

**WARHAMMER**<sup>®</sup>

**ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ**



**WARHAMMER**  
АРМИИ

**GAMES**  
**WORKSHOP**<sup>®</sup>



*Пламенеющий Дракониий Маг Каледора усиливает мощь армии Высших Эльфов*



*Одна из устрашающих колесниц Белых Львов Шрейс при поддержке стремительных колесниц Тиранока*

# ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ



АВТОР: АДАМ ТРОУК

# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3	Белые Львы .....	58
ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ .....	4	Львиные колесницы Шрейса .....	59
Ультуан .....	6	Многочарядные копьеметы .....	60
Внутренние Королевства .....	8	Грифоны .....	61
Внешние Королевства .....	11	Гигантские Орлы .....	61
ХРОНИКИ КОРОЛЕЙ-ФЕНИКСОВ .....	15	Драконы .....	62
Книга Дней .....	36	Драконьи Маги .....	63
СИЛЫ УЛЬТУАНА .....	43	Тирион .....	64
Командующие .....	44	Теклис .....	66
Маги .....	45	Алит Анар .....	68
Искусство Сафери .....	46	Эльтарион .....	69
Высшая Магия .....	47	Корхиль .....	70
Лучники .....	48	Карадриан .....	71
Копьеносцы .....	49	<b>СОБИРАЯ АРМИЮ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ .....</b>	<b>72</b>
Морская стража Лотерна .....	50	<b>СПИСОК ОТРЯДОВ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ .....</b>	<b>89</b>
Серебряные Шлемы .....	51	Лорды .....	90
Воины Тени .....	52	Герои .....	92
Налетчики Эллириана .....	53	Основные отряды .....	94
Стража Феникса .....	54	Специальные отряды .....	95
Мастера Меча из Хоэта .....	55	Редкие отряды .....	98
Колесницы Тиранока .....	56	<b>КУЗНИЦА ВАУЛА .....</b>	<b>99</b>
Драконьи Князья Каледора .....	57	<b>СВОДНАЯ ТАБЛИЦА .....</b>	<b>104</b>

Автор: Адам Трок.

Оригинальная книга: Рик Пристли. Дополнительные материалы: Билл Кинг. Обложка: Пол Дентон. Иллюстрации: Пол Дентон, Нуала Кеннеди, Нейол Худсон, Карл Капински, Джон Бланч, Джоф Тейлор, Дэвид Галахер. Графический дизайн: Пит Борлас и Алан Девис. Скульпторы Миниатюр: Тим 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, МДОминик Мюррей и Адриан Вуд. Производство: Майкл Барсон, Марк Элиот, Дилан Оуэн, Марк Рейнор, Йан Стрикленд, Шон Тортл, Натан Винтер. Специальная благодарность: греческим плейтистерам, Браен Фолкарелли, Марко Луки, Рой Егенспергер, Марк Хевенер, Майку Маршалу, Мету Варду, Грехему Деви, Джереми Ветроку, Алану Мерту.

Русская версия книги: Перевод: Кирилл Шеманский, Владимир Яснов. Под редакцией: Любови Мачиной и Алексея Синяткина. Верстка русской версии: Сергей Игнатьев. Отпечатано: Компания «Астероид»

Отпечатано в России

Произведено: ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО Алегрис, 1-ая редакция, Москва 2007 год.

Произведено компанией «Games Workshop»

Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

Авторские права © Games Workshop Limited 2007. Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, логотип Citadel, логотип Citadel, Warhammer Armies: High Elves, Армии Молота Войны: Высшие Эльфы, Ulthuan, Ультуан, Caledor, Коледор, 'Eavy Metal, White Dwarf, Белый Гном, Asuryan, Асуриан, High Elf Silver Helms, Серебряные Шлемы Высших Эльфов, Nagarythe, Нагарит, White Lions of Chrace, Белые Льва Шраса, Lothorn, Лотерн, Annulii Mountains, Горы Аннулии, Phoenix King, Король Феникс, Everqueen, Вечная Королева, Saphery, Сафери, Eataine, Этейн, Ellyrion, Эллирион, Vaul, Ваул, Avelorn, Авелорн, Tiranoc, Тиранок, The Shadowlands, Страна Теней, Morathi, Морати, Malekith, Малекит, Aenarion, Аэнарион, Chrace, Шрас, Cothique, Котик, Yvresse, Иврессе, Queen of Avelorn, Королева Авелорна, Aenarion, Аэнарион, The Sword of Khaine, Меч Кхайне, Lord of Change, Владыка Изменений, Keeper of Secrets, Хранитель Секретов, Blood Thirster, Жажущие Кроив, Khorne, Кхорн, Tzeentch, Тзинч, Slaanesh, Слаанеш, Nurgle, Нургл, Bel Shanaar, Бел Шанаар, Alith Anar, Алит Анар, King Gotrek, Король Готрек, Karaz-a-Karak, Караз-А-Карак, Caradryel, Карадриэль, Tethlis, Тетлис, Bel-Korhadris, Бел Корхадрис, White Tower of Hoeth, Белая Башня Хоэта, Aethis, Аэтис, Sword Masters of Hoeth, Мастера Меченостцы Хоэта, Morvael, Морваэль, Bel-Nathor, Бел-Хатор, Bretonnia, Бретонния, Lustria, Люстрия, Laustria, Лаустрия, Finubar, Фунибар, Athel Loren, Атель Лорен, Turgion, Тирион, Teclis, Теклис, Alaricelle, Аларизель, High Elf Maiden Guard, Берегини Высших Эльфов, Urgan Poisonblade, Уриан Ядовитый Клинок, Eltharion, Эльтарион, Grom the Paunch, Гром Брюхо, Khaine, Кхайне, Isha, Иша, Lothorn Sea Guard, Морская Стража Лотерна, Ithilmar, Итилмар, High Elf Shadow Warriors, Воины Тени, Lileath, Лилеат, High Elf Ellyrion Reavers, Эллирианские Неудовимые Мстители, High Elf Phoenix Guard, Стражи Феникса, Tiranoc Chariots, Колесницы Тиранока, Dragon Princes of Caledor, Драконьи Князья Каледора, Lion Chariot of Chrace, Львиная Колесница Шраса, High Elf Repeater Bolt Thrower, многозарядный стреломёт, Prince Imrik, Принц Имрик, Sunfang, Солнечный Клык, Dragon Armour of Aenarion, Дрконий Доспех Аэнариона, Heart of Avelorn, Сердце Авелорна, The Sword of Teclis, Меч Теклиса, Moon Staff of Lileath, Лучный Посох Лилеат, War Crown of Saphery, Боевая Корона Сафери, The Fangsword of Eltharion, Клыкочеч Эльтариона, The Helm of Yvresse, Шлем Ивресе, Talisman of Hoeth, Талисман Хоэта The Phoenix Blade, Клинок Феникса, Chayal, Шайал, Pelt of Charandis, Шкура Шарандиса и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2008, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных 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, указанным на упаковках.

# ВВЕДЕНИЕ

Ультуан – окруженный водой дом Высших Эльфов. Со всех сторон ему угрожают самые грозные противники, и лишь мастерство его воителей позволило Высшим Эльфам пережить несколько самых опустошительных войн в истории. Высшие Эльфы – раса, сильно уменьшившаяся в численности в результате противостояния, но ее армии известны по всему миру своей беспощадной эффективностью. Эта книга – пособие, посвященное собиранию, раскрашиванию и игре армией Высших Эльфов в мире Warhammer.

## Игровая вселенная Warhammer

Основная книга правил Warhammer содержит информацию, необходимую для игры миниатюрами фирмы Citadel. Каждая раса обладает своей, отдельной книгой армии, что, в сочетании с вышеуказанной основной книгой правил позволяет выставлять вашу коллекцию моделей на игровой стол. Данная книга армии описывает расу Высших Эльфов Ультуана.

## Зачем собирать Высших Эльфов?

Высшие Эльфы, или Азур – самые искусные бойцы известного мира. Каждый эльф в войске наделен ловкостью и скоростью, достаточной для того, чтобы выбить атакующего рыцаря из седла прежде, чем тот нанесет удар своим копьем. Основа армии – ополчение граждан, образующее отряды лучников и копьеносцев. Оно усилено особыми войсками, такими как легендарные Мастера Меча и гордые Драконы Князя из Каледора.

Армия Высших Эльфов позволяет Вам создать войско сообразно своему вкусу, от полков кавалерии и колесниц, что устремляются к противнику; до стойких оборонительных порядков, что доблестно выдерживают натиск врага, осыпая его стрелами и нанизывая на копыя дисциплинированных шеренг. Чтобы Вы не выбрали, Ваша армия будет закована в сверкающие доспехи, вооружена копьями с сияющими наконечниками и ее знамена будут гордо реять на ветру!

