невероятная сила и запретное могущество. Благословение Хаоса может быть даровано в любой момент жизни его чемпиона. Некоторые возвышаются после пары десятилетий служения, другим требуются века, прежде чем адские покровители сочтут их достойными: пределы смертной жизни отдаляются высшими силами от естественного хода вещей.

Князья Демонов разительно отличаются по внешности один от другого, подчиняясь прихоти Бога-покровителя. Часть продолжает иметь те же искажения, что были им дарованы как рожденным-во-плоти избранникам Хаоса – дополнительные руки, щупальца или чешую, но у всех есть нечто общее – по странному свойству обряда демонизации все подвергшиеся трансформе обладают загнутыми рогами, убийственно-острые когти и извивающимся, хлещущим хвостом-кнутом. Каждый Князь Демонов также имеет два мощных крыла, которые позволяют ему парить над полем боя, выбирая врага. Хотя они не нуждаются в оружии – во многом Князья Демонов могут считаться живым оружием, – большинство сражаются громадными клинками, в которые заточены младшие демоны, или же пропитанными чистой силой Хаоса.



Преображенные в демонов смертные столь же многолики, как и чемпионы Хаоса, из чьих рядов они появляются. Кто-то – грозный воитель, способный развеять целую армию лишь привычной ему яростью клинка. Кто-то – могущественный колдун, чья нечестивая сущность одновременно живет в мире живых и в мире магии. Некоторые князья служат Хаосу во всех его проявлениях, но большинство дьявольских чудовищ поклоняются только одному Богу. Гнилотельные Князья Демонов Нургла распространяют на своем пути болезни, а взору последователя Тзинтча столь же доступны нити судьбы, сколь зрению смертного – оттенки и образы.

Князья Демонов сохраняют немалую долю своей личности, в то время как другие демоны – только тень, воплощенная частица воли их божественного создателя. И действительно – древнейшим и могущественнейшим среди Князей Демонов некоторые северные племена приносят жертвы, как и самим Богам. Хотя они отдалены от человеческих страстей и чувств, Князья сохраняют свое понимание этих желаний, что позволяет им лучше управлять своими рабами и совершать деяния во славу Темных Богов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Князь Демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8

МАГИЯ

Князь является магом, который может брать заклятья Школ Огня, Смерти, Металла и Тени (см. основную Книгу Правил) или же демонические заклятья своего Бога-покровителя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА Демон.

Трепещите, Князь Демонов грядет, облаченный в одеяния воина. Он идет, и деревья гневно кричат на равнодушное небо, а камни корчатся от злобы. Князь ищет врагов своего Хозяина, ибо его пища – плоть смертных, а его вино – их души.

Для сражения Бог-покровитель даровал ему многое. В руке могущественного стонет пожиратель душ, заключенный в тело меча. Клинок поет о крови и ненависти, эхо доносит крик порождения Хаоса до небес, и сам жуткий звук тревожит и губит все живое. У десницы великого в нетерпении ожидают начала охоты демоны-загонщики, стремясь спустить своих гончих, желая напиться горячей крови, забрать черепа и пожрать души невинных жертв.

Трепещите, се грядет Князь Демонов, и время бедствий следует по его стопам.

«Гримуар Демоника»

ФУРИИ ХАОСА

ВИЗЖАЩИЕ, ГАРГУЛЬИ, КАРГИ

Фурии – мерзкие, шумные твари с крючковатыми когтями и кожистыми крыльями нетопыря. Короткая грива грубой шерсти спускается от недоразвитых рожек до самого копчика. Их лица грубы и звероподобны, с жестоким выражением блестящих глаз, что чуть выше тупого рыла и широкой пасти, заполненной десятками игольчатых острых зубов. Обычно фурии черного цвета, но, как исчадия первородного Хаоса, могут быть окрашены в любой оттенок, в зависимости от того, какой Бог набирает силу.

Крылатые демоны – воплощение Хаоса в его изначальной, неделимой форме. Как следствие – это слабейшие из угрожающих миру пожирателей душ, хотя даже такая тварь представляет собою более чем грозного противника для обычного рожденного-во-плоти. Фурии стали первыми демонами, проникшими в мир материи, когда стены реальности истончились. За тучами фурий следуют иные служители Богов. Стая этих тварей считается признаком надвигающегося бедствия. Когда потоки магии слабеют и легионы демонов начинают исчезать, фурии возвращаются в свои гнезда, что находятся в прорехах ткани реальности. И все же в Старом Мире достаточно мест, где крестьяне запирают окна и дымоходы, чтобы одиночные пожиратели душ не прокрались в их дома и не похитили детей.

Фурия Хаоса

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	0	4	3	1	4	1	2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Отряд летунов.

Молния прорезала небеса. Князь Демонов махнул своим черным как ночь клинком, разрубив очередного воина-противника мощным ударом, с легкостью пробившим доспехи жалкого смертного. Половинки глупого неудачника упали в пропитанную водою грязь, от них во все стороны хлынула кровь. Пожиратель душ зарычал от наслаждения, когда горячая струя крови окатила его переливающиеся под чешуей мускулы. Эхом откликнулась завопившая стая фурий, кружащая над его головой.

Воздух потряс удар грома, и сочащаяся ихором рана порождения Хаоса затянулась сама собою. С победным криком Князь Демонов взмыл к небу, черные кожистые крылья развернулись за спиной, он устремился к оставшимся людишкам. Небеса бурлили и менялись, когда быстрые, жуткие силуэты хищных фурий проявились в ночной тьме. Спустя мгновения эхо начало разносить вокруг вопли перепуганных смертных и нечеловеческие крики удовольствия, выпускаемые глотками крылатых тварей.

Лишенные собственного покровителя и наделенные весьма ограниченным сознанием, фурии легко поддаются на уговоры прочих демонов, к которым относятся со смесью ужаса и восхищения. Они полностью послушны капризу любого Темного Бога. Тзинтч в наибольшей степени применяет крылатых тварей, используя их как гонцов и шпионов во владениях смертных и бессмертных. С другой стороны, Кхорн считает их чересчур слабыми, и, как результат, требует их услуг только при отсутствии иных возможностей.

По сути своей фурии – гусы, их стаи любят парить высоко над полем битвы, не вступая в схватку. Их терпение почти неисчерпаемо, они готовы выслеживать жертву часами, даже сутками, прежде чем устремиться в атаку. При виде раненой или одинокой добычи крылатые демоны обрушиваются с небес – яростное облако, из которого нет выхода. Если их противник пытается бежать, фурии неотступно преследуют его. Подобно падальщикам настоящего мира, они чувят страх и слабость и предпочитают полностью использовать эти чувства. Единственная защита от нападения фурий – не уступать и отражать атаки, чтобы они решили поискать более мягкотелую добычу.



ДЕМОНИЧЕСКИЕ КОЛЕСНИЦЫ

ВЕСТНИКИ ГОРЯ, ПОСЛАННИКИ СКВЕРНЫ, ЭКИПАЖИ РОКА



У Герольдов Темных Богов много заданий: от присмотра за владениями повелителей до управления крушащими все на своем пути ордами пожирателей душ. Отягощенные такой ответственностью, некоторые Герольды оказались одарены демоническими колесницами, несущими их сквозь сумятицу Владений Хаоса. Особенности колдовских конструкций зависят от сущности сотворившего их Бога, но любая из таких колесниц – грозное орудие разрушения, которое его хозяин может использовать для причинения множества смертей.

КРОВАВАЯ КОЛЕСНИЦА КХОРНА

Создание Бога Крови соединяет таранный удар своей медной туши с давящей поступью Джаггернаута. Тело колесницы служит защитой от самых сильных ударов, ведь оно выковано из того же адского металла, охлажденного в громадных дымящихся чанах крови, что и любимые кхорновы кроволомы. Каждый бок кровавой колесницы украшен высеченными символами великих побед Бога Войны. Сама колесница одержима свирепым духом, которого в ее медное тело заключает Кхорн при сотворении боевой машины. Многие верят, что этот злой демон поглощает души убитых им, надеясь в один день накопить достаточно сил, чтобы вырваться из заточения.

ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА ТЗИНТЧА

Творения Искуснейшего Интригана – диски из колдовского пламени, прикованные к паре крикунов. Они проносятся сквозь Владения Хаоса подобно падающим звездам, доставляя посланников Тзинтча в любой край вселенной. Когда пылающие колесницы спешат сквозь небеса смертных, их нередко путают с кометами, кои в свою очередь считаются вестниками несчастий. Принимая во внимание тягу Бога чародеев к разрушению, такие пророчества зачастую оказываются близки к истине – диск и крикуны падают с небес, а их возница-демон окатывает прогневавших Великого Колдуна яростными потоками пламени.

ИЩУЩАЯ КОЛЕСНИЦА СЛААНЕША

Эти изделия Властителя Наслаждений – не самые скромные из его творений. Каждая их деталь призвана притягивать взоры и ошеломять. По мере того как кони ускоряют свой бег, причудливые формы колесницы режут воздух нечестивыми, ослепительными сочетаниями оттенков. Металлические оси скрипят, издавая какофонию, подобную бесчисленным крикам погибших душ – жуткий хор, раздающийся среди завываний демонесс и ритмичных воплей змеетелых коней. Так получается, что сражение с подобным созданием – скорее всего не честная схватка клинка и металла, но поединок воли, что грозит уничтожить само сознание противостоящего.

КРОВАВАЯ КОЛЕСНИЦА КХОРНА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Джаггернаут									
Кхорна	7	5	-	5	-	-	2	2	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Сопротивление магии (1), Колесница, Смертельный удар (только Джаггернаути).

ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА ТЗИНТЧА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Крикун Тзинтча	1	3	0	3	-	-	4	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Специальные правила: Демон, Колесница, Полет, Огненные атаки (только Крикуны).

ИЩУЩАЯ КОЛЕСНИЦА СЛААНЕША

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Конь Слаанеша	10	3	0	3	-	-	5	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Колесница, Пронизывание брони, Ядовитые атаки (только кони).

СКАРБРАНД

ПОЖИРАТЕЛЬ ЯРОСТИ, СВИРЕПЫЙ ЖНЕЦ, КРОВОПИЙЦА

Кровожадный Скарбранд когда-то был величайшим из всех служителей Кхорна, главнокомандующим полчищ Бога Войны, не имеющим соперников любимцем Бога Крови. Скарбранда наполняла столь сильная гордыня, что Тзинтчу довольно легко удалось раздуть угли амбиций демона. В один черный день Кхорн отвратил от гордеца свой лик. Гнев ослепил Скарбранда, и он ударил Повелителя Сражений со всей дарованной ему мощью. Этого было достаточно лишь для того, чтобы отколоть от доспехов бога крохотные частицы металла, и – привлечь к себе ужасающую ярость божественного взора.

Обуянный гневом Кхорн схватил пожирателя за горло. Бог Крови проклял имя Скарбранда и вытянул из него всю личность, оставив только ярость, заставившую безумца напасть. Возбравшись на высочайшую башню Медной Твердыни, Кхорн сбросил демона вниз, в бездну Пределов Хаоса, изгнав Кровожадного из своих владений. Восемь дней и восемь ночей Скарбранд падал вниз – огненная комета, несущаяся по спокойному небу. Мощь удара о твердь выбила в земле целое ущелье и превратила крылья твари в обугленные лохмотья. С того страшного дня Скарбранд бродит по мирам живых и демонов, пытаясь искупить свои грехи кровью убиваемых.

Застигнутый в мгновение вызванного гневом предательства, Скарбранд стал воплощением ярости, неутомимого, неостановимого бешенства. Где бы ни ступал бессмертный убийца, везде дисциплина и порядок сменяются анархией. Оказывающихся на его пути переполняют чувства ненависти и жажды крови. Даже самые здравомыслящие существа не могут устоять перед заразой демонического сумасшествия. Настоящие друзья и верные союзники с дикой злобой обращают оружие друг против друга. Труссы и храбрецы равно рвут на части тела врагов, не заботясь о своей жизни. Скарбранд пронесется сквозь непрекращающееся разрушение, пара его топоров прорубает и расчищает путь через кипящую смуту огня и крови, пока не останется ни одного уцелевшего. Мучительные вопли демона разносятся по полю брани волнами чистой ярости, способной обрушить здания и испепелить плоть.

За всю историю не было подобного Скарбранду ревностного служителя Владыки Черепов. Он воздвиг горы и целые хребты черепов во имя Бога Крови, наполнил целые океаны жизнями павших от его руки. Несмотря на свое проклятие, демон вел в бой легионы Бога Войны против других Богов и против смертных армий. Он потряс основы вселенной неистовством своего гнева, оставил путь из насилия и разрушений по всему мирозданию, и все же Кхорн так и не отменил страшного наказания. В черном сердце Бога Крови мало места для сожаления, и он не уделяет Скарбранду даже капли его, хотя искалеченный изгнанник служит Трону Черепов еще истовее, чем когда-либо ранее.



Скарбранд

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
8	10	0	6	6	5	10	7(8)	9

Скарбрандова аура ярости меняет тактику обеих армий, они устремляются одна на другую с безрассудным неистовством.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Большая цель, Сопротивление магии (2), Внушает ужас, Ненависть (все враги), Бешенство.

Воплощение ярости. Скарбранд не может потерять бешенства. Кроме того, пока демон не уничтожен, все отряды на столе, дружественные или вражеские, подчиняются правилу Ненависти.

Рев неутолимого гнева. Дыхательное оружие с Силой 5 (см. основную Книгу Правил).

НАГРАДЫ ДЕМОНА

Топоры Убийство и Насилие. Каждый из клинков содержит дух Великого Демона. Они добавляют обладателю дополнительную атаку в ближнем бою (уже включено в его профиль). Кроме того, к их ударам неприменимы спас-броски за доспехи.

КАЙР СУДЬБОПЛЕТ

РУКА ТЗИНТЧА, ХРАНИТЕЛЬ СВИТКОВ ПРЕДОПРЕДЕЛЕНИЯ, НАСМЕШЛИВЫЙ СМОТРИТЕЛЬ СУДЕБ



Даже Тзинтч страшится окунуться в Колодец Вечности - громадное средоточие знания, что находится в сердце Невозможной Цитадели. Великий Чародей со всем своим могуществом не может быть полностью уверен в том, что он переживет погружение в чернильно-темные потоки бесконечности. Но запретное место постоянно притягивает его мысли, являя собою единственную неразрешимую загадку, единственное непознаваемое Богом Разума - вызов, почти причиняющий боль своим искусом. Во имя познания Тзинтч бросил в бездну колодца Кайра, Мастера Перемен, известного смертным под именем Судьбоплет. Великий Чародей не желал рисковать своим драгоценным существованием, но вовсе не был против подвергнуть опасности одно из порождений своей мысли.

После вечности, проведенной в глубинах Колодца, Кайр выбрался обратно, ныне став прозревать сокрытое даже от своего Бога. Его правая голова видит грядущее с необычайной ясностью. Ни один замысел нельзя спрятать от ее взора, и бесчисленные нити будущего сплетаются в цельную картину. Левая голова демона устремлена в прошлое, не искаженное ни помехами от удаленности, ни предрассудками. То, что было, и то, что будет, текут, переполняя тело, преображенное неописуемыми испытаниями Колодца Вечности. Драгоценное знание имеет свою стоимость: обе головы Кайра не могут видеть настоящего - только будущие события и те, что уже произошли.