## Как использовать эту книгу

Каждая книга армии разделена на пять основных частей, каждая из которых описывает свою грань армии.

Данная книга включает:

**Эльфы Ультуана.** Первый раздел рассказывает о Высших Эльфах и их деяниях в мире Warhammer. Он содержит долгую и кровавую историю Азур и множества жестоких войн, что выковали гордый народ Ультуана.

**Силы Ультуана.** Каждый вид отрядов и героев армии Высших Эльфов описан здесь. Вы найдете полный набор правил всех подразделений, детальный обзор и их особые способности.

**Собирая армию Высших Эльфов.** Здесь представлены фотографии доступных армии Азур моделей производства компании Citadel Miniatures, прекрасно раскрашенные 'Eavy Metal - известной командой художников фирмы Games Workshop. Цветовые схемы разных королевств и отрядов, армии-образцы и масса полезных советов – все в этом разделе.

**Воинский лист Высших Эльфов.** С помощью этого раздела вы можете превратить Ваши модели в армию для игры. Подразделения делятся на Персонажей, Основные, Особые и Редкие, каждый тип отрядов необходимо взять для игры в определенном, зависящем от размера всей армии количестве. Каждая модель обладает стоимостью, выраженной в очках, что позволяет Вам сыграть с оппонентом равными по силе армиями.

**Кузница Ваула.** Последняя секция книги посвящена описанию всех доступных Высшим Эльфам магических предметов, включая оружие, доспехи и другие древние и могущественные артефакты.

## Узнайте больше

Несмотря на то, что Книга армии: Высшие Эльфы содержит все необходимое для игры армией Высших Эльфов, всегда можно узнать что-то еще про их тактику, разные сценарии битв и новые цветовые схемы. Ежемесячный журнал White Dwarf содержит статьи по всем аспектам игры и хобби Warhammer. Так же Вы можете найти информацию по Высшим Эльфам на нашем сайте:

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

[www.warhammer.ru](http://www.warhammer.ru)



# ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

*Их происхождение напрямую связано с силами природы, они появились среди островного рая Ультуана. Высшие Эльфы по праву занимают место среди старейших и величайших цивилизованных рас. Они грациозны, в то время как простые смертные неуклюжи, они благородны и утонченны, а простые смертные грубы и примитивны.*

Высшие Эльфы когда-то были величайшей и могущественнейшей расой во всем мире, их деяния изменяли историю. Теперь их цивилизация угасает – длительные ожесточенные войны ослабили когда-то великую империю и народ Высших Эльфов стал вымирать. Прекрасные города Ультуана с каждым годом все тише, они больше не наполнены оживлением и суетой, превратившись в мавзолеи своей былой славы. Столкнувшись с непрекращающимся увяданием цивилизации, Высшие Эльфы всё же сохраняют решительность и независимость.

## *Дети Ультуана*

Все эльфы наделены красотой, но из всех эльфов самые привлекательные – Высшие Эльфы. У них бледная кожа, тонкие, словно вышедшие из-под резца скульптора, черты лица и прекрасные, подобные льну, волосы. Высшие Эльфы высоки, их осанка горделива. Зачастую эльф на целую голову возвышается над человеком. У них изящное телосложение, что нередко приводит к ошибочному представлению о том, что эльфы слабы или хлипки. На самом деле верно прямо противоположное, поскольку эльфы удивительно сильны и, несмотря на отсутствие мощи, присущей орку или гному, они с лихвою уравнивают это ловкостью и поразительной скоростью.

Эльфы обладают длинной жизнью, некоторые говорят, бессмертием; они менее подвержены болезням, нежели люди. Каждое движение эльфа выверено и грациозно, их разум столь скор и ясен, проницательность столь велика и многопланова, что представители других рас могут считать их не от мира сего. Высшие Эльфы наполняют смыслом малейший жест, черпают обширную информацию в легком повороте головы или сужении зрачков. Неоднократно Властители Ультуана начинали войну между собой или с другими расами из-за реальной или воображаемой обиды, порождённой гордыней. Высшие Эльфы могут быть холодны и высокомерны, даже иррациональны с точки зрения других рас.

### **Азуран – Бог-Творец**

*Азуран, Император Небес, старейший и величайший из эльфийских богов. Он – Творец и Вечный Огонь, дарующий вечную жизнь и вечный покой мановением своей длани. Эльфы верят, что они следуют его пути и выполняют его предназначения.*

*Азуран сидит, одинокий, в великой пирамиде на Небесах, взирая на мир со своего алмазного трона. Поскольку ни один смертный не удостоивался чести взглянуть на него, то все его статуи покрыты масками.*

*Азуран – судья в спорах между богами. Он редко вмешивается в дела смертных, но именно он хранит Двойной Трон Ультуана.*

## **Искусство Войны**

Чтобы выжить в сражении со множеством врагов, угасающей расе Высших Эльфов нужна армия непревзойденного качества. Для этих целей эльфы обучаются воинскому ремеслу с малых лет и быстро осваивают меч, копьё и лук. Такая жесткая система призыва позволяет Ультуану выставлять на поле боя армии, численность которых заметно превосходит кажущиеся возможности уменьшающегося населения. Эти ополченцы образуют основу войска, представляя собой стройные шеренги умелых воинов в белых одеждах и сверкающих доспехах. Благородные служат в рядах Серебряных Шлемов, величественной рыцарской коннице, сражающейся в авангарде. Практически безупречная кавалерия, они известны прорывами вражеской стены щитов, когда их острые пики пронзают тела их противников. Эльфийские командующие обязаны очень осторожно тратить жизни своих воинов, так как население Ультуана уменьшается с каждым годом и каждая смерть является тяжкой потерей.

Несмотря на то, что все эльфы – хорошие бойцы, среди них есть и те, кто полностью посвятил свои жизни воинскому ремеслу и они входят в число самых опасных воинов мира. Разные эльфы имеют свои особые причины с головой окунуться в стихию битвы, будь то тяга к насилию из-за отчаяния или горя, или же поиски мудрости. Воины Тени из Нагарита – суровые бойцы, сражающиеся только из-за мести. Напротив, Белые Львы из Шрейса благородны и прямодушны, их единственная забота – защита Короля-Феникса.

Высшие Эльфы применяют свой изысканный вкус не только к воинскому мастерству, но и к самому оружию и доспехам. Все эльфийское вооружение и снаряжение создано тщательно и элегантно. Мечи нередко передаются от отца к сыну, могут даже быть старинным семейным наследием, что пролило кровь на полях тысячи битв. Доспехи, в которые они облачаются, искусно сделаны из крохотных металлических чешуек, делающих их легкими и не сковывающими движения, позволяя обладателю сохранить природную скорость и ловкость. Высшие Эльфы украшают свое вооружение, превращая все в чудесные произведения искусства. Их высокие шлемы сверкают в солнечных лучах и нередко украшены сложными узорами и драгоценными камнями.

Высшие Эльфы овладели искусством волшебства гораздо глубже, чем прочие расы. Они стали первыми, изучающими магию, и остаются лучшими в известном мире ее практиками. С помощью магии Высшие Эльфы охраняют свой островной дом, а без заклятий их магов весь Ультуан навсегда был бы потерян под волнами. Волшебники Высших Эльфов – могущественные чародеи, чьи пылающие молнии и ошеломляющие заклятья выиграли немало битв. Именно эльфы в прошлом обучили людей магии, но эльфийские маги намного превосходят людских колдунов Старого Мира в мастерстве и знаниях.



# УЛЬТУАН

Цивилизация Высших Эльфов зародилась на огромном островном континенте, Ультуане, в раю, специально созданном для эльфов Древними, теми, кто впервые менял облик мира. Расположенный в Великом Западном Океане, между Старым и Новым Миром, Ультуан представляет собою кольцо земли с внутренним морем, окруженное россыпью архипелагов. Кольцо разорвано лишь в своей самой южной точке Проливами Лотерна. Это единственный путь между Внутренним морем острова и океаном.

Сам Ультуан разделен на Внешние и Внутренние Королевства. Первые – это те, чьи берега омывает океан, а вторые окружают своими скалами внутреннее море. Внешние и Внутренние Королевства отделены друг от друга цепью громадных, пронзающих облака гор, известных как Аннули. Они почти непроходимы, за исключением нескольких перевалов и туннелей, которые охраняются крупными крепостями и отрядами суровых эльфийских воинов. Проходов так мало, что основные пути между королевствами проходят по воде, так как эльфы – повелители волн и путешествия на борту их быстрого корабля зачастую занимает меньше времени.