Теперь Кайр сидит по правую руку от Хозяина Судеб, постигая бездонные глубины Колодца, нашептывая только ему доступные тайны. Деятели девять Мастеров Перемен расшифровывают эти откровения с помощью собственных перьев и крови самого Тзинтча, используемой как чернила. Каждый писец ревностно оберегает познание, поскольку любой осколок запечатленной вечности - могущественный инструмент в бесконечных интригах и междоусобицах свиты Бога Колдовства. Сам же Тзинтч не обращает внимания на игры своих подданных, ведь ему доступно все их знание. Каждый секрет, разгаданный Великими Демонами Тзинтча, навеки становится его частью, и осознание вечности все ближе и ближе.

Слепота Кайра к событиям настоящего делает его уязвимым к физическим атакам, ведь будущее не столь четко, чтобы предугадывать движение битвы. Тем не менее, уникальное зрение Кайра позволяет демону опережать врагов на один шаг, срамливая противостоящих ему в интригах, что опутывают поток времени. В магическом поединке Кайр непобедим. Он знает все существующие во вселенной заклятия, каждый жест, символ и свойство колдовской силы. Такие способности делают его избранным служителем Тзинтча. Когда Судьбоплет покидает Невозможную Цитадель, он всегда имеет великую и ужасную цель, будь то возвращение волшебного предмета, уничтожение целой армии или какое-либо иное жуткое задание, следствие беспрестанных коварных планов Великого Колдуна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Кайр Судьбоплет	8	1	0	5	5	5	1	1	9

Кайр - чародей, чьи познания в магии более разносторонни, нежели у любого другого колдуна в мире Боевого Молода, ведь он знает одновременно до 14 разных заклятий!

МАГИЯ

Каждая из голов демона сама по себе является полноценным магом 4 уровня. Они не выбирают заклятия случайным образом, но сами формируют свой арсенал. Левая голова **может взять любые четыре заклятия** из Школ Жизни, Металла, Света и Небес. Правая **может взять любые четыре заклятия** из Школ Смерти, Зверя, Тени и Огня. Обе головы всегда знают все заклятия демонов Тзинтча. В начале каждой Фазы магии определите, какая из голов сейчас будет колдовать - только одна голова творит заклятия в одну фазу. Кайр создает кубы силы и рассеивания как один маг 4 уровня, а не как два.

DAEMONIC GIFTS

Воля Тзинтча, Демонические одеяния, Две головы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Внушает ужас, Большая цель, Полет, Огненные атаки.

Оракул Вечности. Отслеживая нити судьбы, Кайр избегает урона. У него есть магический спас-бросок 3+.

КУ'ТАТ, ОТЕЦ ЧУМЫ

ХВОРЕВАР, БОЛЕЗНЕВЕД, РАЗЛАГАЮЩИЙСЯ ЛИХОРАДКОДЕЛ

Пока другие Великие Нечистые работают над распространением уже существующих болезней, Ку'Тат, Отец Чумы, столь же поглощен выведением новых, еще более страшных угроз жизни, как и сам Нургл. Цель демона – создать хворь, что сможет одолеть даже Богов.

Ку'Тат гордится своей обособленностью. В конце концов, какие проблемы могут помешать его великому замыслу? Он столь поглощен изысканиями и попытками сотворить идеальную заразу, что остается почти не затронутым постоянной борьбой за власть, ведущейся во Владениях Хаоса. И все же говорить о том, что у Великого Нечистого нет своей роли в Большой Игре – безосновательно. Опыты Ку'Тата имеют вполне зримые последствия, и он всегда жаждет испытать свои новые создания на поле боя.

Отец Чумы возлежит на громадном паланкине, наполненном алхимическими приспособлениями: флаконами с бурлящими порошками, вздутыми флягами, содержащими неопишуемые жидкости, и дерюжными мешками, до отказа набитыми специально выведенными нургликами, несущими тот новый вид заразы, что Ку'Тат желает испытать. Огромное сооружение покоится на основе из изможденных нургликов, а сам Великий Нечистый окружен заботой бесчисленного множества прочих порождений его чумных чанов. В битве Ку'Тат швыряет нургликов в скопления противников. Демоны разрываются при столкновении, окатывая цели болезнетворной жижей. Отец Чумы пристально следит за произведенным эффектом. Если вызванная вспышка болезни отвечает его ожиданиям, он одобрительно ворчит. Если же нет – Ку'Тат сразу же выводит улучшенную версию хвори, окунает в емкость с ней нового нурглика и вновь швыряет его во врага.

Из всех слуг Нургла Ку'Тат чаще всего испытывает желание воплотиться в материальном мире, ведь им движет нескончаемый поиск новых, более действенных составляющих для хвореварения. Несколько капель крови смертного превращают медлительно распространяющуюся лихорадку в стремительную эпидемию. Демон открыл, например, что желчный пузырь скейвена в сотню раз увеличивает заразность Красной Оспы. Естественно, что чистота эксперимента требует получения свежих подопытных, что и приводит Ку'Тата во владения рожденных-во-плоти. Разумеется, пожиратель душ содержит в заключении самых разных существ – смертных и демонов, запертых в сырой темнице, что находится в покоробленных стенах поместья Нургла. Таким образом, у него всегда есть под рукой компоненты для исследований.

Именно во время вторжения в мир рожденных-во-плоти Ку'Тат наткнулся на расу, чье существование преодолело холодную отстраненность ученого и пробудило гнев порождения Хаоса – гномов. Как мастер своего дела, Отец Чумы ненавидит упрямец за их вызывающую непокорность его болезням; как мыслящее создание, он оскорблен своим поражением при Караз-а-Караке. Так или иначе, у него нет сомнений по поводу того, кто первый будет испытывать на себе действие идеальной заразы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ку'Тат	4	4	0	6	6	10	4	4	9
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7

Ку'Тат добавит в любую армию Хаоса не только свою физическую силу, но и смертоносную дистанционную атаку.

МАГИЯ

Ку'Тат является магом 1 уровня и всегда использует демонические заклятья Нургла.

НАГРАДЫ ДЕМОНА

Заражение нургликами, Слизистый След.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Внушает ужас, Большая цель, Ядовитые атаки, Ненависть (гномы).

Мертвящие дротики. Ку'Тат кидает в противников наполненных заразой нургликов. Он может кидать их даже после движения, но во всем прочем действует по правилам камнемета со следующим профилем:

Дальн.	Сила	Число ран	Специальные правила
24 дюйма	Наносит рану на 2	1	Неприменимы спас-броски за доспехи

В случае осечки Ку'Тат просто давит нурглика, и ничего не происходит.



СОБИРАЮЩИЙ ЧЕРЕПА

ЧЕМПИОН КХОРНА, ОКРОВАВЛЕННЫЙ БРОДЯГА, УБИЙЦА КОРОЛЕЙ

Ужул, Собирающий Черепа – бессмертный чемпион Бога Крови, сильнейший из всех кровотворцев Кхорна. В отсутствие военных действий он странствует по Владениям Хаоса ради собственного удовольствия верхом на своем могучем Джагернауте, Кухльтиране. Демон появляется перед крепостями и цитаделями, выкрикивая вызов за вызовом «лучшему воину внутри», пока один из защитников не оказывается достаточно глуп, чтобы вступить с ним в поединок. При появлении противника Собирающий Черепа спускается со спины верного скакуна, отдает врагу салют лезвием клинка и устремляется в нападение, чтобы добыть еще один череп во славу Бога Крови.

Такие дуэли скоротечны и кровавы, так как Собирающий Черепа быстрее последнего удара разрывающегося сердца и знает все слабости каждого противника. Демон не сразу убивает врагов, но ломает им конечности, лишая их надежды на сопротивление. Когтистые лапы Собирающего Черепа сжимаются на голове павшего, колдовской огонь вырывается из-под его пальцев, сжигая кожу и мышцы, пока не обнажится голая кость. Демон срывает череп с позвоночника и бросает его в мешок, наполненный останками предыдущих жертв. Затем он вновь рычит защитникам твердыни свой вызов, пока не перебьет всех прочих осмеливающихся противостоять ему или пока скука не одолеет его. Вновь садясь на спину Джаг-

гернаута, Собирающий Черепа отправляется на поиск новых врагов. Демона столь же страшатся во владениях смертных, как и при дворе Темных Богов. Ужула притягивают слухи о воинском мастерстве и искусстве бойцов.

История полна свидетельствами его появления перед воротами бретонских замков, пиршественных залов огров, кхемрийских некрополей и гномьих крепостей, и требований вступить с ним в поединок. Такие случаи никогда не заканчивались в пользу рожденных-во-плоти. Действительно, всего один раз победа склонилась не на сторону чемпиона Кхорна. В легендах Империи Собирающий Черепа дрался с Сигмаром в Горах Края Мира, и богочеловек одолел порождение бездны. Собирающий Черепа все еще носит обретенный тогда шрам, и получает громадное удовольствие, отплачивая наследникам Сигмара при каждом удобном случае.



Спустя тысячелетия собрание останков жертв демона стало столь обширным, что уже не поддается подсчету. Хотя Собирающий Черепа коллекционирует трофеи от всех своих жертв, особо ему дороги останки величайших противников – забирая череп врага, демон получает часть его силы. Он помещает себе на плащ лучшие черепа, свидетельства его самых памятных рукопашных и самых кровавых сражений. Прочие же служат украшением стен медной крепости Кхорна, чтобы надзирать над подходами к цитадели Бога Крови. Таким образом пожирает душ, когда-то бывший простым кровотворцем, завоевал уважение самих Темных Богов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Собирающий Черепа	4	9	0	6	4	2	9	4	8

Собирающий Черепа – воплощенная смерть вражеских героев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Смертельный удар, Ненависть (все враги), Огненные атаки.

Черепа к Трону Черепов. Собирающий Черепа обязан всегда бросать вызов на поединок и принимать подобные вызовы. В поединке смертельный удар демона работает на 5+, а не на 6+, и действует на существа любого размера.

НАГРАДЫ ДЕМОНА

Плащ из Черепов. Дает демону 3+ спас-бросок за чешую и сопротивление магии (2).

ГОЛУБЫЕ ПИСЦЫ

ЛАЗУРНЫЕ МАГОВЕДЫ, СТРАНСТВУЮЩИЕ ЧАРОБРАТЬЯ, КВЕСТОРЫ ТЗИНТЧА

Некоторые заявляют, что было время, когда Тзинтч властвовал над своими братьями, управляя ими с помощью колдовства. Сменились эпохи, и другие Боги свергли Великого Чародея в жестокой битве, и скинули его с вершин Бесконечных Гор. Падение разбило могущественнейшего из Четверки на десять тысяч частей. Осколки божественного разлетелись по всему мирозданию, и сила Повелителя Изменений навсегда уменьшилась.

Многие мифы связывают это событие с рождением магии. Каждая частица Тзинтча превратилась в заклятье или инкантацию. Они быстро проникли в сознание рожденных-во-плоти, умножились, и таким путем распространились в вечности. Хотя все они не могли удержать даже призрака божественного сознания, Великий Чародей медленно начал осознавать их присутствие и решил вернуть утерянное. Для выполнения этой задачи он сотворил двух демонов, П'тарикса и Скират'па, и обязал их выучить все существующие во вселенной заклинания.

Не более чем голубым ужасам по облику и разуму, Голубым Писцам требуется для их работы большая самостоятельность, нежели другим из их рода. Всегда подозревающий предательство Тзинтч с осторожностью подошел к решению этой проблемы. П'тарикс может переносить колдовские символы любого заклятья на пергамент, но не умеет читать. Скират'п способен прочесть записи брата, но не может их понять. Великий Чародей приказал им не возвращаться, пока они не выполнят великую работу.

Голубые Писцы странствуют верхом на диске Тзинтча сквозь владения смертных и бессмертных, толкая друг друга щупальцами, когда встречают утерянные осколки своего творца, чтобы связать их в пергаменте и чернилах. П'тарикс споро строчит пером, вырванным из крыла Мастера Перемен, а Скират'п читает написанное, разыскивая ошибки. В процессе они навлекают мощь заклятья на тех, кому не повезло оказаться поблизости. Не являясь воинами в прямом смысле слова, Голубые Писцы нередко – из-за своего предназначения – появляются на полях сражений, где используются самые могущественные и разрушительные заклятья. При угрозе Скират'п начинает читать вслух случайный свиток из своего собрания, доверяясь благосклонности рока, его повелителя, дабы тот направил его щупальце к нужному заклинанию, подходящему для данного случая. Все это влечет за собою самые зрелищные и чудовищные последствия, когда враг может быть равно поглощен многоцветным огнем, поражен своей же молнией или превращен в бездыханное золото.

На самом деле Голубым Писцам не суждено закончить начатое, так как магия сильно преобразилась и размножилась под воздействием рожденных-во-плоти. Это устраивает как демонов, так и мироздание. В случае завершения великого труда Голубых Писцов Тзинтч проглотит их, воссоединив потерянные частицы с целым, а также приобретя всю дополнительную силу, накопленную за тысячи лет. Сомнительно, что какое-либо существо, смертное или бессмертное, сможет пережить подобное воссоединение.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Голубые Писцы	1	3	0	3	3	3	2	3	7

П'тарикс, Скират'п и их диск представлены единым профилем, как это показано выше. Сила отряда 3.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Полет, Огненные атаки.

Вытягивающие силу. П'тарикс может похитить часть волшебной силы противника. Каждый раз, когда враг успешно творит заклятье (включая связанные заклятья), демон может отложить один куб. Все кубы, отложенные таким способом, добавляются в пул кубов силы игрока за демонов в его следующую Фазу магии.

Свитки Колдовства. Скират'п может пытаться скодовать одно заклятье из любой из восьми Школ Магии (см. основную Книгу Правил). Игрок определяет Школу Магии, но должен выбирать заклятье случайным образом. Если у заклятья нет подходящей цели или же игрок не желает творить его, Скират'п не пытается скодовать это заклятье. Подобные заклятья считаются связанными и имеют уровень силы, равный их сложности.



ПЕРЕВЕРТЫШ

ОБДУРЯЮЩИЙ ПАКОСТНИК, УЖАСНЫЙ ОБМАНЩИК, ТЗИНТЧЕВ МОШЕННИК

Перевертыш воплощает ту часть силы Тзинтча, что связана с обманом, коварством и мошенничеством. Он способен принимать форму иных существ, от мельчайших насекомых до крупнейших Великих Демонов. Никто, кроме, возможно, Повелителя Изменений, не видел настоящего Перевертыша – он всегда хмур и закутан в плотные одежды, когда принимает изначальный облик. Даже сам пожиратель душ, наверное, уже забыл свое лицо. Перевертыш не только копирует внешность, но и перенимает характер и поведение цели столь полно, что может провести даже Темных Богов. Во всем мироздании есть лишь одна сущность, на которую не распространяется сила Перевертыша – сам Великий Бог Тзинтч. Искуснейший интриган никогда не допустит, чтобы кто-то играл его роль – пусть всего лишь на мгновение.

Коварное по своей природе и не терпящее даже приближения скуки, это порождение бездны существует для воплощения злых шуток над всеми окружающими его. Однажды он принял облик демонессы и похитил яблоки познания из дворца Темного Князя. На границе владений Слаанеша Перевертыш воплотился в хвореносца и проник в сады Нургла, чтобы затем утомиться игрой и оставить яблоки гнить среди разлагающихся растений. Когда Повелитель Наслаждений обнаружил пропажу, он впал в

ярость и послал своих слуг, дабы отбить сокровище. Так Слаанеш и Нургл вступили в схватку: первый считал второго вором, а последний думал, что первый использует ложные обвинения как предлог для вторжения. Перевертыш же давно находился в совсем другом месте, похищая Ошейники Кхорна у его гончих и выплавляя из них изображения крупнейших поражений Бога Крови.