Ультуан – место, наполненное невероятным волшебством, где непредставимые силы сковываются и переносятся колдовскими ветрами. Первородная мощь острова заметна всем. От многоцветных небес высоко над Аннули, что меняют форму и местоположение под воздействием бурлящей энергии, до благодатных и вечнозеленых внутренних земель, что не знают зимы, величие и роскошь Ультуана бесспорны в каждом их проявлении.

Сеть громадных обелисков, высоких менгиров, каждый из которых покрыт могущественными колдовскими рунами, простирается от края до края Ультуана, направляя и успокаивая ужасные силы, что притягиваются к Ультуану. Каждый обелиск собирает чистую магию и направляет ее соседу, более близкому к внутреннему морю и центру колдовской воронки в сердце Ультуана.

В древние времена, известные как Раскол, континент практически разламывался на части, разрываемый потоками дикой магии, что опустошали землю и угрожали утопить его под волнами. Только в последний момент Ультуан удалось спасти и теперь лишь самые могущественные заклятья и охранные чары удерживают его от погружения на океанское дно. Без сильной подпитки от менгиров это волшебство истощится и целый континент будет поглощен водою.

Ультуаном правит Двойной Трон Короля-Феникса и Вечной Королевы, традиция власти, что не нарушалась тысячи лет. Ступенью ниже Короля и Королевы находятся благородные семейства Ультуана, несущие основные тяготы управления островным континентом. Соперничающие дворянские дома постоянно соревнуются между собой при дворах Короля-Феникса и Вечной Королевы, всегда готовые улучшить свое положение, вместе со статусом своих владений.

В старину Королевство Нагарита было самым прославленным из всех, но затем это сияние славы перешло на Внутренние Королевства, особенно на Каледор, Сафери и, в последнее время, Этейн.

## Колдовская воронка

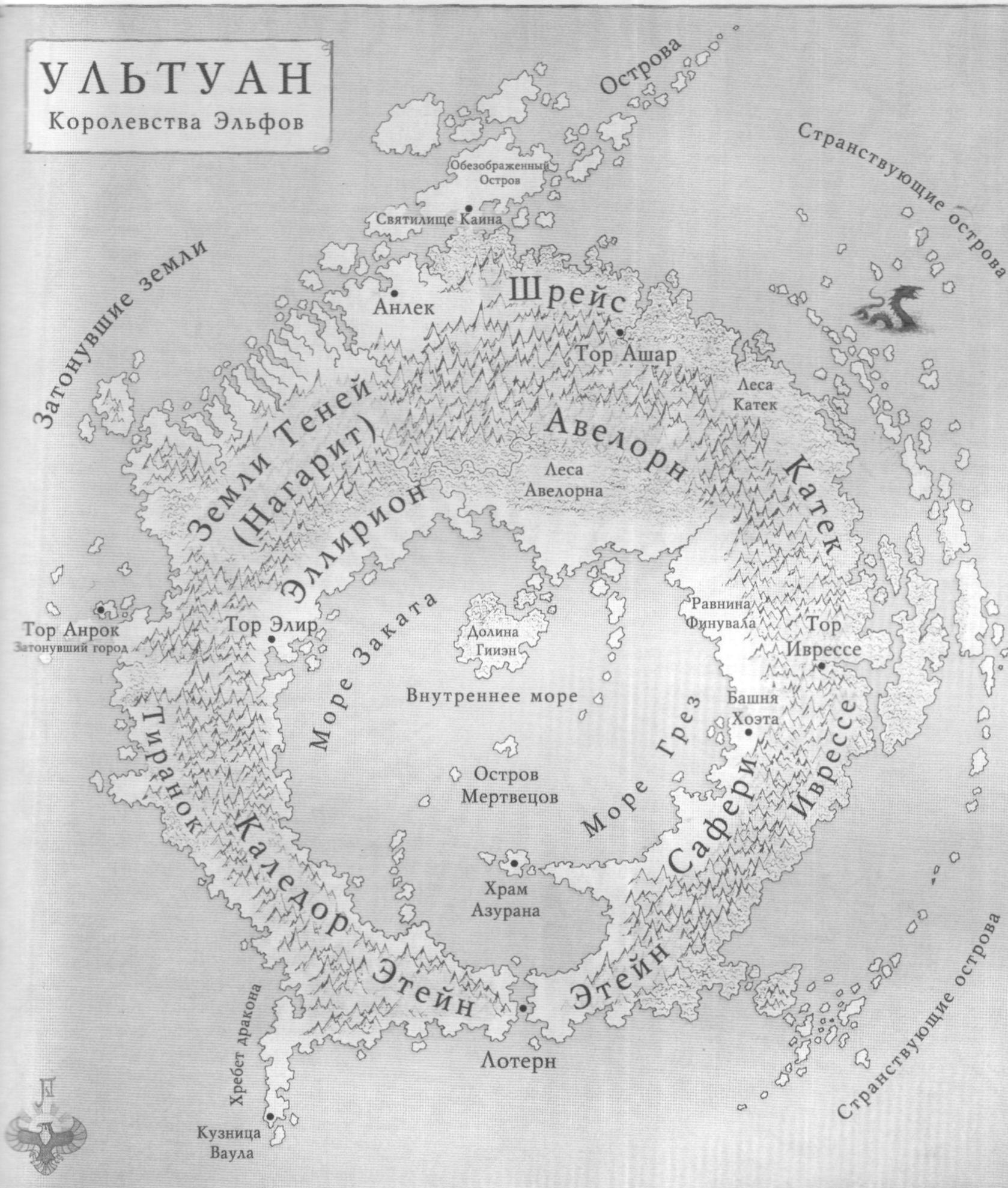
*Горы Аннули наполнены колдовской энергией, что стекается к Ультуану на крыльях беспокойных Ветров Магии. Ультуан сам по себе служит фокусом колдовских ветров, что проносятся по миру, появляясь из Северных Пустошей.*

*Эти изменяющиеся силы притягиваются к Ультуану, подобно воде в водовороте, образуя колдовскую воронку.*

*Создание такого магического водоворота стало одним из первых и величайших деяний эльфийских магов Ультуана, оно спасло весь мир от разрушения.*

# УЛЬТУАН

Королевства Эльфов



Основы Тор Ашара были заложены в годы, последовавшие за смертью Азнариона. Они сохранились по сию пору, почти не изменившись с тех спокойных дней. Изображения лучших командующих Азнариона горделиво взирают с алебастровых карнизов, арок и постаментов, из посмертия наблюдая за теми, кто живет лишь благодаря их доблести. Статуи Каледора Великого и Азнариона-Хранителя возвышаются над площадями, мраморные гиганты, искусно украшенные золотом и драгоценными камнями. Они возносятся над толпой, равно как их деяния превосходят

свершения их потомков. В настоящее время Тор Ашар — краеугольный камень обороны Ультуана, как духовной, так и физической. Его гарнизон насчитывает почти двадцать тысяч душ, ожидающих следующую, неизбежную битву. Лучники и копьеносцы, рыцари и благородные — все тренируются внутри его стен, используя шесть тысячелетий воинского опыта на благо самой дисциплинированной армии в мире. Тор Ашар так же является жизненно важной частью системы Обелисков. Если его разрушить, это катастрофы высвободит громадные течения чистой магии и обречет на гибель весь мир.



# ВНУТРЕННИЕ КОРОЛЕВСТВА

Внутренние Королевства, лежащие в тени кольцевого хребта Аннули, защищены от контакта с внешним миром горами, что окружают их и пространствами Внешних Королевств. Многие жители этих земель мечтательны и погружены в свои мысли. Они становятся прекрасными учеными, мистиками и магами, но зачастую их одолевает нежелание что-либо предпринимать, так что они редко заставляют себя действовать, разве что при крайней необходимости или смертельной угрозе.

## Этейн

Как родина нынешнего Короля-Феникса, Этейн считается первым среди всех королевств. Однако, это лишь провинция громадного города-государства Лотерна. Это самое южное из всех владений Ультуана, разделенное надвое Проливами Лотерна, единственным проходом во Внутреннее Море из великого океана. Земли Этейн усыпаны виноградниками, вилами и летними резиденциями, предназначенными для отдыха благородных семейств города. Настоящий центр силы и источник процветания королевства – город Лотерн является одним из чудес известного мира и никто, кто хоть раз был в нем, не может его забыть.