Так Перевертыш странствует сквозь пространство и время, принося с собою раздор всему окружающему. Именно он срезал волосы с головы Слаанеша, пока тот спал, а позже из них сплели плащ, подаренный Тзинтчем своему смертному чемпиону, Эргриму ван Хорстману. Ни кто иной, как демон-шутник, запер врата цитадели Кхорна, когда Бог Крови отправился на войну, заставив горделивого Бога Войны разнести собственные двери. Божественные братья Великого Колдуна давно пытаются уничтожить Перевертыша, так как его почерк безошибочно распознается после совершения мошенничества, но он всегда как-то ухитряется ускользнуть.

Только небольшая доля походов демона началась с приказа Повелителя Изменений. Великого Интригана вполне устраивают беспорядочные блуждания Перевертыша в вечности и вызываемая им непредсказуемая сумятица. Каждое появление обманщика открывает новые возможности в Большой Игре, и Тзинтч с удовольствием взирает на переполох и расстройство чужих планов, когда Перевертыш затекает новую пакость. То, что его шутки вызывают ужасные войны, не тревожит пожирателя душ. Обманщик обожает суматоху противостояния, ведь она предоставляет бесподобные случаи для мошенничества. Развлечение начинается еще до самого столкновения, когда он изображает гонцов и военачальников, нарушая вражеские замыслы. В битве Перевертыша можно отыскать в самой гуще боя, где демон перенимает облик и умения сильнейшего противника, раздирая его на части со злым воодушевлением.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Перевертыш	4	3	0	3	3	1	3	1	7

Способность Перевертыша менять облик может защитить ведомый им отряд от внимания могущественных героев или чудовищ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Огненные атаки.

Бесформенный Ужас. В начале каждой Фазы ближнего боя Перевертыш может выбрать вражескую модель в базовом контакте и поменяться с ней всеми (или какими-то) показателями WS, S, T, I, A до конца этой фазы.

ЭПИДЕМИЙ

ЦАРЬ ЧЕРВЕЙ, ВАЖНЫЙ ЧУМОВЕД, НАДЗИРАТЕЛЬ ПОГИБЕЛИ

Эпидемий – избранный Учетчик Нургла, один из семи Смотрителей Заразы, описывающий все хвори Повелителя Разложения. Задача Учетчика не имеет завершения и требует массы бумажной работы, поэтому он перемещается на паланкине, чтобы снять с себя часть забот и чтобы легче прокладывать себе путь сквозь полчища нургликов. Два десятка нургликов стремятся выполнить любую прихоть Учетчика, хлопая о запасах пергамента, управляя счетами с костяшками из мертвых голов, добывая чернила и даже оберегая Эпидемия от опасности, если безрассудный враг подойдет слишком близко.

Учетчик не терпит ни безделья, ни помехи от своих помощников, которые, в отличие от всех прочих нургликов, остаются полностью немими в то время, пока их повелитель занят работой, поскольку не хотят вызвать гнев хозяина. Подобно Нурглу, Эпидемий ненавидит, когда его отвлекают от серьезных проблем, связанных с жизнью и смертью. Единственные слышимые звуки – это хлопающие движения нургликов, влекущих паланкин, и бесконечный скрип пера Учетчика, пытающегося успеть отследить деяния своего творца.

По мере продвижения паланкина Эпидемий обозревает развитие и роскошь творений Нургла со своего мягкого ложа, делая пометки о количестве жертв и скорости распространения заразы, равно как о вторичных признаках болезни – странной расцветке или запахах. Эти данные, структурированные надлежащим образом, имеют огромную ценность для Дедушки Нургла, помогая ему создавать новую жуткую напасть. Болезнь должна быть описана с абсолютной точностью и вовремя, чтобы ее можно было использовать и в дальнейшем.

Путь Эпидемия через владения смертных и бессмертных непредсказуем, так как он следует зову чумы. Во время возрастания могущества Нургла у него больше всего забот, поскольку сила Повелителя Заразы изначально связана с приливами и отливами болезней. Армейские лагеря с плохой гигиеной и неописуемыми хворами, что неизбежно следуют за ними, означают завал работы для Учетчика, но в то же время даруют ему редкую возможность изучить самые необычные заболевания.

Величайший интерес для Эпидемия представляют фобии и мании, коим подвержены целеустремленные или ищущие славы души. Разъедающая зараза Нургла не только разрушает тело, но и наполняет скверной сам дух жертвы, уничтожая ее чувство правильного восприятия действительности и моральные нормы столь же жестоко, как и ее плоть. Наблюдение за таким падением – редкая привилегия. Искушенный зритель – а нет зрителя более искушенного, нежели гнусный Эпидемий, – может прочесть разтерзанные и испачканные остатки души, покидающие смертную оболочку, похищая любые тайны и подпитываясь частью истекающей силы. В знак благодарности свита Эпидемия звонит в колокола и бьет в гонги, когда душа полностью гибнет, направляя дух рожденного-во-плоти в заботливые и приветливые объятия Дедушки Нургла.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эпидемий	4	5	0	4	6	2	3	3	8
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7

Эпидемий черпает силу из души умерщвленных и увеличивает мощь своих ядовитых атак и заклятий Нургла.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Регенерация, Ядовитые атаки.

Учет Чумы. Пока Эпидемий не уничтожен, ведите подсчет всем ранам (после всех спас-бросков), нанесенным демонами Нургла (любого игрока). В начале каждого своего хода сверяйтесь со следующей таблицей, чтобы определить эффект Учета Чумы. Учтите, что эти эффекты складываются и воздействуют на всех демонов Нургла.

Число ран	Эффект
0–7	Нет эффекта
8–14	Все ядовитые атаки теперь наносят автоматическое ранение при выпадении «4», «5» и «6», а не только «6».
15–21	Демонические заклятья Нургла получают бонус +2 на сотворение.
22–28	Эпидемий регенерирует раны при результате 3+, а не 4+.
29+	Демонические заклятья Нургла получают бонус +3 на сотворение.

МАСКА, СЛУГА СЛААНЕША

ВЕЧНЫЙ ТАНЦОР, ПРОКЛЯТАЯ ДЕВА, ТЕМНАЯ ОБМАНЩИЦА



В забытые времена Маска была самой любимой наложницей своего покровителя. Она танцевала ради наслаждения танцем, устраивая столь завораживающие представления, что они заставляли самих Богов застыть в потрясенном молчании. И все же она была низвергнута, когда Слаанеш потерпел свое величайшее поражение в Великой Игре, интригами Тзинтча вынужденный сражаться с Кхорном и Нурглом – войну, которую он не мог выиграть.

Надеясь рассеять заботы своего создателя, Маска танцевала для темного повелителя, но Князь Хаоса был исполнен гнева из-за поражения, и гордое сердце пылало жестокой болью унижения. Он взирал на движения демонессы, и в каждом жесте ему виделась насмешка, тонкое издевательство, направленное против его уязвленного самолюбия.

Владыка наслаждения впал в ярость, он проклял Маску, обрекая ее на вечный танец против ее воли, заставляя забыть возможность расслабить уставшие конечности или испытать другие ощущения. Теперь ее танец восславлял Слаанеша, каждое его движение служило знаком одной из его величайших побед. Выплеснув раздражение, Темный Князь отвернул свой лик от демонессы и удалился во внутренние покои, где прикосновения его наложниц, возможно, могли бы смягчить жуткую боль.

С тех пор Маска обречена танцевать через владения смертных и бессмертных, повинаясь слышимой только ей музыке, никогда не отдыхая и не прерывая движения. Ее притягивают средоточия чувственного восприятия, будь то лучший стол среди великого пиршества или кульминация грандиозной оперы. Ее золотая личина сияет и изменяется, по мере того как длится танец, принимая образы изображаемых демонессы. Столь велико могущество проклятья Маски, что все находящиеся рядом втягиваются в ее нечестивое представление. Предвечный демон или короткоживущий человек – все играют свои роли в ожившей пантомиме поистине безупречно, будто они готовились к этому моменту всю предшествовавшую жизнь.

Темп движений изменяется, когда рассказ о деяниях Слаанеша открывает все новые главы. В Танце През Слаанеша спящий Князь еще только ожидает рождения, Маска и ее жертвы совершают плавные, неспешные переходы. Напротив, Карнавал Боли, прославление одной из величайших побед Повелителя Удовольствий над Кхорном, состоит из судорожных дерганий, завершающихся, когда замороженные участники пытаются вырвать друг друга глаза или вцепляются в глотки.

Не все танцы отражают прошлое, они берутся из всего полотна времени. Сила проклятья демонессы заставляет ее воссоздавать даже сцены еще не произошедшего в реальности, будь то захват Лоэка или очищение огнем Садов Нургла, вплоть до мифической Ранкаданры, последней битвы и сумерек Богов. Выжившие в подобных представлениях сохранили лишь зыбкие тени впечатлений от произошедшего, они вспоминают смерть и разрушение, окружавшие их, и чувствуют только жуткое страдание тела, измученного вне всяких пределов. Маска кружит в танце среди пространства и времени, все дальше и дальше...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Маска	10	7	0	4	3	2	7	5	8

Маска – отличный отвлекающий персонаж, способный внести сумятицу в боевые порядки вашего противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Пробивание брони, Не может присоединиться к отрядам.

Сверхъестественные рефлексy. Магический спас-бросок 3+.

Вечный танец. В начале каждой Фазы магии игрока за демонов Маска выбирает один из танцев. Эта способность воздействует на один вражеский отряд (который может находиться в ближнем бою), не требует линии видимости и имеет дальность 12 дюймов.

- **Танец През.** Цель снижает свое Лидерство на D3 (до минимума в 2) до конца хода следующего игрока.
- **Шансон Скванности.** Цель снижает свое Движение на D3 (до минимума в 1) до конца хода следующего игрока.

КАРАНАК

НЕ-ПРЕКРАЩАЮЩИЙ-ОХОТУ, КОГОТЬ ТРОНА ЧЕРЕПОВ, КРОВАВЫЙ ГУБИТЕЛЬ

Каранак – трехглавая терзающая гончая, обитающая в великом тронном зале Кхорна. Пес никогда не спит – как и ярость Бога Крови, Каранак всегда настороже. Он постоянно осматривает укромные уголки и тени, выискивая непрошенных гостей или прокравшихся врагов. Иногда гончая гложет кости, выпавшие из Трона Черепов, или гоняет кровотворцев и фурий по покоям цитадели. Воплощение возмездия Бога Крови, Каранак – избранный охотник Кхорна, тот самый пожиратель душ, которого выпускают на охоту за нарушившими кодекс воинской чести или уязвившими невероятную гордыню злого божества. Хороший выбор – пес безжалостен и неутомим, способен чують запах крови намеченной жертвы через время и пространство, повинуюсь приказу мстительного Кхорна.

Охота начинается с того момента, как три носа втягивают воздух, отыскивая аромат цели. Пес рыщет туда и обратно, рыча и ворча, когда каждая голова по очереди получает свою долю запаха. Все три головы по-разному могут выслеживать жертву. Первая чует сквозь пространство – ни равнина, ни лес, ни горы, ни другие препятствия, слишком отталкивающие, чтобы их описывать, не могут защитить от нее. Вторая ищет сквозь время – от изначального сотворения всего сущего до грядущего конца времен. Последняя преследует мысли добычи, разыскивая ее среди грез и заблуждений. Третья голова самая опасная, так как первые две могут быть одурачены при достаточных усилиях, но лишь безумец способен убежать сам от себя.

Когда аромат жертвы целиком наполняет ноздри Каранака, гончая начинает свой бег, вначале неспешно, затем все быстрее – цель все ближе и ближе, ее запах все сильнее. Бесчисленные лиги покрываются цепочкой следов когтистых лап. Звериный вой пса пронизывает бездны, призывая других терзающих гончих, всегда готовых рвать и пожирать. Ужасный шум вышедших на тропу охоты демонических тварей с давних времен служит предвестником жуткой участи не только во Владениях Хаоса, но и в пределах Империи и Бретоннии, и в тысяче иных государств. Когда рожденные-во-плоти слышат звериный вой, они запирают двери, затворяют ворота и молятся своим богам, чтобы злой рок обрушился на других.

Каранак настигает добычу, и к этому моменту уже десяток, полторы дюжины или более адских гончих следуют по его стопам, поглощенные безумием погони. Никто не может устоять против такого свирепого сумасшествия.

Спустя всего мгновения после прибытия Каранак рычит, заявляя о своей победе, и вновь исчезает, унося в хватке мощных челюстей искалеченное тело жертвы. Череп вызвавшего гнев Кхорна отдается Богу Крови в знак выполненного задания.

Все, что остается от тела – кровь, плоть и кости – служит подстилкой и пищей для Каранака. Целыми днями после удачной охоты звук перемалываемых костей разносится эхом по тронному залу, пока трехглавый пес поглощает останки своей последней добычи.



Каранак

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
8	5	0	5	4	2	4	4	7

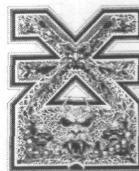
Каранак преследует намеченную Богом Крови жертву со свирепым умением. Он прекраснейший убийца Героев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Демон, Соппротивление магии (3), Ненависть.

Вожак Стаи. Каранак является чемпионом отряда, см. подробнее в основной Книге Правил.

Гончая Возмездия. Перед началом игры, до расстановки, укажите одного из вражеских персонажей – он будет целью боевого пса Кхорна. Каранак может перебрасывать броски на попадание и ранение против этого персонажа.



МАГИЯ ДЕМОНОВ

Смертные колдуны должны родиться с изначальным даром управления силами волшебных ветров. Те, кто не погиб из-за своего таланта, всю жизнь совершенствуют свое умение и расширяют познания, обучаясь большому контролю и изучая все более могущественные проявления дара. В противоположность рожденным-во-плоти, демоны бессмертны и неизменны. Способности пожирателя душ полностью определяются в момент его появления. Они не могут расти и совершенствоваться, подобно тому, как это делают короткоживущие. Испушенные в путях магии служители Богов сразу создаются со всем доступным им знанием, и крайне редко оно возрастает или уменьшается. Единственный путь к увеличению колдовской мощи демона – награда от его творца. Так как каждый демон – воплощение самой сущности Темных Богов, если один из них усиливается, другой должен ослабеть.

Среди всех демонов самые одаренные чародеи – служители Тзинтча, Великого Колдуна. Последователи Тзинтча обладают обширнейшими познаниями в магических практиках. Могущественнейшие Мастера Перемен, как гласят легенды, знают большинство из многих тысяч существующих заклятий. Магия Тзинтча непредсказуема и разрушительна, ее излюбленное воплощение – искажающие потоки многоцветного адского пламени. Но есть и другая сторона, более утонченная. Немало демонов Тзинтча используют свои колдовские способности, чтобы черпать дополнительную силу из потоков магии или даже влиять на создание враждебных им чародеев.

Мало кто из демонов Нургла обладает столь же сильным магическим даром, как их соперники из служителей Тзинтча, поскольку Повелитель Чумы считает колдовство лишь средством достижения цели, а не самой целью. Тем не менее, Нургл с воодушевлением использует магию как один из многих способов распространять разнообра-

зные свои эпидемии. Заклятья демонов Нургла обрушивают на противника всевозможные виды отвратительных хворей или же ослабляют врага и делают его более уязвимым для заразы. Магия нурглитов не оставляет на своем пути ничего, помимо разлагающихся тел и жужжания тысяч черных мух, пирующих среди гнили и болезней.

Слаанеш заинтригован Высоким Искусством, как и любым другим путем обретения могущества. Хотя ему не хватает врожденного дара Тзинтча к пониманию и управлению колдовскими ветрами, Темный Князь всегда пытается развить свои способности. Такие попытки обречены на неудачу, ведь каждый из Богов Хаоса неизменно следует своей роли, равно как и их порождения, но все же именно та увлеченность натуры, из которой Слаанеш черпает свою силу, движет его на новые свершения. Единственная защита от магии Слаанеша – стальная воля, поскольку заклятья Бога Удовольствий обманывают чувства, искушают тело и разум столь сильными, утонченными и разрушительными излишествами, что они могут вызвать гибель.

Кхорн не использует колдовство. Владыка Черепов отвергает магические изыскания, считая их признаком трусов и слабаков. Некоторые ученые еретики заявили о том, что отвращение Бога Крови к чародейству вызвано его гордыней – Кхорн не терпит ничего превосходства, кроме собственного, в выбранном им умении. И все же даже Бог Войны не полностью отворачивается от магии – только от тех, кто добывает победу при помощи волшебства, а не используя честное противостояние клинка и плоти. Кхорн – непревзойденный мастер нанесения рун разрушения и гибели на мечи, топоры, щиты и доспехи. Повелитель воинов видит для магии только одно достойное применение – сделать его избранных еще сильнее, чтобы они пролили еще больше крови во славу Бога Крови.



МАГИЯ ДЕМОНОВ ТЗИНТЧА

Демоны Тзинтча бросают D6, чтобы случайным образом взять заклятье из нижеприведенного списка. Пожиратель душ может заменить любое заклятье на Мерцающий Огонь Тзинтча, если он не выпал при генерации.

D6	Название	Сложность заклятья
1	Мерцающий Огонь Тзинтча	4+
2	Подарок Тзинтча	3+
3	Похищение волшебства	7+
4	Дар Хаоса	9+
5	Заряд Изменения	12+
6	Огненный Шторм Тзинтча	13+

МЕРЦАЮЩИЙ ОГОНЬ ТЗИНТЧА 4+

Бурлящий поток многоцветной энергии вырывается из руки демона, окутывая цель струями магического огня.

Это магическая стрела с дальностью 18 дюймов, наносящая D6+1 ударов с Силой D6+1.

ПОДАРОК ТЗИНТЧА 3+

Порождение бездны впитывает колдовские ветра, используя частицу своей накопленной силы, чтобы подчинить еще больше волшебной энергии.

Маг немедленно получает D3+1 кубов силы. Другие маги не могут использовать эти кубы.

ПОХИЩЕНИЕ ВОЛШЕБСТВА 7+

Искушенный в путях перемен кудесник глубоко проникает в сознание ничего не подозревающего противника, пытаясь найти полезное для Тзинтча магическое знание.

Это заклятье может быть сколдовано на одного вражеского мага, видимого накладывающему заклятье демону. Демон может сразу же использовать одно из заклятий вражеского мага как свое собственное. Заклятье автоматически сотворается, уровень силы равен базовой сложности заклятья. Учтите, что демон не может использовать заклятья, создающие новые отряды.

ДАР ХАОСА 9+

С жестоким смехом пожиратель душ выпускает силу трансформации, преображающую разум и тела врагов.

При успешном сотворении каждый вражеский отряд в пределах 12 дюймов от мага (даже находящийся в ближнем бою) получает D6 ударов с Силой D6, распределяемых как при стрельбе. Бросайте отдельно количество ударов и Силу для каждого пораженного вражеского отряда.

ЗАРЯД ИЗМЕНЕНИЯ 12+

Маг сосредотачивает свое могущество в едином разрушительном заряде энергии. Подпаавший под воздействие магии противник претерпевает неконтролируемые искажения, что превращают жертву в бесформенное желе из колыхающей плоти.

Это магическая стрела с дальностью 18 дюймов, наносящая 2D6 ударов с Силой D6+4.

ОГНЕННЫЙ ШТОРМ ТЗИНТЧА 13+

Копья алого пламени вылетают из рук мага, поглощая его врагов в огне изменения.

Это магическая стрела с дальностью 24 дюйма, наносящая удар 2D6 ударов 5 Силы. После прохождения теста на панику (если необходимо) за каждые три нанесенные ранения (после всех спас-бросков) создается новый розовый ужас. Они образуют новый отряд в пределах 3 дюймов от цели или, если цель уничтожена или сбежала, на месте цели. Отряд не может быть расположен в непроходимом элементе ландшафта или в пределах 1 дюйма от противника. Все модели, что не удалось расположить на поле боя, считаются погибшими. Если у Вас не хватает моделей розовых ужасов, «лишние» раны просто теряются. Каждый отряд, созданный с помощью этого заклятья, стоит 50 победных очков.

РОЗОВЫЕ УЖАСЫ И МАГИЯ

Отряд розовых ужасов считается единым магом со своим собственным уровнем. Уровень такого мага (и количество кубов силы и рассеивания, а также известных заклятий) определяется в начале каждой Фазы магии и зависит от размера отряда. Чем больше ужасов в отряде, тем выше уровень и тем больше заклятий он знает. См. таблицу ниже:

Размер отряда, моделей	Уровень мага	Известные заклятия
5 или меньше	0	Нет
6-15	1	Мерцающий Огонь Тзинтча
16-25	2	Дар Хаоса
26-35	3	Заряд Изменения
36+	4	Огненный Шторм Тзинтча

Так, отряд из 30 ужасов считается магом 3 уровня, знающим Мерцающий Огонь Тзинтча, Дар Хаоса, Заряд Изменения.

Если отряд ужасов во время игры несет потери, его размер уменьшается, а вслед за этим снижается уровень мага.

Если отряд ужасов получил допустил магическую ошибку, не бросайте кубик по таблице магических ошибок – вместо этого отряд получает D6 ранений без спас-бросков любого рода.

МАГИЯ ДЕМОНОВ НУРГЛА

Демоны Нургла бросают D6, чтобы случайным образом взять заклятье из нижеприведенного списка. Демон может заменить любое заклятье на Смрад Разложения, если он не выпал при генерации.

D6	Название	Сложность заклятья
1	Смрад Разложения	3+
2	Оскверняющий поток	6+
3	Яма слизи	7+
4	Протухшее посещение	8+
5	Иссушающая лихорадка	9+
6	Чумное поветрие	13+

СМРАД РАЗЛОЖЕНИЯ

3+

Чудовищная вонь окутывает мага – тошнотворный запах, что скручивает внутренности противника.

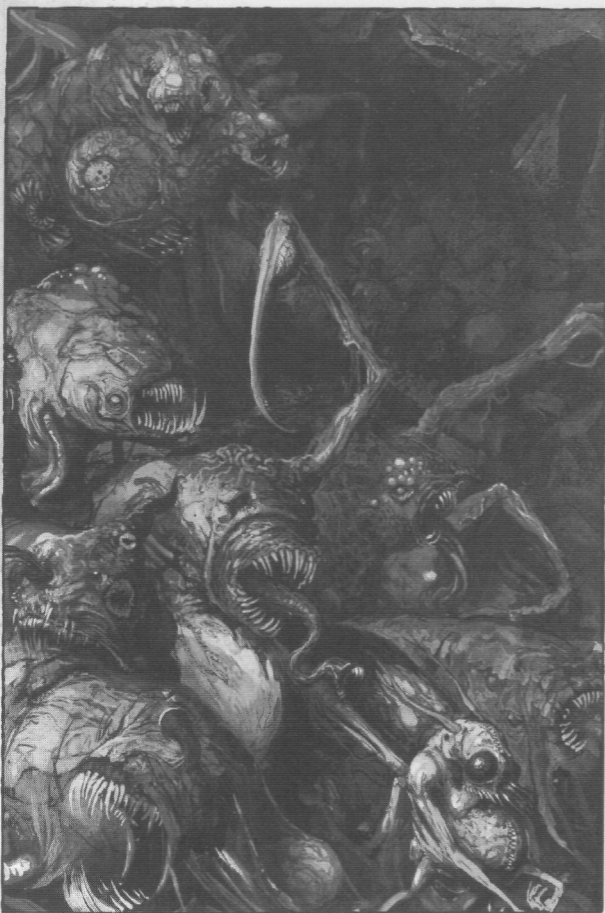
До начала следующей Фазы магии игрока за демонов все вражеские модели в базовом контакте с магом уменьшают свои показатели WS, S, T, I и A до 1.

ОСКВЕРНЯЮЩИЙ ПОТОК

6+

Демон выблевывает гнилостный поток гноя и заразы, что душит и захлестывает его врагов.

Это дыхательное оружие, которое нельзя применять в ближнем бою (своем или цели заклятья). Все затронутые модели должны пройти тест на стойкость или получить рану, к которой неприменимы спас-броски за доспехи.



ЯМА СЛИЗИ

7+

Инкантации пожирателя душ открывают омерзительный слизистый провал под ногами жертв, спутывая их ноги липкой гадостью.

Это заклятье может быть сколдовано на один вражеский отряд в пределах 24 дюймов от мага. При успешном сотворении цель должна пройти тест на Силу (используйте наименьший показатель Силы в отряде) или не может ходить или стрелять до начала следующей Фазы магии игрока за демонов.

ПРОТУХШЕЕ ПОСЕЩЕНИЕ

8+

Противники корчатся в судорогах жуткого заболевания, что заставляет кожу чернеть, а внутренности – гнить.

Магическая стрела с дальностью 24 дюйма. Наносит D6 ударов с Силой 5. Цель должна сразу же пройти тест на стойкость (используйте наименьший показатель стойкости в отряде), и если он провален, получить еще D6 ударов с Силой 5. Повторяйте до тех пор, пока цель не будет уничтожена или не пройдет тест на стойкость.

ИССУШАЮЩАЯ ЛИХОРАДКА

9+

Бормоча нечестивые молитвы на проклятом языке, демон призывает благословение заразы на жертву.

Маг выбирает одну вражескую модель в пределах 24 дюймов, видимую для него. Цель должна пройти тест на стойкость или получить D6 ран, к которым неприменимы спас-броски за доспехи.

ЧУМНОЕ ПОВЕТРИЕ

13+

Бурлящий вихрь слизняков, рвоты и ядовитой жижи разъедает кожу, плоть и душу.

Целью может быть любой вражеский отряд в пределах 18 дюймов от мага. Каждая модель в отряде должна пройти тест на стойкость или получить рану, к которой неприменимы спас-броски за доспехи. После прохождения теста на панику (если нужно) за каждые три нанесенные ранения (после всех спас-бросков) создается новая база нургликов. Они образуют новый отряд в пределах 3 дюймов от цели, а если цель уничтожена или сбежала, на месте цели. Отряд не может быть расположен в непроходимом элементе ландшафта или в пределах 1 дюйма от противника. Те модели, что не удалось расположить на поле боя, считаются погибшими. Если у Вас не хватает моделей нургликов, «лишние» раны теряются. Каждый отряд, созданный с помощью этого заклятья, стоит 50 победных очков.

МАГИЯ ДЕМОНОВ СЛААНЕША

Демоны Слаанеша бросают D6, чтобы случайным образом взять заклятье из нижеприведенного списка. Демон может заменить любое заклятье на Уступку, если она не выпала при генерации.

D6	Название	Сложность заклятья
1	Уступка.....	5+
2	Ласкающая какофония.....	6+
3	Помощь Хаоса.....	7+
4	Рассекающие осколки Слаанеша.....	7+
5	Павана Слаанеша.....	8+
6	Фантасмагория.....	10+

УСТУПКА

5+

Небрежно-ленивым движением клеши демон окутывает противника пеленой из разбитых надежд и недостижимых желаний, отвлекая и обесиливая его.

Целью данного заклятья является один вражеский отряд в пределах 18 дюймов от мага. Если успешно сотворено, цель получает правило «Тупость» до конца игры.

ЛАСКАЮЩАЯ КАКОФОНΙΑ

6+

Порождение бездны распахивает свою пасть и издает ликующий вопль, равно разрушающий барабанные перепонки и разум жертвы.

Все вражеские отряды в пределах 2D6 дюймов от мага (включая находящиеся в ближнем бою) получают D6 ударов с Силой 3, к которым неприменимы спас-броски за доспехи.

ПОМОЩЬ ХАОСА

7+

С величайшей заботой маг придает силы своим союзникам, наполняя их сущностью первородного Хаоса.

Заклятье может быть наложено на любой дружественный отряд в пределах 18 дюймов от мага, находящийся в ближнем бою. Все модели в отряде получают правило «Всегда бить первым» и могут перебрасывать проваленные броски на попадание в последующую Фазу ближнего боя.

РАССЕКАЮЩИЕ ОСКОЛКИ СЛААНЕША

7+

Туча бритвенно-острых осколков вырывается из рук пожирателя души, расчленив тело и разум его жертв.

Магическая стрела, дальность 24 дюйма. При успешном сотворении наносит D6 ударов с Силой 5. Цель должна сразу же пройти тест на Лидерство или получить еще D6 ударов с Силой 5. Повторите до тех пор, пока цель не окажется разорванной в кровавые клочья или не пройдет тест на Лидерство.

ПАВАНА СЛААНЕША

8+

Демон подчиняет сознание врага, заставляя его пуститься в безумный танец, пока судороги вымученных движений не переломают кости и не разорвут связки.

Маг выбирает одну вражескую модель в пределах 24 дюймов, видимую для него. Цель должна пройти тест на Лидерство или получить D6 ран, к которым неприменимы спас-броски за доспехи.

ФАНТАСМАГОРИЯ

10+

Сложным жестом порождение Хаоса вызывает призрачные видения, что бегают и дерутся друг с другом, внося сумятицу на поле боя, обещают всяческие удовольствия, отвлекая и завораживая беспомощного противника.

Все вражеские отряды в игре должны бросать дополнительный D6 при прохождении тестов на Лидерство любого рода, убирая затем куб, на котором выпало наименьшее значение. Заклятье действует до начала следующей Магической фазы игрока за демонов.



ВОИНСТВО, ДОСТОЙНОЕ БОГОВ

С армией пожирателей душ Вы получаете возможность играть за абсолютное зло! Помните об этом, когда создаете свое воинство.

Приступив к собиранию армии демонов Хаоса, не старайтесь довести ее до определенной стоимости в очках. Воинский Лист не должен восприниматься как свод законов, это скорее Ваш гид, помогающий Вам решить, как именно Вы будете наращивать свои войска. Все, что нужно для игры на столе – это пара отрядов и персонаж. Скорее всего, Вам просто захочется добавлять и добавлять модели к уже имеющимся. Чем больше войск на поле боя, тем дольше длится сражение. Игра на 1000 очков займет час, а 2000–3000 очков с каждой стороны потребуют целого вечера. К тому моменту, как на столе окажутся 15000 очков, Ваша битва будет занимать все выходные. Естественно, Вы не обязаны использовать в любой игре все имеющиеся у Вас модели. Опытные коллекционеры обладают гораздо более обширными собраниями миниатюр, а не только теми, которые годятся для одной битвы, и поэтому каждая новая расписка использует лишь часть обильной коллекции. Правда заключается в том, что Вы никогда не сможете полностью завершить Вашу коллекцию. Всегда будет разумный довод для добавления чего-то еще, будь то новая тактика или новые модели. Постепенно Ваши полчища демонов будут увеличиваться в размерах.

ЗАРОЖДЕНИЕ ЛЕГИОНА

Ядром любой армии игровой системы мира Боевого Молота являются Основные отряды. Вам потребуется как минимум два основных отряда, что применительно к данному случаю означает Младших Демонов. Такой отряд слуг любого из Четверки – мощное орудие разрушения само по себе. Свиные кровотворцы прекрасно уничтожают рыцарей, а смертоносные демонессы быстрее расправляются с пехотными подразделениями. Хвореносцы стойки в обороне, а хихикающие ужасы способны обрушить на врага потоки заклятий.