Первое, что видит идущий по морю, это Сияющая Башня, величественный маяк, содержащий тысячи светильников,

построенный на скалистом острове, лежащем в устье коварных вод Проливов Лотерна. Эта громадная крепость охраняет подходы к Изумрудным Вратам, первым морским воротам Лотерна. Любого, приблизившегося к Изумрудным Вратам, легко накрыть перекрестным огнем могучих боевых машин Сияющей Башни и самих Изумрудных Врат. Одного вида этих грозных укреплений достаточно, чтобы отпугнуть всех замысливших нападение, кроме разве что самых безумных.

Всякому, кому дозволен проход через Изумрудные Врата, идет через широкий канал Проливов, в отвесные скалы которых врезаны укрепления, постоянно заполненные хорошо вооруженными и бдительными воинами Морской Стражи. Вторые ворота преграждают путь тем, кто не имеет права прохода. Это громадные двери из сияющего серебра, инкрустированные сапфирами размером с голову эльфа, за которыми раскинулась просторная лагуна, заполненная стоящими на якоре тысячами судов самого разного размера и формы, от крохотных роскошных яхт до могучих военных кораблей флота Высших Эльфов. Вокруг этой лагуны расположен сам Лотерн, самая дальняя точка Ультуана, до которой может добраться не-эльф. Гости свободны в своих перемещениях по городу, они могут наслаждаться его приютом и взирать в восхищении на двухсотфутовые статуи Короля-Феникса, Вечной Королевы и могущественных эльфийских богов, но им закрыт проход через третьи, золотые с рубинами врата во Внутреннее Море.

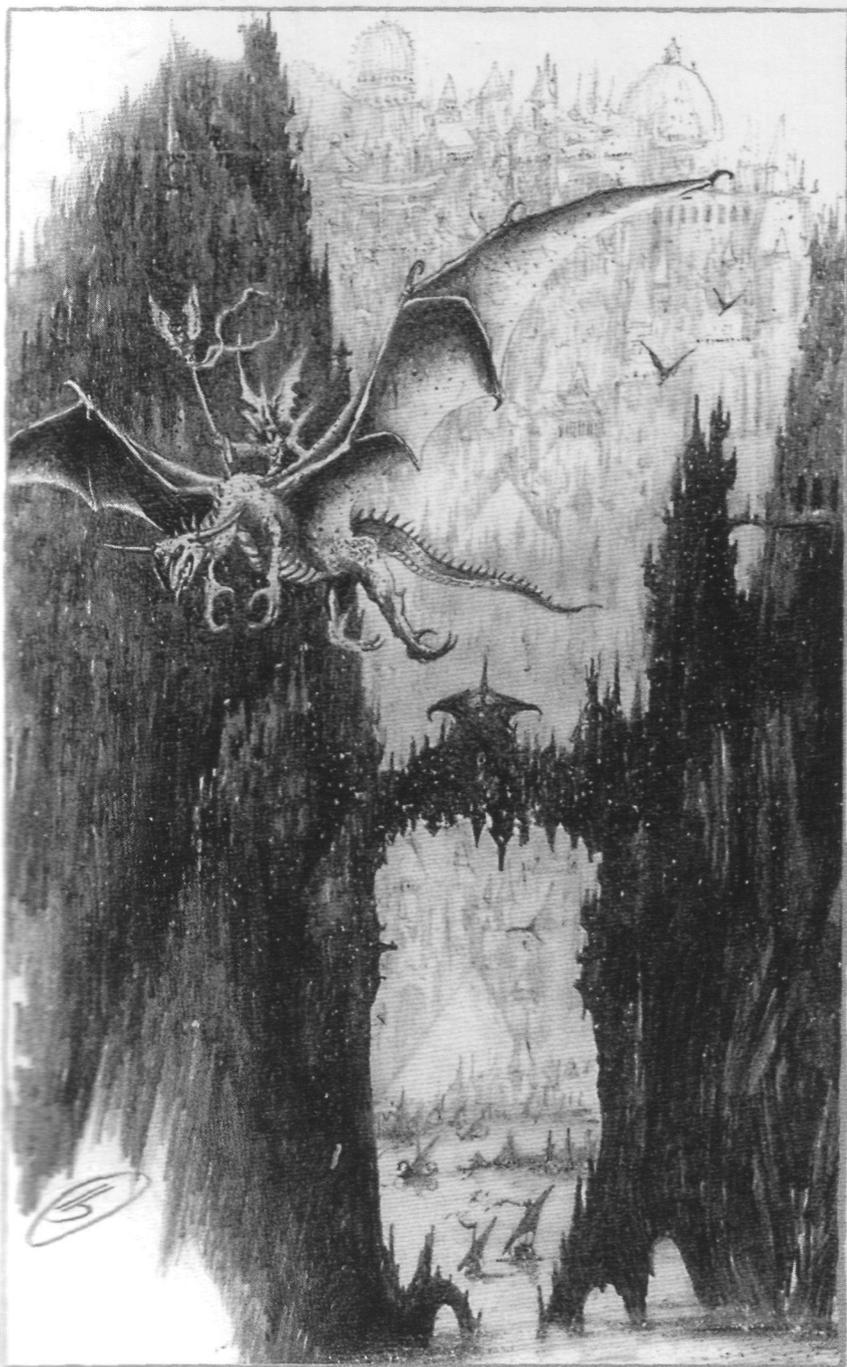
## Каледор

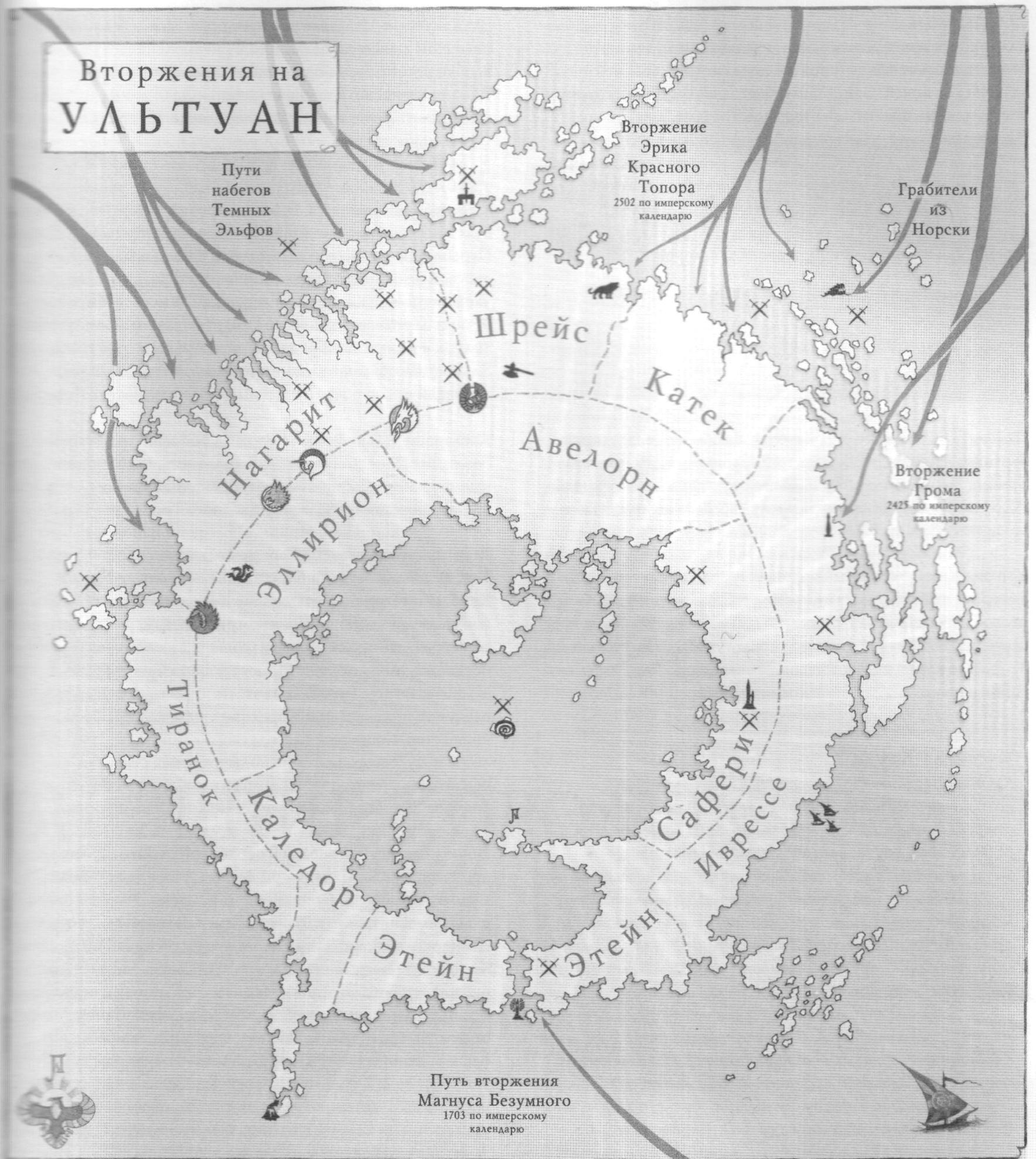
Каледор – малонаселенное, гористое королевство к западу от Этейн. В древности здесь родилось несколько Королей-Фениксов и Каледор обладал могуществом, несоизмеримым с количеством его жителей. Основания для этого можно выразить одним-единственным словом – драконы.

Эти могучие создания сделали своим логовом пещеры под изрыгающими огонь пиками Драконьего Хребта. В складках унылых вулканических высокогорий скрыты плодородные долины, в которых достаточно добычи, чтобы удовлетворить даже аппетиты драконов. Именно здесь, в седой древности, Каледор Укротитель Драконов подчинял грозных змеев своей воле, используя узы из зачарованной стали, выплавленные в огненном сердце Кузницы Ваула. Его потомки назвали королевство Каледором в его честь.

Никто не мог устоять в битве против Драконьих Князей Каледора, ведь они были грозными воителями, а их скакуны внушали ужас. Малое число Драконьих Князей не препятствовало тому невероятному разрушению, что они были способны учинить.

Течение времени привело к тому, что извержения стали реже, а горы холоднее. Подобно тому, как вулканы теряли свое пламя, драконы теряли свое. Один за другим они впадали в оцепенение, пробудить их из которого становилось все тяжелее. Вместе с силой драконов угасала власть Драконьих Князей. Долгое правление Драконьих Князей закончилось, их хватка вокруг трона Короля-Феникса ослабла. Вскоре другие земли, включая стремительно растущий торговый город-государство Лотерн в Этейн, превзошли древнее владение Каледор.





### Достопримечательности:

-  Башня Хозта
-  Кузница Ваула – Храм Ваула
-  Святилище Азурана
-  Алтарь Каина
-  Остров мертвецов – Воронка
-  Маяк – Сияющая башня

### Памятные места:

-  Сторожевой камень Атель Тамафа – восстановлен после нашествия Грома
-  Бухта Альбрета – основная гавань для Повелителя Морей Альбрета
-  Здесь Корзил сразил Шарандиса

-  Здесь водятся левиафаны
-  Место засады, где Каледор I был спасен Шрейским лесорубом
-  Гаума, 11-головая гидра, убитая Лазриалем Точным Клинком
-  Место битвы

### Врата:

-  Орла
-  Грифона
-  Единорога
-  Драконьи
-  Феникса

## Эллирион

Эллирион – земля теплого лета и мягкой зимы, земля, по открытым равнинам которой грохочут копыта табунов эльфийских коней. Отмеченные благодатным волшебством, вскормленные обильными степными травами, лошади Эллириона – самые быстрые и благороднейшие из всех четвероногих созданий. Обгоняющие ветер, верные до самой смерти, они – лучшие скакуны для эльфийской знати. Кони так же являются предметом зависти Темных Эльфов, которые совершают дальние набеги на Эллирион, в стремлении заполучить их для своей кавалерии.



Повелители Лошадей из Эллириана постоянно патрулируют верхом север Ультуана, дабы предупредить вторжение Темных Эльфов или набег из Норски, Эллирианские Рыцари-Налетчики известны всему острову своей выносливостью и воинским искусством.

Тор Элир – единственный крупный город королевства, он построен на берегу Закатного моря. Его возвели в виде нескольких островных замков, соединенных паутиной серебряных мостов. Каждый замок это дворец, вырубленный из живого камня скалистого островка. Стены Тор Элира гордо и непокорно возвышаются над побережьем.

### Кузница Ваула

*Кузница Ваула, самый яростный из всех вулканов, находится в Каледоре. На этом выжженном, огненном острове в самом хвосте Хребта Дракона возведен великий храм Ваула, бога кузнецов. Его святилище выстроено в виде огромной башни из черного адаманта, возвышающейся над дымящейся лавой в кратере. К храму можно добраться лишь через узкий перекидной мостик из стали. Внутри святилища слепые жрецы Ваула создают могущественное оружие и невероятно сложные механизмы для Эльфийских Владык.*

*Ваул – Создатель Вещей. Он слеп и хром, искалечен в древних битвах между богами, когда он бросил вызов могуществу Бога Войны, Каину. Ваул навеки прикован к своей наковальне, поработанный воле Каина, принужденный создавать магическое оружие сверхъестественной силы для Бога Войны и его бесконечных сражений против великого врага.*

*Жрецы Ваула ритуально ослепляют себя, когда вступают в Орден Ваула. Лишение себя глаз – действие, наполненное более глубоким смыслом, нежели простая потеря возможности видеть. При исчезновении обычного зрения они получают нечто большее. Им даруется искусность и знания их божественного покровителя, а также понимание той потери и страданий, что Ваул перенес, защищая эльфов. Это приобретенное сопереживание и мудрость позволяют им обуздать Ветра Магии и с их помощью создавать волшебное оружие для Высших Эльфов и их войн за сохранность Ультуана.*

Эллирианские Налетчики готовы проводить в безостановочном движении целые дни, если возникнет необходимость, высыпаясь в седле, и именно в Тор Элир возвращаются стойкие конники Эллириона, на отдых от длительных патрулирований побережья.

## Авелорн

К северо-востоку от Эллириона, через реку Ардуил, раскинулся великий Лес Авелорна, самое древнее владение эльфов. Переплетение его крон скрывают древние чары, а под его листвой по сей день бродят легендарные создания. Тримены ухаживают за своими дикорастущими садами дубов и солнечных деревьев. Гигантские Орлы выют гнезда в колдовских холмах и Единороги бродят по залитым солнцем опушкам. Эльфы, что обитают здесь – странный, волшебный род, имеющий много общего с Лесными Эльфами Атель Лорена.

Авелорном правит Вечная Королева, избранница Матери-Земли, повелительница вечнозеленого леса, хранительница его изумрудной заповедности, наблюдающая за приходом золотой весны, занимающая половину Двойного Трона Ультуана.

Вечное лето царствует на волшебных опушках Авелорна. Под пышными ветвями блистающие подданные Вечной Королевы танцуют и поют. Двор Королевы передвигается по Авелорну подобно огромному карнавалу, разбивая разноцветные шелковые павильоны, когда приходит время остановки. Днем по лесу разносится серебристый смех и шум эльфийских игр. Ночью колдовские огни мерцают во тьме, следуя за придворными Королевы и освещая празднования и пиршество. Сочетание благодатного климата, полных дичи лесов и чудесных, почти не подверженных старости обитателей превращает Авелорн в глазах смертного в подобие земного рая, о котором можно лишь мечтать.

Но под благостной внешней оболочкой скрыто ожесточенное противостояние. Партии при Вечном Дворе соперничают за милость Королевы. Старые обиды не забываются и каждая фраза имеет второй, ядовитый смысл. Вопрос престижа в Авелорне – вопрос жизни и смерти. Стать одной из фрейлин Королевы – высшая честь для эльфийки или для ее семьи, а быть ее возлюбленным – мечта каждого юноши Авелорна. Все и каждый при дворе Королевы пытаются улучшить свое положение за счет соперника. Самые доверенные благородные Королевы – ее Берегини – отряд из ста эльфийских дев, равных или превосходящих в искусстве обращения с копьем и луком даже лучших рыцарей. Эти прекрасные воительницы всегда сопровождают Королеву, выступая ее защитницами и советчицами.

Столь многие отправляются в Авелорн ко двору Королевы, что неудивительно встретить здесь величайших героев Ультуана. Эти соперничающие властители собираются в Авелорне и устраивают состязания в боевом мастерстве, искусстве верховой езды и стрельбы из лука, стараясь показать свои таланты Двору и, возможно, привлечь взгляды самой Королевы.



## Сафери

К юго-востоку от Авелорна, на берегах Моря Грез, лежит королевство Сафери, владения чародеев. Сердце Сафери – Башня Хоэта, святилище бога мудрости. Это величайшее собрание знаний о магии в мире, столетиями пополняемое магами и учеными Высших Эльфов, многие из которых посвятили всю свою жизнь поискам крупиц истины. Башня Хоэта вздымается высоко над лесом. Белая кость ее стен уходит вверх почти на половину мили, символ сооружения, воплощение коего в реальность может осуществить лишь магия. Башню возводили свыше двенадцати столетий, начав строительство по приказу Короля-Феникса Бел-Корхардриса – Просвещенного Короля. Ее основание находится в точке пересечения громадных потоков колдовской воронки, что придает ей большую прочность, нежели способны дать простые кирпич и раствор.