Так как Вы уже добрались до этого раздела, то, скорее всего, имеете представление о том, на основе чего будет сформирована будущая непобедимая орда, будь то понравившийся внешний вид или дьявольски коварные планы, результат воплощения которых – разрывающиеся на части противники. В любом случае лучше следовать зову сердца – вы играете для собственного удовольствия.

СИЛА В РАЗНООБРАЗИИ

Легионы демонов – неостановимые армии служителей Темных Богов, объединившихся ради распространения гибели и порчи, поэтому не старайтесь ограничить себя только одним аспектом Хаоса. Кхорн ненавидит Слаанеша, но его кровотворцы скорее всего не будут нападать на демонесс до того, как будет одержана победа над общим врагом. С точки зрения прагматика каждая разновидность демонов выполняет в сражении свою роль, поэтому шансов выиграть битву больше, используя сочетание отрядов слуг разных Богов.

Когда Вы определитесь с Младшими Демонами, Вам потребуется персонаж – предводитель армии, а также иные виды демонов – для поддержки. Все демонические герои довольно сильны, но для начала лучшим выбором будет

Герольд, присоединенный к большому отряду Младших Демонов. При добавлении специальных и редких подразделений Вам могут понравиться самые разные их представители. Как и в случае с основными отрядами, такие подразделения определяют стиль игры. К примеру, раздирающие гончие и кроволомы столь же опасны для тяжелобронированных воинов, как и кровотворцы, будучи при этом маневреннее и крепче, а выкормыши и искатели Слаанеша еще быстрее, но при этом более уязвимы.

Собрав и покрасив небольшую армию, Вы захотите добавить к ней новые отряды. Потратьте какое-то время, чтобы удостовериться в том, что Ваше войско растет в желаемом направлении. Эксперименты с разными видами порождений бездны позволят Вам по-новому оценить Вашу армию и заставить Вашего противника все время быть настороже.

ВЕЛИКИЕ ДЕМОНЫ

Влиятельнейшие служители Богов не только фантастически выглядят, они еще и являются могущественнейшим оружием в Вашем арсенале средств уничтожения. Столь важный персонаж вполне достоин проявления Вашей щедрости, будь то время, затраченное на его покраску, или внимание – одно лишь его присутствие превращает мелкую группу во внушительную армию! Как и в случае с другими пожирателями душ, берите самую понравившуюся модель. Разумеется, гниющая туша Великого Нечистого – отличный предводитель для Ваших хвореносцев, но это не должно останавливать Вас от выставления на поле Кровожадного или Мастера Перемен.

НАСТУПАЙ И РАЗРУШАЙ!

Естественно, я не могу в столь малочисленных строках описать всего, поэтому многое Вам придется узнавать самому. Приведу несколько последних советов, которые могут Вам пригодиться при собирании армии демонов.

1) На долю младших служителей Богов частенько достается стрельба и магия, поэтому берите их большими отрядами. Те потери, что они понесут до вступления в ближний бой, не должны оказаться критическими – как следствие, нужно больше моделей.

2) Берите Герольда. Каждый из них – отличный боец сам по себе, но, кроме этого, он улучшает тот отряд Младших Демонов, в котором находится – демонессы становятся быстрее, хвореносцы крепче и т.п.

3) Красьте отряды по мере их приобретения. Ничего так не снижает энтузиазм, как вид целиком непокрашенной армии. Гораздо легче приводить отряды в порядок один за другим, наблюдая, как все воинство исполняется уникальной только для него скверной. С таких богатством выбора цветов покраска армии демонов – несомненное удовольствие. Помните о том, что все мелкие детали (когти, глаза, подставки и т.д.) должны быть выдержаны в одном стиле – тогда Вы получите воинство, которым действительно можно гордиться.



Эта армия на 2000 очков состоит из мощного ядра Младших Демонов при поддержке стремительных выкормышей, крикунов и терзающих гончих. Мастер Перемен одновременно является генералом и внушительной основой полчища.



ПРИМЕР АРМИИ НА 3500 ОЧКОВ

Такая орда демонов Хаоса стоит 3500 очков, в ее рядах маршируют (или летят, или ползут) служители всей Темной Четверки. Генерал армии и главный маг – Великий Нечистый, а Кровожадный скорее всего оставит всех прочих далеко позади, устремившись в неистовое нападение на врага. Розовые ужасы, Герольд Тзинтча и огневики обладают целым арсеналом магических и стрелковых атак, позволяющих пожирателям душ нанести ущерб противнику в первый же ход. Другие виды демонов со всей возможной скоростью спешат к врагу, где их адские клинки, чумные мечи, клешни и щупальца вызовут ужасное опустошение.

- 1 Яростный Коготь, Кровожадный Кхорна 530 очков**
Награды демона: Черное безумие и Разбивающий Чары.
- 2 Корп Гнилошкурый, Великий Нечистый 655 очков**
Маг 4 уровня.
Награды демона: Заражение нургликами, След из Слизи и Поток Блевотины.
- 3 Эпидемий, учетчик Нургла 135 очков**
- 4 Вестник Дьявольского Преображения 225 очков**
Герольд – маг 2 уровня. Он едет верхом на Пылающей колеснице.
Награды демона: Пламя Тзинтча и Радужная Корона.



- 5 Розовые ужасы** 169 очков
Отряд из 10 розовых ужасов, ведомых радужным ужасом. Знаменосец отряда несет Символ Перемен.
- 6 Розовые ужасы** 144 очка
Отряд из 10 розовых ужасов, ведомых радужным ужасом. В отряде также есть знаменосец.
- 7 Кровотворцы Кхорна** 270 очков
Отряд из 20 кровотворцев с полной командной группой.
- 8 Демонессы Слаанеша** 210 очков
Отряд из 15 демонесс с полной командной группой.
- 9 Хвореносцы Нургла** 282 очка
Отряд из 21 хвореносца с полной командной группой.
- 10 Терзающие гончие Кхорна** 250 очков
Отряд из 5 гончих, ведомых Каранаком, Гончей Возмездия.

- 11 Нурглики** 105 очков
Отряд из 3 баз нургликов.
- 12 Крикуны Тзинтча** 90 очков
Отряд из 3 крикунов.
- 13 Зверь Нургла** 100 очков
Отряд из 1 зверя.
- 14 Кроволомы Кхорна** 230 очков
Отряд из 3 кроволомов, ведомых Рассекающим Жилы.
- 15 Огнесвики Тзинтча** 105 очков
Отряд из 3 огнесвиков.

Всего: 3500 очков

ВЕЛИКИЕ ДЕМОНЫ



▲ Лики Кровожадных
искажены и
звероподобны



▲ Жесткие шты
на кнуте



► Кровожадный –
Великий Демон Кхорна



▲ Великий Нечистый –
Великий Демон Нургла.



▲ Хранитель Секретов –
Великий Демон Слаанеша



▲ Хранитель Секретов –
Великий Демон Слаанеша



▲ Великий Нечистый –
Великий Демон Нургла



▲ Золотые украшения показывают, что
этот демон действительно высоко
ценится своим покровителем



► Мастер Перемен –
Великий Демон
Тзинтча



▲ Вариант
набалдашника
посоха –
Глаз Тзинтча



ДЕМОНЫ КХОРНА



▲ Рассекающий Жилы



▲ Музыкант кровотворцев



▲ Знаменосец кровотворцев



Кровотворцы созданы из ярости и гнева Бога Войны, Бога Крови, и поэтому всегда несут на себе агрессивно-красные цвета



▲ Герольд Кхорна верхом на Джаггернауте



▲ Собирающий Череп



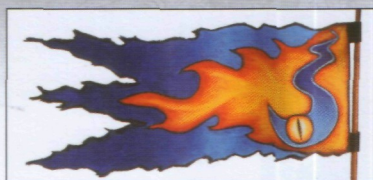
▲ Терзающие гончие Кхорна



Собирающий Череп возглавляет бессмертных охотников в поисках жертвы

ДЕМОНЫ ТЗИНТЧА

Младшие служители
Тзинтча раскрашены во все
оттенки розового,
в зависимости от
настроения демона и его
позиции в дьявольской
иерархии.



▲ Разрисованный вручную
штандарт

➤ Знаменосец
розовых ужасов



▲ Радужные ужасы направляют заклатья отрядов розовых ужасов



▲ Розовые ужасы, колдующие Младшие Демоны Тзинтча



Безумно хихикая и пританцовывая, розовые ужасы движутся вперед при поддержке огневиков



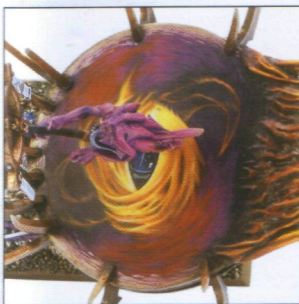
▲ Огневики Тзинтча



▲ Крикуны Тзинтча, акулы небес Владений Хаоса



▲ Герольд Тзинтча в пылающей колеснице



ДЕМОНЫ НУРГЛА

У всех хвореносцев
только один глаз и
один рог – отметины
Гнили Нургла



▲ Чемпион хвореносцев



▲ Музыкант хвореносцев



▲ Знаменосец хвореносцев



▼ Эпидемий,
учетчик Нургла



▲ Хвореносцы – болезненные, разлагающиеся пехотинцы Повелителя Распада



▲ Нурглики – самые многочисленные детеныши Нургла



▲ Звери Нургла обожают заключать своих товарищей по играм в ядовитые объятия своих щупалец



Из сырой пещеры вытасывают на войну демоны Нургла

ДЕМОНЫ СЛААНЕША



▲ Манящая



▲ Музыкант демонесс солирует в танце разрушения



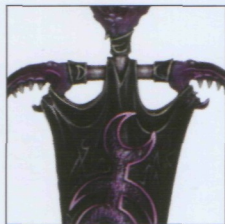
▲ Знаменосец демонесс



▲ Демонессы Слаанеша используют переливчатые цвета для окраски волос и нанесения татуировок



◀ Выкормыши – воплощения грез Слаанеша, их цвет меняется в зависимости от его настроения



▲ Геральд Слаанеша со знаменем армии

▲ Маска, служительница Слаанеша



Демонессы ступают по обломкам древнего храма







Князь Демонов ведет в бой легионы Темных Богов



▲ Фурии, крылатые падальщицы Хаоса

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ДЕМОНОВ ХАОСА

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.

СОЗДАВАЯ АРМИЮ

Каждая модель в игровой системе мира Боевого Молота обладает стоимостью, выраженной в очках. Этот показатель позволяет сравнивать эффективность различных войск. Так, разъяренный Кроваворец стоит всего 14 очков, а сокрушающий все на своем пути Кроважадный – 450! 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 – вкпе со стоимостью дополнительных опций или усовершенствований, доступных отряду. Затем повторите процедуру для следующего компонента будущей армии, до тех пор, 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, которое необходимо взять для использования 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 строке 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, Награды Демонов и другие улучшения персонажей, или же возможность повышения рядового члена отряда до музыканта, знаменосца или чемпиона. Некоторые отряды также могут приобретать Символ Демонических 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.

Размер армии в очках	Доступных персонажей, всего	Макс. количество Лордов	Макс. количество Героев
Менее 2000	3	0	3
2000 или больше	4	1	4
3000 или больше	6	2	6
4000 или больше	8	3	8
Каждые дополнительные 1,000 очков	+2	+1	+2

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, еще до начала игры.

Множество порождений Хаоса может быть усилено Наградами Демонов. Эти улучшения варьируются от могущественных одержимых клинков до знамен и еще более необычных благословений Темных Богов. Если персонажу доступны такие улучшения, это отражено в его профиле.

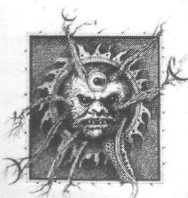
КОМПОЗИЦИЯ ОТРЯДОВ

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

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

Размер армии в очках	Основные отряды	Специальные отряды	Редкие отряды
Менее 2000	2+	0-3	0-1
2000 или больше	3+	0-4	0-2
3000 или больше	4+	0-5	0-3
4000 или больше	5+	0-6	0-4
Каждые дополнительные 1,000 очков	минимум +1	+0-1	+0-1

Подобно персонажам, некоторые отряды демонов могут быть улучшены с помощью добавления Символов Демонических сил. Если отряд обладает такой возможностью, она отражена в его записи.



ЛОРДЫ

СКАРБРАНД-ИЗГНАННИК

Очки: 655

СТР. 51

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скарбранд	8	10	0	6	6	5	10	7(8)	9

Вы можете взять только одного Скарбранда в Вашу армию.

Вооружение:

Топоры Убийство и Насилие.

Специальные правила:

- Демон
- Большая Цель
- Сопротивление магии (2)
- Внушает ужас
- Ненависть (все враги)
- Бешенство
- Воплощение Ярости
- Рев неутолимого гнева

КАЙР СУДЬБОПЛЕТ, ОРАКУЛ ТЗИНТЧА

Очки: 625

СТР. 52

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кайр Судьбоплет	8	1	0	5	5	5	1	1	9

Вы можете взять только одного Кайра в Вашу армию.

Вооружение:

Посох Грядущего (ручное оружие).

Магия:

Каждая из голов Кайра – маг 4 уровня. См. его запись в демонических легионах.

Специальные правила:

- Демон
- Внушает ужас
- Большая цель
- Полет
- Огненные атаки
- Оракул Вечности

Награды демона:

- Воля Тзинтча
- Демонические одеяния
- Две головы

КУТАТ – ОТЕЦ ЧУМЫ

Очки: 650

СТР. 53

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
КуТат	4	4	0	6	6	10	4	4	9
Паланкин	4	3	0	3	3	1	3	6	7

Вы можете взять только одного КуТата в Вашу армию.

Вооружение:

Громадный Чумной меч и Мертвящие Дротики (ручное оружие).

Магия:

КуТат – маг 1 уровня. Он всегда использует заклятья демонов Нургла.

Специальные правила:

- Демон
- Большая цель
- Внушает ужас
- Ядовитые атаки
- Ненависть (гномы)

Награды демона:

- Заражение нургликами
- Слизистый след

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Очки: 300

СТР. 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Князь демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8

Вооружение:

Когти (ручное оружие)

Специальные правила:

- Демон

Опции:

Посвятить Князя в служение Кхорну, Тзинтчу, Нурглу или Слаанешу35 очков
Сделать магом 1 уровня (кроме кхорнита)50 очков
Сделать магом 2 уровня (кроме кхорнита)85 очков

(Князья Демонов, служащие Тзинтчу, Нурглу или Слаанешу, могут использовать демонические заклятья своих покровителей. Прочие могут использовать – выбирая обычным способом – заклятья Школ Огня, Смерти, Металла и Тени – см. основную Книгу Правил).

Награды демона (до суммы в 75 очков):

Эфирный клинок50 оч. Радужная корона25 оч.
Многорукое чудовище .50 оч. Голодный дух25 оч.
Демонические одеяния 25 оч. Сверхъестественная
Завораживающий быстрота25 оч.
взгляд25 оч. Крылатый Кошмар20 оч.
Ярость Бессмертного ..25 оч.

Князья, посвященные какому-либо одному Богу Хаоса, могут обладать наградами демона (до суммы в 50 очков), доступными для Великого Демона их Бога. Например, Князь Демонов Тзинтча может взять до 50 очков наград, доступных Мастеру Перемен. Это входит в лимит 75 очков и не позволяет взять 125 очков наград!

ЛОРДЫ

КРОВОЖАДНЫЙ

Очки: 450

СТР. 32

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровожадный	8	10	0	6	6	5	9	7	9

Вооружение:

Топор и кнут (ручное оружие), тяжелые доспехи.

Специальные правила:

- Демон
- Полет
- Большая цель
- Сопротивление магии (2)
- Внушает ужас

Опции:

Награды демона (до суммы в 100 очков):

Потрясающая мощь ...75 оч. Ярость Бессмертного ...25 оч.
Черное безумие ...55 оч. Разбивающий чары ...25 оч.
Латы из обсидиана ...50 оч. Броня Кхорна ...15 оч.
Топор Кхорна ...25 оч. Ошейник Кхорна ...15 оч.
Клинок огненной бури 25 оч.

МАСТЕР ПЕРЕМЕН

Очки: 450

СТР. 33

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер Перемен	8	6	4	6	6	5	6	5	9

Вооружение:

Когти (ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Полет
- Большая цель
- Внушает ужас
- Огненные атаки

Опции:

Маг 3 уровня50 очков
Маг 4 уровня85 очков

Награды демона (до суммы в 100 очков):

Две головы75 оч. Темный кудесник25 оч.
Воля Тзинтча70 оч. Демонические одеяния 25 оч.
Посох Перемен50 оч. Пламя Тзинтча25 оч.
Разрушитель заклятий 50 оч. Радужная корона25 оч.
Воронка Силы30 оч. Искусный колдун25 оч.

Магия:

Мастер Перемен является магом 2 уровня и знает все демонические заклятья Тзинтча.

ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ

Очки: 450

СТР. 34

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Нечистый	6	4	0	6	6	10	4	4	9

Вооружение:

Цеп.

Специальные правила:

- Демон
- Большая цель
- Внушает ужас
- Ядовитые атаки

Опции:

Маг 2 уровня35 очков
Маг 3 уровня85 очков
Маг 4 уровня120 очков

Награды демона (до суммы в 100 очков):

Гниломеч75 оч. Тошнотворные испарения25 оч.
Заражение нургликами 50 оч. Гниль Нургла25 оч.
Нургловы50 оч. Голодный дух25 оч.
приобретения50 оч. Поток блевотины25 оч.
Болезнетворный гной 25 оч. Слизистый след10 оч.

Магия:

Великий Нечистый является магом 1 уровня и обязан брать демонические заклятья Нургла.

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

Очки: 450

СТР. 35

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хранитель Секретов	10	9	0	6	6	5	10	6	9

Вооружение:

Клешни (ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Большая цель
- Внушает ужас
- Всегда бьет первым
- Пробивание брони (только атаки в ближнем бою)

Опции:

Маг 2 уровня35 очков
Маг 3 уровня85 очков
Маг 4 уровня120 очков

Награды демона (до суммы в 100 очков):

Душеглот100 оч. Завораживающий взгляд25 оч.
Эфирный клинок50 оч. Голодный дух25 оч.
Искуситель50 оч. Дремотный аромат25 оч.
Обаяние Слаанеша25 оч. Клинок мучений5 оч.
Демонические одеяния 25 оч. Песнь Сирены25 оч.

Магия:

Хранитель Секретов является магом 1 уровня и обязан брать демонические заклятья Слаанеша.

ГЕРОИ

СОБИРАЮЩИЙ ЧЕРЕПА

Очки: 150

СТР. 54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Собирающий черепа	4	9	0	6	4	2	9	4	8

Скакун (только один из списка):

Джаггернаут Кхорна 50 очков
Колесница Кхорна 150 очков

Вы можете взять только одного Собирающего Черепа в Вашу армию.

Вооружение:

Адский клинок
(ручное оружие),
Плащ из Черепов.

Специальные правила:

- Демон
- Смертельный удар
- Ненависть (все враги)
- Огненные атаки
- Черепа – Трону из Черепов!

ГОЛУБЫЕ ПИСЦЫ ТЗИНТЧА

Очки: 81

СТР. 55

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Голубые Писцы	1	3	0	3	3	3	2	3	7

Вы можете взять только одну пару Голубых Писцов в Вашу армию.

Вооружение:

Машущие щупальца
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Огненные атаки
- Вытягивающие силу
- Колдовские Свитки
- Полет

ЭПИДЕМИЙ, УЧЕТЧИК НУРГЛА

Очки: 135

СТР. 57

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эпидемий	4	5	0	4	6	2	3	3	8
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7

Вы можете взять только одного Эпидемия в Вашу армию.

Вооружение:

Чумной меч
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Регенерация
- Ядовитые атаки
- Учет Чумы

МАСКА, СЛУЖИТЕЛЬНИЦА СЛААНЕША

Очки: 90

СТР. 58

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Маска	10	7	0	4	3	2	7	5	8

Вы можете взять только одну Маску в Вашу армию.

Вооружение:

Клешни
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Пробивание брони
- Не может присоединяться к отрядам
- Сверхъестественные рефлекссы
- Вечный Танец

СКАКУНЫ ГЕРОЕВ

ЗВЕРОПОДОБНЫЕ ДЕМОНЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Джаггернаут Кхорна	7	5	0	5	4	1	2	2	7
Диск Тзинтча	1	3	0	3	3	1	4	1	7
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7

Специальные правила:

Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1), Медная громадина
Демон, Огненные атаки, Полет
Демон, Ядовитые атаки
Демон, Пробивание брони, Быстрая кавалерия, Ядовитые атаки

КРОВАВАЯ КОЛЕСНИЦА КХОРНА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Джаггернаут	7	5	-	5	-	-	2	2	7

Специальные правила:

Демон, Сопротивление магии (1), Колесница, Смертельный Удар (только Джаггернаут)

Двигима одним Джаггернаутом.

Спас-бросок за доспехи: 3+

ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА ТЗИНТЧА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Крикун	1	3	0	3	-	-	4	1	7

Специальные правила:

Демон, Полет, Колесница, Огненные атаки (только крикуны)

Двигима двумя Крикунами.

Спас-бросок за доспехи: 6+

ИЩУЩАЯ КОЛЕСНИЦА СЛААНЕША

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Конь Слаанеша	10	3	0	3	-	-	5	1	7

Специальные правила:

Демон, Колесница, Пробивание брони (только Кони), Ядовитые атаки (только Кони)

Двигима двумя Конями Слаанеша.

Спас-бросок за доспехи: 5+

Мифы рассказывают о времени, когда Кхорн возвысился над прочими Темными Богами и стал первым среди равных. Он сразу же начал войну со Слаанешем. Уступающий в могуществе и лишенный союзников, Князь Хаоса попытался вступить в переговоры. В знак искренности Слаанеш поведал Кхорну о мече, что заключен в Схроны, принадлежащие Тзинтчу. То был клинок, не имеющий равных, сотворенный в забытые времена, предшествовавшие даже рождению Богов Хаоса.

Неожиданно для самого себя Кхорн заинтересовался, решив, что только ему, и никому другому, должен принадлежать черный меч. Коварный Тзинтч не мог честно заполучить такое оружие. Разве не Владыка Черепов – самый могущественный из Богов? Разве не он – покровитель воинов и искуснейший в науке убийства? Неодолимая жажда захватила Бога в свои безжалостные объятия, требуя от него великих жертв для обладания мечом.

Кхорн отправил большую часть своих слуг для захвата сокровища. И все же он поступил небезрассудно, заключив союз с Дедушкой Нурглом и отдав тому часть владений, чтобы получить помощь на поле боя. Полчища Нургла и Кхорна устремились к хрустальному лабиринту в количествах столь великих, что у Тзинтча не осталось шансов на победу. Разгорелась схватка, во время которой десяток Кровожадных прорубили путь к Схронам. Перебив сторожей, они вынесли меч. Когда Кхорн завладел желанным сокровищем, его мрачное удовлетворение было столь велико, что на мгновение почти превзошло его гнев. Он, и только он один, разгромил Слаанеша, подчинил своей воле Нургла и унижил Тзинтча. Бог Крови вновь показал свое превосходство над братьями. Меч стал символом славной победы, и Бог Войны поклялся никогда не расставаться с ним.

ГЕРОИ

*ГЕРОЛЬД КХОРНА

ОЧКИ: 100

СТР. 36

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герольд Кхорна	5	7	0	6	4	2	6	3	8

Вооружение:

Адский клинок
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Смертельный удар
- Сопротивление магии (1)
- Ненависть
- Несущий слово Кхорна

Опции:

Скакун (только один из списка):

Джаггернаут 50 очков
Колесница Кхорна 75 очков

Награды демона (до суммы в 50 очков):

Эфирный клинок 50 оч. Клинок
Латы из обсидиана .. 50 оч. огненной бури 25 оч.
Демонические Голодный дух 25 оч.
одеяния 25 оч. Броня Кхорна 15 оч.

*ГЕРОЛЬД ТЗИНТЧА

ОЧКИ: 115

СТР. 37

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герольд Тзинтча	4	3	4	3	3	2	3	2	8

Вооружение:

Машущие щупальца
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Огненные атаки
- Магический спас-бросок 4+
- Несущий слово Тзинтча

Магия:

Герольд Тзинтча – маг 2 уровня, всегда обязан брать демонические заветы Тзинтча.

Опции:

Скакун (только один из списка):

Диск Тзинтча 20 очков Колесница Тзинтча 60 очков

Награды демона (до суммы в 50 очков):

Посох Перемен 50 оч. Радужная корона 25 оч.
Воронка Силы 30 оч. Искусный колдун 25 оч.
Пламя Тзинтча 25 оч. Разбивающий чары 25 оч.
Демонические Крылатый Кошмар 20 оч.
одеяния 25 оч.

*ГЕРОЛЬД НУРГЛА

ОЧКИ: 115

СТР. 38

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герольд Нургла	4	5	0	5	5	2	2	3	8

Вооружение:

Чумной меч
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Ядовитые атаки
- Несущий слово Нургла
- Регенерация

Магия:

Герольд Нургла, ставший магом 1 уровня, всегда обязан брать демонические заветы Нургла.

Опции:

Стать магом 1 уровня 50 очков
Паланкин Нургла 50 очков

Награды демона (до суммы в 50 очков):

Заражение Болезнетворный гной 25 оч.
нургликами 50 оч. Поток блевотины 25 оч.
Тошнотворные Голодный дух 25 оч.
испарения 25 оч. Слизистый след 10 оч.
Гниль Нургла 25 оч.

*ГЕРОЛЬД СЛААНЕША

ОЧКИ: 90

СТР. 39

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герольд Слаанеша	6	7	0	4	3	2	7	4	8

Вооружение:

Клешни
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Пробивание брони
- Всегда бьет первым
- Несущий слово Слаанеша

Магия:

Герольд Слаанеша, ставший магом 1 уровня, всегда обязан брать демонические заветы Слаанеша.

Опции:

Стать магом 1 уровня 50 очков

Скакун (только один из списка):

Конь Слаанеша 25 очков
Колесница Слаанеша 75 очков

Награды демона (до суммы в 50 очков):

Эфирный клинок 50 оч. Завораживающий
Многорукое чудовище 50 оч. взгляд 25 оч.
Обаяние Слаанеша .. 25 оч. Песнь Сирены 25 оч.
Демонические Дремотный аромат ... 25 оч.
одеяния 25 оч. Клинок мучений 5 оч.

*ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Герольд в армии может нести Знамя Армии за +25 очков. Знаменосец армии не может одновременно быть Генералом армии. Знаменосец армии может выбрать один Великий Символ Демонических Сил из приведенного списка, в дополнение ко всем прочим его Наградам (то есть вы можете взять ему награды в сумме до 50 очков И Символ).

Штандарт Величия Хаоса	125 очков
Знамя Адского Пламени	100 очков
Великий Символ Отчаяния	75 очков
Знамя Нечестивого Преобладания	50 очков
Великий Штандарт Угасания	50 очков

КАРНАВАЛ НУРГЛА

Легенды Старого Мира шепчут о Карнавале Хаоса – странствующем таборе закрытых повозок, приносящих с собою все возможные болезнетворные хвори, губящие жизни смертных. Покровы фургонов ветхи и зияют прорехами, деревянные основы искривились и растрескались, а металлические детали проржавели и потускнели. Внутри же бредущего каравана все наполнено оживлением и суетой – Великий Нечистый готовится начать празднество разложения и распада – не важно, в деревне, городе или армии. Во многом приезд жутких гостей подобен визиту настоящего бродячего цирка или грандиозному фестивалю – только развлечения будут болезни, хворь и смерть.

Когда караван этих повозок приближается к цели, лихорадочное воодушевление демонов нарастает. Хвореносцы ведут учет чуме и заразе, подсчитывают запасы болезней, количество нургликов, друг друга и все прочее, что только возможно сосчитать до того, как оно развалится. Среди басовитого ворчания бесконечных расчетов хвореносцев слышатся писк и болтовня нургликов, как будто маленькие дети радостно готовятся к особому торжеству. Они ругаются и толкуются, хихикают и корчатся, а их количество возрастает и уменьшается еще до того, как хвореносцы успевают сосчитать их. Среди общего гомона и предвкушения чрезмерно переживающие весь этот переполох звери Нургла постоянно переползают от одного хвореносца к другому, оставляя за собой лужицы слизи и слюны.

Великий Нечистый начинает речь тоном искушенного оратора. Он обращается к своей своре демонов, разжигая их энтузиазм рассказом о прекрасной эстетике прославленных эпидемий прошлого. Великий демон может упомянуть о тонком – цвета черного вина – оттенке пурпурной чумы, о замечательной чешуйчатой текстуре и слабом солоноватом привкусе экземы. Собравшиеся требуют продолжения, и он повествует о подобном сиянию самоцветов блеску гнойника, врастающего в голову, о кульминации его прорыва, когда обнажается зараженная плоть.

Громадные повозки въезжают в безмятежную деревню или спящий город, и демоны готовятся начать пляску разрушения. Представление поистине грандиозно, и, как любой спектакль, он имеет прелюдию и кульминацию. Вступление готовится в ночь перед нападением, когда демоны Нургла семикратно обходят свою цель колышущимся потоком дряблой плоти. Луна поднимается высоко в небе, Гибельный Танец начинается. Процессия демонов шествует через холмы и поля. Когда демоны идут мимо окраинных домов, собаки и скот теряют покой и лают и блеют во всю мощь

своих глоток, добавляя тревожную какофонию к зарождающейся песне. Ночь продолжается, первый круг завершен, и песнопения становятся более хриплыми, а движения демонов – более раскованными.

Седьмой круг – и демоны полностью забываются в безумии музыки, смеха и веселья, они выкрикивают омерзительные подробности того, что собираются совершить на рассвете. По мере того как танец близится к завершению, шум распространяется по воздуху, достигая жилищ. Разбуженные смертные остаются в своих постелях, слишком напуганные, чтобы покидать их, а спящих посещают странные и тревожные сны. Животные беснуются в своих стойлах или вырываются из загонов, убегая в поля. Масло портится, а молоко скисает. С приходом болезненного рассвета опускается неправдоподобная тишина. Семь кругов замкнулись, и роковая мелодия завершилась.



ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

КРОВОТВОРЦЫ КХОРНА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 12

СТР. 36

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровотворец	5	5	0	5	3	1	4	1	7
Рассекающий Жилы	5	5	0	5	3	1	4	2	7

Размер отряда:
10+

Вооружение:
Адский клинок
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон,
- Смертельный удар
- Сопротивление магии (1)

Опции:

Повысить одного кровотворца до музыканта 6 очков
Повысить одного кровотворца до Рассекающего Жилы 12 очков
Повысить одного кровотворца до знаменосца 12 очков
Знаменосец может брать следующие
Символы Демонических Сил:
Тотем из черепов 25 очков
Символ Бесконечной Войны 25 очков

РОЗОВЫЕ УЖАСЫ ТЗИНТЧА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 12

СТР. 37

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Розовый ужас	4	3	0	3	3	1	3	1	7
Радужный ужас	4	3	0	3	3	1	3	2	7

Размер отряда:
10+

Вооружение:
Щупальца (ручное
оружие).

Магия:

Отряд ужасов может колдовать демонические заклятья Тзинтча (см. стр. 61).

Специальные правила:

- Демон
- Огненные атаки

Опции:

Повысить одного розового ужаса до музыканта 6 очков
Повысить одного розового ужаса до радужного ужаса 12 очков
Повысить одного розового ужаса до знаменосца 12 очков
Знаменосец может брать следующие
Символы Демонических Сил:
Символ Перемен 25 очков
Символ Колдовства 15 очков

ПЕРЕВЕРТЫШ:

Один отряд розовых ужасов в армии может брать Перевертыша вместо радужного ужаса 60 очков

ПЕРЕВЕРТЫШ

ОЧКИ: СМ. ВЫШЕ

СТР. 56

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Перевертыш	4	3	0	3	3	1	3	1	7

Вооружение:
Зубы и когти
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Огненные атаки
- Бесформенный Ужас

ХВОРЕНОСЦЫ НУРГЛА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 12

СТР. 38

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хвореносец	4	3	0	4	4	1	1	1	7
Пропитанный чумою	4	3	0	4	4	1	1	2	7

Размер отряда:
10+

Вооружение:
Чумной меч
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Ядовитые атаки

Опции:

Повысить одного хвореносца до музыканта 6 очков
Повысить одного хвореносца до Пропитанного Чумою 12 очков
Повысить одного хвореносца до знаменосца 12 очков
Знаменосец может брать следующие
Символы Демонических Сил:
Штандарт просачивающегося разложения 25 очков
Символ Вековечной заразы 25 очков

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

ДЕМОНЕССЫ СЛААНЕША

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 12

СТР. 39

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонесса	6	5	0	3	3	1	5	2	7
Манящая	6	5	0	3	3	1	5	3	7

Опции:

Повысить одну демонессу до музыканта 6 очков
 Повысить одну демонессу до Манящей 12 очков
 Повысить одну демонессу до знаменосца 12 очков
 Знаменосец может нести следующие
 Символы Демонических Сил:
 Знамя Блаженства 25 очков
 Знамя Сирены 25 очков

Размер отряда:
10+

Специальные правила:

- Демон
- Пробивание брони

Вооружение:

Клешни (ручное оружие).

ФУРИИ ХАОСА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 12

СТР. 49

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Фурия	4	3	0	4	3	1	4	1	2

Размер отряда:
5+

Специальные правила:

- Демон
- Отряд летунов

Отряды фурий не учитываются при подсчете минимально необходимого числа Основных отрядов.

Вооружение:

Клыки и шипы
(ручное оружие).



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

ТЕРЗАЮЩИЕ ГОНЧИЕ

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 35

СТР. 40

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Терзающая гончая	8	5	0	5	4	2	4	2	7

Специальные правила:

- Демон
- Сопротивление магии (3)

Размер отряда:
5+

Вооружение:
Клыки и когти
(ручное оружие).

КАРАНАК, ГОНЧАЯ ВОЗМЕЗДИЯ:

Один отряд терзающих гончих в армии может
взять Каранака своим чемпионом отряда75 очков

КАРАНАК, ГОНЧАЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ОЧКИ: СМ. ВЫШЕ

СТР. 59

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Каранак	8	5	0	5	4	2	4	4	7

Вооружение:
Клыки и когти
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Сопротивление магии (3)
- Ненависть
- Жертва для Бога Крови
- Вожак стаи

КРИКУНЫ ТЗИНТЧА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 30

СТР. 41

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Крикун	1	3	0	3	3	1	4	1	7

Размер отряда:
3-6

Вооружение:
Шипы и клыки
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Огненные атаки
- Отряд легунов
- Хлещущие атаки

НУРГЛИКИ

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 35

СТР. 42

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
База нургликов	4	3	0	3	3	3	3	3	7

Размер отряда:
3-12

Вооружение:
Очень грязные когти
и зубы (ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Ядовитые атаки
- Легкая пехота
- Разведчик

ИСКАТЕЛИ

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 24

СТР. 43

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонесса	6	5	0	3	3	1	5	2	7
Манящая	6	5	0	3	3	1	5	3	7
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7

Размер отряда:
5+

Вооружение:
Клешни (ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Пробивание брони
- Быстрая кавалерия
- Ядовитые атаки (только скакуны)

Опции:

Повысить одну демонессу до музыканта6 очков
Повысить одну демонессу до Манящей12 очков
Повысить одну демонессу до знаменосца12 очков
Знаменосец может нести следующие
Символы Демонических Сил:
Знамя Блаженства25 очков
Знамя Сирены25 очков

РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

КРОВОЛОМЫ КХОРНА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 70

СТР. 44

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кровотворец	5	5	0	6	4	2	4	2	7
Рассекающий жилы	5	5	0	6	4	2	4	3	7
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7

Опции:

Повысить одного кровотворца до музыканта10 очков
 Повысить одного кровотворца до Рассекающего Жилы20 очков
 Повысить одного кровотворца до знаменосца20 очков
Знаменосец может брать следующие Символы Демонических Сил:
 Тотем из черепов25 очков
 Символ Бесконечной Войны25 очков

Размер отряда:
1+

Специальные правила:

- Демон
- Смертельный удар
- Сопротивление магии (1)
- Медная громадина

Вооружение:
Адский клинок
(ручное оружие).

ОГНЕВИКИ ТЗИНТЧА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 35

СТР. 45

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огневик	6	2	4	5	4	2	4	2	7
Призыватель огня	6	2	5	5	4	2	4	2	7

Опции:

Повысить одного Огневика до Призывателя огня ...15 очков

Размер отряда:
3-6

Специальные правила:

- Демон
- Легкая пехота
- Огненные атаки
- Пламя Тзинтча

Вооружение:
Щупальца
(ручное оружие).

ЗВЕРИ НУРГЛА

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 100

СТР. 46

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверь	6	3	0	4	5	4	1	D6+1	7

Вооружение:

Щупальца
и неутомимая
заинтересованность
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Регенерация
- Ядовитые атаки
- Слизистый след

Размер отряда:
1+

ВЫКОРМЫШИ СЛААНЕША

ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ: 55

СТР. 47

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Выкормыш	10	4	0	4	4	3	6	4	7

Вооружение:

Зубы и клешни
(ручное оружие).

Специальные правила:

- Демон
- Пробивание брони
- Дремотный Аромат

Размер отряда:
1+

НАГРАДЫ ДЕМОНОВ

Великие Демоны и Герольды Темных Богов могут выбрать одну или более из нижеупомянутых наград, как это отмечено в их описаниях в Воинском Листе. Одному и тому же Демону нельзя давать несколько одинаковых наград. Заметьте, что награды не являются магическими предметами и, как следствие, не подвержены любым заклятьям или способностям, что уничтожают, крадут или иным образом влияют на магические предметы.

Душеглот

100 очков

Порождение бездны поглощает бестелесную составляющую живого существа, становясь сильнее с каждым новым «приобретением».

Демон восстанавливает одну рану за каждое нанесенное в ближнем бою (после всех спас-бросков) ранение. Он не может превысить количество ран, указанных в его профиле.

Потрясающая мощь

75 очков

Слуга Бога Крови наносит удары с силой своего ужасного властелина, Кхорна.

Сила демона равна 10.

Гниломеч

75 очков

Малейшее касание громадного, наполненного скверной клинка смертельно для всех существ – пожирателей душ, рожденных-во-плоти или нежити.

Все попадания Гниломеча автоматически наносят ранение. Каждая модель, потерявшая рану (после всех спас-бросков), теряет не одну, а D6 ран.

Две головы

75 очков

Пожиратель душ двуглав. В каждом черепе содержится одна из двух копий мозга, что позволяет ему быстрее ориентироваться и управлять капризными колдовскими ветрами.

Демон получает +2 ко всем попыткам сотворения заклятий.

Воля Тзинтча

70 очков

Порождение Колдуна обладает частицей познаний Тзинтча в сфере грядущего, и может по желанию дергать за ниточки судеб.

Демон может перебрасывать один D6 каждый ход игрока (включая один куб из 2D6, 3D6 и т.д.). Эта награда позволяет придать заклятью Непреодолимую Силу или устранить Магическую Ошибку.

Черное безумие

55 очков

Неодолимая и жуткая ярость все время направляет пожирателя душ на новые свершения.

Демон заменяет свой обычный показатель количества атак на 2D6+2. Он определяется перед началом каждого боя.

Клинок эфира

50 очков

Оружие появляется и исчезает в мире материи, повинаясь малейшему желанию порождения бездны, позволяя ему обходить вражескую защиту и вгрызаться в мягкую плоть, скрытую броней.

К атакам демона в ближнем бою неприменимы спас-броски за доспехи.

Многорукое чудовище

50 очков

Пожиратель душ награжден дополнительной парой конечностей, чтобы лучше хватать и рвать врагов Темного Бога.

Демон получает +2 атаки.

Заражение нургликами

50 очков

Именно этот Великий Нечистый чуть ли не лопается от нургликовских гнезд. Его величайшая гордость – испускание многих десятков гнусных выкормышей во время битвы.

Бросьте D6 в начале каждой Фазы магии. При результате 2+ Вы можете немедленно добавить одну базу к отряду нургликов в пределах 6 дюймов от Великого Нечистого. При выпадении «1» Великий Демон случайно давит всех вылупляющихся из своего тела, и ничего не происходит.

Латы из обсидиана

50 очков

Нечестивые чары темных доспехов подавляют силу всех находящихся вблизи артефактов.

Латы из обсидиана дают обладателю спас-бросок за доспехи 3+. Кроме того, вражеские магические клинки теряют все свои волшебные свойства, пока противник находится в базовом контакте с облаченным в латы.

Разрушитель заклятий

50 очков

Демон может вырвать волшебную силу вражеского чародея, используя свою сущность порождения Хаоса, чтобы атаковать разум мага.

Один раз за битву демон автоматически разрушает вражеское заклятье (подобно Свитку Рассеивания). Кроме того, можно бросить D6 – при результате 4+ маг противника забывает данное заклятье до окончания сражения.

Посох Перемен

50 очков

Само присутствие Посоха заставляет все естественное кричать от боли, так как он изменяет мир по прихоти хозяина.

Ручное оружие. Любая модель, получившая рану от Посоха (после всех спас-бросков) должна пройти тест на стойкость или умереть.

Посох Нургла

50 очков

Связанное заклятье, уровень Силы 3

Внутри оболочки Посоха заключена сущность особенно мерзительного хвореносца, что хрипит от гнусного наслаждения, когда его болезнь обрушивается на достойного противника.

Выпускает Протухшее посещение (см. стр. 62) в каждую Магическую фазу игрока за демонов.

Искуситель

50 очков

Многие из стоявших лицом к лицу с этим порождением бездны подчинились его нечестивой воле и превратились в пускающих слюни, расслабившихся рабов его желаний.

В начале ближнего боя одна модель противника в базовом контакте с демоном должна пройти тест на Лидерство. Если тест на Лидерство провален, модель атакует дружественных ей персонажей или отряды, находящиеся с нею в базовом контакте – по желанию игрока за демонов. Если в базовом контакте с провалившей тест моделью нет подходящих целей, модель не наносит атак в этот ход. Нанесенные такой моделью раны считаются при подсчете результата боя в пользу игрока за демонов.

Нургловы приобретения

50 очков

Тело пожирателя душ покрыто засохшей грязью, затвердевшими наростами и кусками металла, что придает ему большую устойчивость перед ударами противника.

Демон получает спас-бросок за доспехи 4+ и регенерацию.

Воронка Силы

30 очков

Порождение Хаоса использует свое средство с магией для наращивания колдовских способностей.

Демон добавляет куб силы к пулу игрока за демонов каждую Фазу магии.

Обаяние Слаанеша

25 очков

Облик пожирателя душ столь обворожителен, что немногие враги способны осмелиться и нанести ему хотя бы один удар, даже когда когти демона начинают прокручивать и терзать внутренности жертвы.

Вражеские модели, желающие направить на демона свои атаки, должны пройти тест на Лидерство. Если тест пройден – обаяние Слаанеша не действует. Если провален – модель не может наносить удары в этот раунд ближнего боя.



Топор Кхорна

25 очков

Проклятое лезвие рычит от мощи заключенного в нем демона, от его вечной жажды крови смертных.

Демон получает правило «Смертельный удар» на все свои атаки в ближнем бою.

Демонические одеяния

25 очков

Пожиратель душ закутан в мерцающие покровы, что не только отражают все цвета радуги, но и поглощают часть мощи ударов, приходящихся в обладателя.

Демону нельзя нанести рану при результате броска D6 на ранение менее чем 3+.

Темный кудесник

25 очков

Великие и славные служители Тзинтча не просто направляют капризные колдовские ветра – сама магия наполняет их жилы, подобно крови у существ менее совершенных.

Демон игнорирует эффект первой магической ошибки, но заклятье все равно считается не сотворенным.

Завораживающий взгляд

25 очков

Извращенно-притягивающее выражение глаз бессмертного поглощает все внимание глупцов, рискнувших встретиться с ним. Возможно, им следовало бы присмотреться к чему-то еще.

Модели в базовом контакте с демоном не могут использовать показатель Лидерства другой модели.



Клинок огненной бури

25 очков

Руны на медном топоре все еще пылают жаром кузницы, что принадлежат Кхорну.

Демон получает +1 к Силе. Его атаки становятся огненными.

Пламя Тзинтча

25 очков

Направляя свою колдовскую силу, служитель божества выпускает в противников сгусток пляшущего чародейского огня.

Демон может выстрелить D6 зарядами в Фазу стрельбы. Дальность 18 дюймов, Сила 4. Данный вид атаки считается обычным стрелковым оружием (можно заявлять реакцию «стоять-и-стрелять»), но не получает штрафы -1 за множественность выстрелов.

Ярость Бессмертного

25 очков

Порождение Хаоса поглощено ужасной, непрекращающейся жаждой крови, заставляющей его совершать все более дикие деяния.

Демон может перебрасывать неудачные броски на попадание в ближнем бою.

Радужная корона

25 очков

Сверкающие разноцветные языки пламени окутывают пожирателя душ, обжигая всех приблизившихся.

Вражеские модели в базовом контакте с демоном получают удар огнем с Силой 3 перед всеми атаками.

Искусный колдун

25 очков

Порождение Хаоса обладает обширными познаниями в магии, полученными в сотнях сражений на протяжении тысяч лет бессмертия.

Демон может использовать любую Школу Магии из основной Книги Правил вместо обычных доступных ему заклятий. В этом случае он сразу знает все заклятья выбранной Школы.

Тошнотворные испарения 25 очков
Никто не может выдержать жуткую, выворачивающую желудок вонь этого порождения бездны!

Все вражеские модели в базовом контакте с демоном теряют правило «Всегда бить первым» (если обладают таковым) и всегда бьют последними.

Гниль Нургла 25 очков
Любимая болезнь Бога Разложения сочится из изъеденного туловища бессмертного, заражая души и тела оказавшихся поблизости.