Из любой точки Сафери Башню Хоэта можно увидеть как острую белую иглу из камня, пронзающую небо. Подходы к Башне охраняются завесами иллюзий и лабиринтами чар, что позволяют достигать Башни лишь с разрешения Хранителей Знаний. Те, кто ищет в храме мудрость и понимание, найдут их. Те, кто жаждет обрести могущество, исчезнут навсегда.

Башня Хоэта так же служит цитаделью Мастеров Меча, воинов-аскетов, посвятивших свою жизнь поиску истины и совершенствованию управляемого насилия. Они медитируют и обучаются боевым искусствам, достигая поразительных высот воинского мастерства. Их излюбленное оружие – двуручный меч, с коим они обращаются с большим умением,

чем доступно обычному воину. Мастера Меча – служат Хранителям Знаний и Королю-Фениксу. Верховный Хранитель нередко посылает их для устранения угрозы интересам Башни и Королевства.



За зачарованными стенами Башни лежат владения благородных семейств Сафери. Князья этой земли – маги огромной силы. Они неприветливы и необщительны, уединяются в роскошных поместьях в компании родственников и доверенных слуг. Каждое такое обиталище имеет свой особый облик, отражающий интересы и направления магических изысканий своего хозяина. Для примера, дворец Ануриона Зеленого окружен уступами садов, в которых содержится немало странных и экзотических растений, часть из которых плотоядна, часть разумна и часть определенно зачарована. Кое-какие экземпляры коллекции пришли вообще не из этого мира.

Маги Сафери и их хранители часто призываются из их добровольного заточения призывом Короля-Феникса. Во времена войн, некоторые маги Сафери проявили себя как великие воины и правители. Многие чародеи, выходцы из волшебного королевства, могут быть обнаружены во главе могучих армий в странных и необычных частях света.

# ВНЕШНИЕ КОРОЛЕВСТВА

## Тиранок

Тиранок – самое западное владение Ультуана. Когда-то это было прекраснейшее из королевств. Величественные заснеженные пики возвышались над долинами полноводных рек. Здешние жители были отличными мореплавателями, колонизировавшими большую часть востока Нового Мира. Оттуда текло богатство: золото для городских шпилей, серебро для украшения колесниц, меха для зимней одежды и лечебные травы для лечения болезней. Колесничие Тиранока, известные своим искусством и храбростью, разъезжали между городами из белого мрамора. Эльфы были счастливы и миролюбивы, это был золотой век Тиранока. Но это золото оказалось утрачено.

В черные времена Раскола, когда Темные Эльфы отделились от жителей Ультуана, Тиранок был жестоко изуродован. В наивысшей точке противостояния колдуны Дручии призвали столь жуткие силы, а маги Азур ответили заклятьями такой мощи, что пострадал весь Ультуан. Тиранок оказался почти полностью поглощен океаном, оставившим лишь малую толику когда-то великого королевства над водой. Его крупнейшие города были разрушены, а кварталы торговцев отутились на морском дне.

Большинство выживших поклялось восстановить былую славу Тиранока. Тысячи лет они медленно и непреклонно добивались этого, и теперь в Тираноке вновь существуют

цветущие города. Народ королевства не забыл прошлых обид, и в их сердцах пылает ненависть к Темным Эльфам.

## Земли Теней

Это темное и пустынное владение было когда-то часть могущественного эльфийского королевства Нагарит. Во времена своего правления, первый Король-Феникс, Аэнарион, вместе со своей королевой, зловещей Морати, держал здесь свой двор. Эльфы Нагарита сражались против Хаоса немало долгих лет, пока Аэнарион не одержал победу и мир не был спасен от угрозы со стороны Темных Богов. Это отчаянное противостояние закалило и ожесточило души Нагаритцев, и другие эльфы стали считать их жестокими и кровожадными. После смерти Аэнариона его сын от Морати, Малекит, унаследовал Нагарит, которым управлял с тех пор из своего двора в Анлеке многие годы, до Раскола.

Когда Малекит поднял мятеж против законного Короля-Феникса, он навлек на своих солдат яростную и разрушительную войну. Нагарит был разрушен, а большинство его обитателей бежало вслед за своим злым хозяином в холодные земли Нового Мира. Именно они стали Темными Эльфами – темными двойниками Высших Эльфов Ультуана. Сегодня то немногое, что осталось от когда-то гордого народа Нагарита, встречает страх и недоверие у своих собратьев. Эти эльфы населяют Земли Теней, где бродят лишь кочевники и дикие звери.



Могучая твердыня Анлек, откуда Аэнрион и Малекит правили благородным когда-то Королевством Нагарита, пала во время Раскола. С тех пор Дручии неоднократно возвращались, дабы вернуть свои владения, но каждый раз Азур изгоняли их. Развалины Анлека вновь превращались в укрепления, осаждались и разрушались – вновь. Даже сейчас они влекут Темных Эльфов назад, к землям их предков. Некоторые говорят, что за эти груды камней погибло больше эльфов, чем за любое другое место Ультуана.

### Острова

Острова Севера сильнее прочих земель пострадали от войн времен Раскола. Именно здесь были высвобождены губительные силы, что погрузили землю под воду и разломали северную часть островного континента. Уцелевшие острова оказались изуродованы и искажены, обезображены огнем и смертью, почти лишены дыхания жизни. Остатки живого изменились от воздействия потоков и источников темного колдовства, оставшегося от войны. Чудовища из глубин моря, коих пробудило затопление земель, иногда навещают эти берега в поисках добычи.

Когда-то эти владения принадлежали эльфам из Нагарота, и они по-прежнему жаждут вернуть их. Эльфы Ультуана содержат укрепления и наблюдательные башни в этих диких местах, чтобы они предупреждали о нападении. Год за годом здесь проливается кровь. Какое-то время Острова захватывают Дручии, затем их вновь освобождают воины Короля-Феникса. Это поистине расколота земля.

Над покрытыми туманами пустошами Обезображенного острова, крупнейшего из уцелевших, возвышается великое



святилище Каина, эльфийского Бога Войны. Храм уже долгое время находится в запустении, но он остается местом особого значения для Азур и Дручии, средоточием великого могущества. Оба народа почитают Каина и оба народа считают святилище своим.

Сам храм – массивный черный алтарь, внутри коего заключено оружие неизмеримой силы. Каждый взглянувший видит свой, особенный образ – будь то копье, меч или топор. Все согласны лишь с тем, что с лезвия стекает кровь, и что любой, осмелившийся бросить на него взгляд чувствует в своей душе его зов, наполняющий разум обещаниями насилия и разрушения.

### Шрейс и Котик



В древности королевства Шрейс и Котик были относительно малонаселенными. Здесь селились лишь те, кто бежал от цивилизации назад, к природе. Теперь их существование – непрекращающаяся битва.

Шрейс – основное направление попыток прорыва Темных Эльфов к внутренним землям. Войска постоянно проходят через него на войну с Дручии. Когда боевые действия усилились, эти владения стали более опасными. Уединенные поселения лесистых нагорий обзавелись укреплениями. Местные жители – превосходные охотники и разведчики, приспособившиеся к партизанской войне и искусные в обращении с луком, мечом и топором.

Охотники Шрейса несут постоянную стражу проходов по своим землям, они не медлят при виде налетчиков-Дручии. Когда противников обнаруживают, Гигантские Орлы посылаются за подкреплениями, а отряды Шрейса отправляются для сдерживания. Лучники и копьеносцы, состоящие из закаленных эльфов, живущих в горах, считаются одними из лучших на Ультуане. Они захватывают врасплох и истребляют все шайки Темных Эльфов, осмеливающихся вторгнуться на их земли.

Горы Шрейса – логово грозных белых львов и, чтобы считаться настоящим охотником, эльф из Шрейса должен в одиночку сразить такого зверя. Белые львы стали прозвищем легендарным отрядам, что служат Трону Феникса: Белым Львам, страже, оберегающей самого Короля.

Котик – прибрежное королевство, населенное прозорливыми и просоленными мореходами. Их изящные корабли ходят по бурным северным водам в поисках рыбы и торговли с разными странами. Это весьма опасная для морских путешествий область океана, не только из-за коварных течений, но и из-за многочисленных жутких созданий, привлеченных сюда разрушением северного Ультуана столетия назад. Кракены, громадные акулovidные мегалодоны, змии и даже ужасный Черный Левиафан – все известные твари глубин живут в водах к северу от острова.