Вражеские модели, находящиеся в базовом контакте с демоном в начале любой Фазы магии получают рану на результате «6» броска D6. От этого ранения нельзя использовать спас-броски за доспехи.

Болезнетворный гной 25 очков
Кожа пожирателя души изрыта громадными фурункулами, наполненными протухшей жижей. При ударе отвратительные нарывы орошают атакующих желтоватым ихором, пропитанным заразой.

Когда демон получает ранение, все вражеские модели в базовом контакте должны пройти тест на стойкость за каждую нанесенную ему рану, или получить рану (за каждый непройденный тест на стойкость) самим. От таких ранений нельзя использовать спас-броски за доспехи.



Дремотный аромат 25 очков
Удушливый запах, исходящий от служителя Слаанеша, сковывает волю и заглушает чувства, подавляя инстинкт самосохранения.

Отряд в базовом контакте с демоном бросает дополнительный куб при бегстве, а затем удаляет куб с наивысшим результатом броска.

Голодный дух 25 очков
Пожирателем души движет неутолимая, кошмарная тяга к крови.

Демон может перебрасывать все проваленные броски на ранение в первый раунд ближнего боя.

Разбивающий чары 25 очков
Наполняя частью своей сущности колдовские ветра, порождение бездны способно уничтожить вражеские чары.

Один раз за битву демон может рассеять заклятье противника (как при использовании Свитка Рассеивания).

Поток блевотины 25 очков
Слуга Нургла испускает струю опарышей, отравленной слизи, поглощающей противников в волне нечистот.

Демон получает дыхательное оружие Силы 4 (см. базовую Книгу Правил).

Сверхъестественная быстрота 25 очков
Изящная и гибкая фигура пожирателя души скользит вперед и назад с невероятной скоростью, отворяя жилы и разламывая кости еще до того, как жертва распознает опасность.

Демон получает правило «Всегда бить первым».

Песнь сирены 25 очков
Только один раз
Порождение бездны испускает чарующую мелодию, притягивая врага к его гибели.

Награда используется во время вражеского хода, до заявления нападений. Выделите один вражеский отряд в пределах 20 дюймов от демона. Этот отряд должен иметь возможность совершить нападение (согласно правилам базовой книги). Обозначенный отряд обязан либо заявить нападение на демона (или на отряд, в котором он находится), либо немедленно бежать (по правилам проваленного теста на панику).

Крылатый Кошмар 20 очков
Громадные крылья вырастают из спины пожирателя души, позволяя ему с высоты беспощадно обрушиваться на врага.

Демон получает правило «Полет».

Броня Кхорна 15 очков
Тело служителя Бога Крови, закрытое нечестивыми доспехами, украшенными знаками насилия и разрушения, почти недоступно атакам смертных.

Броня Кхорна дает своему обладателю спас-бросок за доспехи 3+.

Ошейник Кхорна 15 очков
Пугающие печати, высеченные на этом медном талисмане, обеспечивают защиту от самой могущественной магии.

Демон получает Соппротивление Магии (3).



Слизистый След 10 очков
Некоторые служители Нургла оставляют за собой след из слизи, замедляющий всех, пытающихся его пересечь.

Вражеские отряды не получают бонусов к результату боя за нападение во фланг или тыл демона (или того отряда, в котором он находится).

Клинок мучений 5 очков
Меч покрыт парализующим ядом, попадание которого полностью обездвиживает жертву.

Ручное оружие. Модель, получившая от него рану (после всех спас-бросков), не может атаковать в течение этой Фазы ближнего боя, пока не пройдет тест на Лидерство.

СИМВОЛЫ ДЕМОНИЧЕСКИХ СИЛ

Знаменосец армии и некоторые знаменосцы отрядов могут нести Символы Демонических сил за отдельные очки, указанные в их записи в Воинском Листе. Знаменосец армии может нести только один Символ Демонических сил.

Штандарт Величия Хаоса 125 очков

Символ постоянно появляется и исчезает из мира материки, создавая прореху в ткани реальности, через которую непрерывно сочится сила Темных Богов.

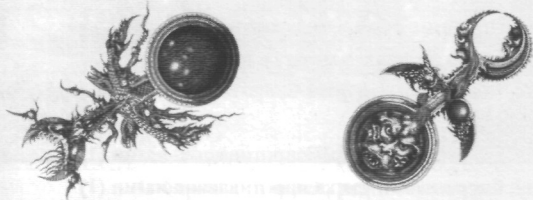
Все демоны в пределах 12 дюймов получают правило «Упорные».

Знамя Адского Пламени 100 очков

Связанное заветье, уровень Силы 5

Штандарт соткан из гнева Богов Хаоса, и может выплеснуть ярость пламени на всех врагов.

Знамя содержит могущественное заветье, что может быть сотворено во время Магической фазы игрока за демонов. Если заветье не рассеяно противником, то оно наносит D6 ударов Силы 6 всем вражеским отрядам в пределах 12 дюймов, даже находящимся в ближнем бою.



Великий Символ Отчаяния 75 очков

Взглянувшие на проклятый знак – узрите ваши потаенные страхи в его разорванном полотне!

Все вражеские отряды в пределах 12 дюймов от знамени получают штрафы -2 к их показателю Лидерства.

Знамя Нечестивого Преобладания 50 очков

Лучи черного света пронизывают своими переплетениями воздух вокруг штандарта, создавая сцены тысячи побед сил Хаоса над теми, кто осмеливался противостоять идущим под этим символом.

Это знамя добавляет +D3 к результату боя обладателя.

Великий Штандарт Ослабления 50 очков

Охранные знаки истощают символ, их мощь препятствует попыткам вражеских магов обуздать колдовские ветры, а также разрушает самые опасные для служителей Богов заветья.

После расстановки, но до броска на первый ход, выберите Школу Магии. Все маги получают штрафы -2 к попыткам творить заветья этой Школы. Кроме того, любые заветья Школы Света имеют магическую ошибку не только при выпадении двух и более «1», но и при выпадении двух и более значений «1», «2», «3» (заметьте: считаются только одинаковые значения, то есть «2» и «2», а не «2» и «3»).

Знамя Блаженства 25 очков

Штандарт переполняет порождения Слаанеша такой эйфорией, что их уже не волнует исход битвы, были бы только тела для ощущений.

Отряд считается упорным при прохождении первого теста на разгром.

Символ Перемен 25 очков

Связанное заветье, уровень Силы 3

Этот знак столь пропитан силой изменения, что он преобразует мир вокруг себя, превращая человека и зверя в будущее, беснующееся отродье.

Заветье наносит 3D6 ударов Силы 3 одному отряду противника, находящемуся в базовом контакте со знаменосцем (или отрядом, в котором он находится).

Символ Бесконечной Войны 25 очков

С медного знака постоянно капает кровь, запах которой быстро наполняет всех последователей Кхорна боевым безумием.

Отряд добавляет +D6 дюймов к дистанции своего первого нападения.

Символ Вековечной Заразы 25 очков

Каждая капля крови, пролитая в тени этого покрытого слизью полотна, сразу же наполняется всеми известными Нурглу болезнями. Когда зараза начинает распространяться, сражение становится еще более беспорядочным.

Каждая рана (после всех спас-бросков), нанесенная ядовитыми атаками (и только ими!) отряда с этим знаменем, добавляет +1 к результату боя.

Символ Колдовства 15 очков

Руны на знамени постоянно текут и меняют очертания – каждую секунду – чтобы лучше улавливать различные потоки магической энергии.

Отряд с этим символом получает бонус +1 при броске на сотворение заветий. Это не распространяется на персонажей, присоединенных к отряду.

Знамя Сирены 25 очков

Демоническая сирена заключена в этом штандарте, ее чарующая песня подавляет чувства всех слушателей.

Вражеский отряд, заявленный целью нападения несущими Знамя Сирены, может только «стоять» в качестве реакции. Он не может «стоять-и-стрелять» или «бежать». Знамя не имеет эффекта, если совершающий нападение отряд находится вне своей дистанции нападения от цели.

Тотем из Черепов 25 очков

Древко символа увешано черепами, взятыми у погибших от оружия последователей Кхорна. Каждый украшен знаком насильственной смерти.

Отряд со знаменем может маршировать, даже если в пределах 8 дюймов от него находятся вражеские модели.

Штандарт Просачивающегося Разложения 25 очков

Аура распространяющейся заразы окружает побитый молью символ, разрушая здоровье находящихся поблизости.

Модели в отряде могут перебрасывать проваленные броски на ранение.

ПАМЯТКА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	ID	Специальные правила	Стр.
Великий Нечистый	6	4	0	6	6	10	4	4	9	Демон, Большая цель, Внушает ужас, Ядовитые атаки	34
Выкормыш Слаанеша	10	4	0	4	4	3	6	4	7	Демон, Пробивание брони	47
Герольд Кхорна	5	7	0	6	4	2	6	3	8	Демон, Смертельный удар, Ненависть, Сопротивление магии(1)	36
Герольд Нургла	4	5	0	5	5	2	2	3	8	Демон, Регенерация, Ядовитые атаки	38
Герольд Слаанеша	6	7	0	4	3	2	7	4	8	Демон, Пробивание брони, Всегда бьет первым	39
Герольд Тзинтча	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Демон, Огненные атаки, Магический спас-бросок 4+	37
Голубые Писцы	1	3	0	3	3	3	2	3	7	Демон, Полет, Огненные атаки	55
Демонесса	6	5	0	3	3	1	5	2	7	Демон, Пробивание брони	39
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7	Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1)	44
Диск Тзинтча	1	3	0	3	3	1	4	1	7	Демон, Огненные атаки, Полет	41
Зверь Нургла	6	3	0	4	5	4	1	D6+1	7	Демон, Регенерация, Ядовитые атаки	46
Ищущая колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Демон, Колесница, Пробивание брони	50
Кайр Судьбоплет	8	1	0	5	5	5	1	1	9	Воля Тзинтча, Демонические одеяния, Две головы, Демон, Внушает ужас, Большая цель, Полет, Огненные атаки	52
Каранак	8	5	0	5	4	2	4	4	7	Демон, Сопротивление магии (3), Ненависть	59
Князь демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8	Демон	48
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Демон, Пробивание брони, Быстрая кавалерия, Ядовитые атаки (только скакун)	43
Крикун	1	3	0	3	3	1	4	1	7	Демон, Огненные атаки, Отряд летунов	41
Кровавая Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Демон, Сопротивление магии (1), Колесница	50
Кровожадный	8	10	0	6	6	5	9	7	9	Демон, Полет, Большая цель, Сопротивление магии (2), Внушает ужас	32
Кровотворец	5	5	0	5	3	1	4	1	7	Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1)	36
Кровотворец (Кроволом)	5	5	0	6	4	2	4	2	7	Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1)	44
КуТат – Отец чумы	4	4	0	6	6	10	4	4	9	Демон, Внушает ужас, Большая цель, Ядовитые атаки, Ненависть (гномы)	53
Манящая	6	5	0	3	3	1	5	3	7	Демон, Пробивание брони	39
Маска	10	7	0	4	3	2	7	5	8	Демон, Пробивание брони, Не может присоединяться к отрядам	58
Мастер Перемен	8	6	4	6	6	5	6	5	9	Демон, Полет, Большая цель, внушает ужас, Огненные атаки	33
Нурглик	4	3	0	3	3	3	3	3	7	Демон, Ядовитые атаки, Легкая пехота, Разведчик	42
Огневик	6	2	4	5	4	2	4	2	7	Демон, Легкая пехота, Огненные атаки	45
Паланкин Нургла	4	3	0	3	3	1	3	6	7	Демон, Ядовитые атаки	42
Перевертыш	4	3	0	3	3	1	3	1	7	Демон, Огненные атаки	56
Призыватель огня	6	2	5	5	4	2	4	2	7	Демон, Легкая пехота, Огненные атаки	45
Пропитанный чумою	4	3	0	4	4	1	1	2	7	Демон, Ядовитые атаки	38
Пылающая колесница	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Демон, Полет, Колесница	50
Радужный ужас	4	3	0	3	3	1	3	2	7	Демон, Огненные атаки	37
Рассекающий жилы	5	5	0	5	3	1	4	2	7	Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1)	36
Рассекающий жилы (Кроволом)	5	5	0	6	4	2	4	3	7	Демон, Смертельный удар, Сопротивление магии (1)	44
Розовый ужас	4	3	0	3	3	1	3	1	7	Демон, Огненные атаки	37
Скарбранд	8	10	0	6	6	5	10	7(8)	9	Демон, Большая цель, Сопротивление магии (2), Внушает ужас, Ненависть (все враги), Бешенство	51
Собирающий черепа	4	9	0	6	4	2	9	4	8	Демон, Смертельный удар, Ненависть (все враги), Огненные атаки	54
Терзающая гончая	8	5	0	5	4	2	4	2	7	Демон, Сопротивление магии (3)	40
Фурия Хаоса	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Демон, Отряд летунов	49
Хвореносец	4	3	0	4	4	1	1	1	7	Демон, Ядовитые атаки	38
Хранитель Секретов	10	9	0	6	6	5	10	6	9	Демон, Большая цель, Внушает ужас, Всегда бьет первым, Пробивание брони (только атаки в ближнем бою)	35
Эпидемий	4	5	0	4	6	2	3	3	8	Демон, Регенерация, Ядовитые атаки	57



Собирающий черепа ведет служителей Кровавого Бога, дабы нести разрушение в мир смертных.
 Специально для wargames.nnm.ru



Демоны Слаанеша рыщут по мрачным пещерам.

WARHAMMER

ДЕМОНЫ ХАОСА

«Они приходят, чтобы отдать нас своим темным властителям, чтобы погрузить мир в бездну вырождения, утопить его в крови и гнили. Какая же надежда может быть у смертных? Мир осаждают кошмары и самые опасные его грезы, каждая из которых обрела смертоносное воплощение по воле древних, жутких богов.»

«Книга Зла»

Бесчисленные столетия пожиратели душ разорвали владения рожденных-во-плоти, прорываясь в материальную вселенную только для убийств и разрушения во славу Темных Богов. Они неутомимы и неостановимы, они свергают правителей и истребляют цивилизации.

Над ними нельзя одержать окончательной победы. Их нельзя разбить. Их нельзя сковать. Грядет тот день, когда стены реальности рухнут, и тогда слуги Богов будут властвовать над всем сущим.

«Демоны Хаоса» — одна из серии дополнений к миру Боевого Молота. Каждая такая книга включает исчерпывающие подробности об армии, ее истории и героях.

Внутри вы найдете:

ПОРОЖДЕНИЯ ТЕМНЫХ БОГОВ

Черные легенды переплетаются с мрачной реальностью, когда Боги Хаоса и их демонические слуги несут гибель владениям смертных и бессмертных.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ЛЕГИОНЫ

Полные описания и правила для порождений Четверки Великих, от могучих Кровожадных до крохотных нургликов. Здесь же рассказано о самых печально известных демонах, таких как Кайр Судьбоплет, Оракул Тзинтча.

ЦВЕТА ХАОСА

Советы по покраске, цветовым схемам, изображениям на знаменах и темам для солдат армии «Демоны Хаоса», которых Вы можете выставить на игровое поле, собрав из моделей производства «Citadel».

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ДЕМОНОВ ХАОСА

Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию миниатюр в готовую для игры армию.



Ищите также другие книги из серии
«Армии Молота Войны»:

- | | |
|--------------|-------------------|
| Звери Хаоса | Лизардмены |
| 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.

www.games-workshop.com

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES
WORKSHOP®



РУССКИЙ



CITADEL



4 612 687 550349