Для выживания в этих морях корабли из Котика должны обладать отличными навыками, и действительно, эльфы, составляющие команды легких судов из Котика – лучшие мореплаватели мира. Закаленные столетиями сражения с Темными Эльфами, чудовищами глубин и пиратами из Норски, что лежит за пределами Старого Мира, они отлично бьются в схватках на море, их изящные корабли превращаются в грозные боевые суда в час нужды.

## Иврессе

Иврессе – земля туманов. Основная часть Иврессе расположена вдоль восточного побережья, но королевство включает и острова восточного Ультуана. Иврессе – пустынный берег, окруженный дикими хвойными лесами. Подножия гор Ануулии поднимаются все выше, превращаясь в далекие вершины, своими отвесными склонами пробивающими облака.

Это самое малонаселенное королевство Ультуана. Для эльфов из прочих земель Иврессе не содержит ничего привлекательного, это лишь унылая прибрежная полоска. Но для тех, кто зовет ее своим домом, высокие скалы и пронзительные крики морских птиц столь же чудесны, как и горы иных владений Ультуана.

В Иврессе находится только один крупный город: Тор Иврессе, могущественная твердыня, столь же величественная

и прекрасная, как большинство эльфийских городов древности. К сожалению, дни ее славы давно закончились. Многие старинные особняки лишились обитателей, а внушительные амфитеатры, когда-то дававшие представления драм и спектаклей, опустели и привыкли к тишине. Стены города крепки и высоки, но в нем нет достаточного числа воинов, готовых оборонять их. Хранитель Тор Иврессе – великий герой, но немало эльфов сомневаются, способен ли город выдержать еще одну серьезную осаду.



Менее века назад, Тор Иврессе был почти захвачен огромной ордой гоблинов во главе с печально известным Громом Пузо из Туманных Гор. Бесчисленные гоблины разорили большую область Иврессе и осквернили сотни волшебных обелисков. Войско Грома удалось отбросить в битве при Тор Иврессе, героическими усилиями Эльтариона Неумолимого. Впоследствии, жители Тор Иврессе призвали его стать их новым хранителем. Эльтарион согласился, и с тех пор все его время посвящено укреплению сил Иврессе.



- ① Лотери – гавань Высших Эльфов
- ② Арнхейм – порт в Новом Мире
- ③ Цитадель Заката – гавань Высших Эльфов

- ④ Крепость Рассвета – гавань Высших Эльфов
- ⑤ Кофер – порт пряностей
- ⑥ Магритта – эсталийская гавань

- ⑦ Мариенбург – свободный порт
- ⑧ Эренград – гавань кислевитов

- Пути вторжения
- Торговые пути Высших Эльфов



# ХРОНИКИ КОРОЛЕЙ-ФЕНИКСОВ

Ультуаном управляет множество князей, княгинь и магов, которые подчиняются Королю-Фениксу и Вечной Королеве. Отношения между двумя владыками не столь простые, как может показаться, исходя из их титулов. Власть короля, в отличие от власти королевы, не передается по наследству, и у каждого обладателя трона – отдельный двор.

Вечная Королева Ультуана всегда – Королева Авелорна. Ее владения – средоточие поклонения Матери-Земли, и она считается духовным лидером всех эльфов. Высшие Эльфы возлагают на нее величайшие надежды. Вечной Королевой становится первая дочь предыдущей обладательницы титула, зачатая во время ее годового ритуального брака с Королем-Фениксом. После этого традиционного бракосочетания они могут вести каждый свою личную жизнь. Они свободны в выборе новых партнеров, но лишь дочь от этого брака станет Вечной Королевой. Именно по этому Королевы Авелорна всегда становятся Вечными Королевами Ультуана, образуя непрерывную династию уже многие тысячелетия.

Напротив, трон Короля-Феникса достается избранному. Его выбирают среди Князей Ультуана, через год после смерти предшественника. Каждый Король-Феникс получает венец во время священной церемонии, при собрании легионов Стражей Феникса и князей Ультуана, что проводится в величественной пирамиде Храма Азурана.

Процесс выбора нового Короля насыщен интригой, нередко чувства проявляются достаточно бурно во время сего многосложного события. Традиционно последние тридцать дней года после смерти Короля отводится для выборов, но на самом деле споры начинаются задолго до этого. Часто политические игры начинаются даже до смерти правящего Короля. Высшие Эльфы наслаждаются интригой, и никогда цена победы не достигает таких размеров, как во время избрания Короля.

Благороднейшие семейства Ультуана выставляют своих кандидатов для обретения Трона Феникса, а затем соперничают друг с другом за поддержку своего представителя. Более того, каждое королевство стремится, чтобы новый Король-Феникс оказался уроженцем именно его земель. Поэтому старые споры откладываются в сторону или вспыхивают вновь, когда интересы разных семейств сталкиваются между собой.

Несмотря на все хитрости, обман, манипуляции и софистику, имеющие место во время избрания, практически неизвестны случаи применения насилия или открытой враждебности. Такие действия считаются нечестивыми, ведь Король-Феникс – помазанник и служитель Азурана. Немного найдется таких дворян, для которых упоение победой способно затмить тот факт, что Создатель вряд ли одобрит кандидатуру Короля, избранного советом при таких сомнительных и противоестественных обстоятельствах.

Обряд обретения трона новым Королем-Фениксом – тайный, недоступный непосвященным и крайне опасный ритуал, и лишь благодаря усилиям волшебников из Сафери новый Король способен уцелеть. Могущественные маги читают заклинания, что должны защитить его, в то время как претендент погружается в огонь перерождения и проходит суровейшее испытание. Самостоятельно будущий Король должен пройти сквозь пламя Азурана, рождаясь заново, приходя в мир уже как Король-Феникс.

Лишь дважды во всей истории Высших Эльфов претенденты пытались пройти сквозь огонь без согласия Совета Ультуана и выжили при этом. Первым был Аэнарион Защитник, вышедший из Пламени Азурана первым Королем-Фениксом, а вторым – Малекит, Великий Предатель, чья дерзость навлекла на него гнев Азурана. Малекит, в отличие от своего отца, Аэнариона, выполз из огня изуродованным и обожженным почти до смерти. Очищающее пламя Создателя искалечило тело Малекита и лишило его разума. Такой исход ожидает любого, осмелившегося пройти Пламя Азурана без одобрения совета и без благословения Азурана, Небесного Императора.

## Примечание к Хронологии

*Эльфы воспринимают течение времени иначе, нежели люди или гномы. Они живут столь долго, что их история подразделяется на «правления», а не на века или тысячелетия. Царствование каждого Короля-Феникса считается отдельной эпохой, описанной лишь по деяниям Короля и по манере его правления.*

*Эльфийский календарь, как и людской, разделяется на четыре сезона (Мороза, Дождя, Солнца и Бури), с его помощью эльфы следят за временем. В эльфийских летописях вначале идет указание на правление, затем год, сезон и, наконец, день. Так, V, 140, 3, 90 означает девяностый день сезона Солнца, в сто сороковой год правления Карадриэля Миротворца.*

*Так как новый Король-Феникс не избирается до истечения года с момента смерти предшественника, «пропавший» год всегда считается последним годом правления умершего Короля. Не сохранилось записей, описывающих летоисчисление до правления Аэнариона (день, когда он вошел в Пламя Азурана стал первым днем его царствования), за исключением сведений о том, что Вечные Королевы властвовали в одиночестве, а механизм управления каким-то образом выстаривался вокруг их трона.*

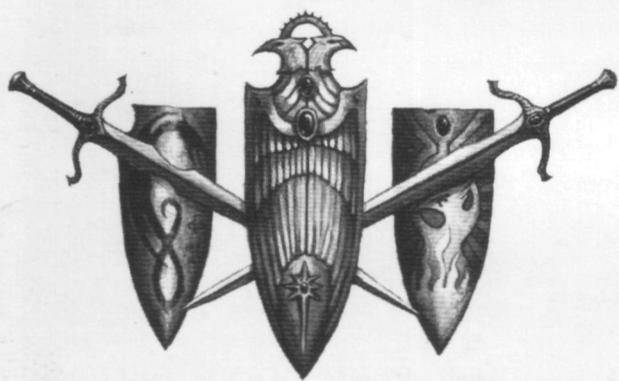
*Для возможности совмещения, все даты, указанные ниже, так же приведены в летоисчислении Империи – от рождения Сигмара.*

# АЭНАРИОН

*Защитник, 1-80 (Имперское летоисчисление от -4500 по -4420)*

Правление Аэнариона-Защитника началось во времена страха и сумятицы. Ужасные твари Хаоса рыскали по земле. Врата Варпа, когда-то использовавшиеся странствующими между звезд Древними для переходов от мира к миру, оказались разрушены. Поток дикой магии хлынул в реальность. Разлом изрыгнул легионы бушующих демонов, потерянных и проклятых. Они проникали все дальше и дальше, желая поглотить весь мир. Древние пали, оставив своих осиротевших детей сражаться с демонами в одиночестве.

Золотые времена мира на Ультуане закончились. Преодолевая океаны на чудовищных одержимых кораблях или вырываясь из прорех в самой ткани реальности, отвратительные слугители Темных Богов неудержимо наступали. Против них у детей Вечной Королевы не было ни малейшего шанса устоять, ведь они не были искусны в путях войны, а их магия использовалась лишь в мирных целях. Целые деревни оказались уничтожены, города разорены и Высшие Эльфы молили богов о спасении.



## *Избранный Азурана*

Из кровавого сумрака этого жуткого века появился Аэнарион, величайший из эльфийских героев с самой трагичной судьбой: проклятый чемпион, павший бог, искуснейший воитель в эпоху постоянных сражений, первый, наиболее обожаемый и самый обреченный из всех Королей-Фениксов Ультуана.

Странник, обошедший весь мир, Аэнарион вернулся на Ультуан в час нужды. Осознав, что жалкое оружие эльфов не может устоять перед несдерживаемой ничем яростью Хаоса, он пробился к святилищу Азурана и здесь обратился к Богу-Создателю с мольбой о помощи его народу. Если божество и услышало его, оно не подало знака. Аэнарион сжег жертвенные дары – и бог не ответил. Он принес в жертву белую овцу – Азуран молчал. Наконец, в совершеннейшем отчаянии, Аэнарион принес в дар себя, сказав, что войдет в священное пламя Азурана, если это спасет эльфов. Бог не отвечал, но Аэнарион сдержал свое слово и бросился в бушующее, раскаленное добела пламя. Агония охватила его тело. Боль наполнила его. Его волосы загорелись. Его сердце остановилось. Взвешивая на это подумали, что он погиб. Затем случилось чудо.

Аэнарион отказывался умереть. Медленно, мучительно, он шел сквозь огонь. По мере сего, его сожженная кожа восстанавливалась, а сторевшие волосы отрастали заново. Он

появился из пламени неповрежденным, преображенным очищающим огнем. Дух Азурана вошел в него. Вокруг него появилось сияние, видимое обычным взглядом. Все поняли, что он стал носителем сверхъестественного могущества. Когда он говорил, эльфы спешно стремились исполнить его приказы.

Покинув Храм, Аэнарион повел эльфов в сражение. За стенами святилища бесновались орды Хаоса. Единственным броском своего охотничьего копья он сразил Владыку Демонов, управлявшего войском. Затем он схватил оружие повергнутого демона и истребил все нечестивое скопище, могущество Азурана наполняло его.

Эльфы воспрянули духом от деяний Аэнариона и стекались к нему, пока демоны бежали от ошеломительного поражения. Каледор Укротитель Драконов, величайший маг тех времен, принес клятву верности Аэнариону, и вместе они стали обучать эльфов искусству войны.

С мощью своей армии Аэнарион атаковал демонов, убивая их предводителей и разгоняя их орды. Облаченный в латы, скованные в Кузнице Ваула, Аэнарион был практически неуязвим, и его войско из эльфов и драконов обратило демонов в бегство.

Во время короткой передышки между сражениями Аэнарион взял в жены Вечную Королеву Астариэль, которая родила ему дочь, Иврейн, и сына – Морелиона. Впрочем, вскоре, гораздо раньше желаемого, силы Хаоса вновь начали наступление, и призыв серебряных рогов вновь отправил Короля Аэнариона на войну.

Из разорванных врат Варпа орды демонов наступали с новой силой, их численность не поддавалась измерению. Каждый погибший эльф был тяжелой утратой, и пало немало эльфийских героев, но на труп убитого демона взбиралось несколько новых, жаждущих разорвать эльфов на части.

Война длилась уже столетие, без перерывов или признаков изменения положения, и эльфы начали терять уверенность в победе. Даже нестигаемый Аэнарион понял, что выиграть невозможно, конец приближается медленно, но неотвратимо. Тогда Каледор, мудрый и древний маг, предложил свой замысел преодоления могущества Хаоса. Годы опытов убедили его в том, что именно разрушение Врат Древних позволило слугителям тьмы вырваться в мир. Каледор намеревался собрать эти стихийные колдовские ветра и вернуть их во Владения Хаоса. Для этого необходимо было создать чародейскую воронку, что выкачивала бы магию из мира материи и, таким образом, оберегала бы его обитателей от Хаоса. Это был отчаянный план, имевший небольшие шансы на успех, но Каледор и немало его сторонников считали, что последняя смелая попытка гораздо лучше медленного вымирания, которое претерпевали эльфы.

Аэнарион был противником замысла, называя его жестом отчаяния. И все же, в глубине своего сердца, он осознавал, что оказаться победителем этого боя нельзя. Тем не менее, он решил отдавать финал как можно дольше, нежели пойти



Риск возможного провала замысла Каледора. Если бы о жестоком нападении демонов не достигли бы слухи, Аэнариона, он скорее всего полностью изменил бы планы Каледора. Вестник горя, раненый и до смерти уставший, со слезами поведал Королю-Фениксу об убийстве Астариэли и даже детей Аэнариона во время бойни.

### Меч Каина

Переполненный титанической яростью, Аэнарион поклялся перебить всех тварей Хаоса на поверхности мира. Немногие, слышавшие его, не сомневались в его решительности или его силе. Аэнарион провозгласил, что он следует на Обезображенный Остров. Ужас наполнил тех, кто узнал об этих планах, ведь они могли означать лишь одно: Аэнарион ступит на Обезображенный Остров и вынет из алтаря Меч Каина.

Клинок, содержащий невероятное могущество, Меч Каина ждал, вонзенный в великий черный Алтарь Каина, с начала времен. Старое, как сам мир, это было абсолютное оружие, проявление самой смерти – осколок рокового клинка, выкованного для самого губительного бога Каэл-Менша-Каина, способное равно разить смертных и бессмертных.

Все знали, что завладеть мечом Каина означает умереть, обречь свою душу и навлечь проклятие на своих потомков. Каледор пытался уговорить Аэнариона отступить, но Король был равнодушен к словам.

Не слушая предупреждения от богов и смертных, Аэнарион забрался на спину Индраугнира, величайшего из Драконов, и начал путь к Обезображенному острову. Странствие оказалось длительным и тяжелым, испытанием даже для сил

могучего Индраугнира. Крылатые демоны нападали на всадника и дракона во время перелета, пытаясь сбить его с пути. Эльфийские боги нашептывали ему предостережения, но если он и слышал их, то не придавал им значения. Оставив Индраугнира всего в нескольких лигах от Алтаря Каина, Аэнарион отправился навстречу судьбе. Говорят, что даже призрак его погибшей жены умолял его прервать путь. Но, хотя он и горячо любил свою жену, Аэнарион укрепил свое сердце и вырвал из алтарного камня громадный, источающий кровь клинок, определив свой рок и удел своего народа.

## Смертный Бог

Когда он вернулся в сражение, его могущество не встретило достойных соперников. Никто из противостоявших ему не одолел мощь рук, умноженную силой Создателя и могуществом Вдоводола в его хватке. Боги и демоны содрогались от его гнева.

Те эльфы, что наиболее пострадали и ожесточились в битве против Хаоса, стекались к своему правителю. Он создал королевство на севере Ультуана, в печальных землях Нагарита. Здесь, ко всеобщему изумлению, он вступил в новый брак, со странной, загадочной и прекрасной провидицей Морати. Эльфы шептались о том, что он спас ее от объятий демонов Слаанеша. У них родился новый ребенок, Малекит, тот, кто в будущем станет самым ненавистным из всех эльфов. Сам двор Аэнариона так же приобрел темную и устрашающую репутацию, подобную характеру его правителя, и эльфы прочих владений неохотно появлялись здесь. Рассказы о жестокости, проявленной при дворе Аэнариона расползались по всему Ультуану. Даже Каледор увел своих драконьих наездников назад, в свои южные земли.

Говорилось, что уход Каледора привел Аэнариона в великий гнев, но демоны напали вновь, до того, как он успел предпринять какие-либо действия против бывшего друга. Таковы оказались величина и свирепость атаки демонов, что всем, кроме Аэнариона стало понятно – война проиграна и мир обречен.

## Воронка

Каледор, ясно осознавая безумие Аэнариона, решил, что остался лишь один выход. До сих пор он повиновался приказу своего давнего друга, удерживавшему его от создания колдовской воронки. Но теперь, когда мир оказался на краю гибели в потоках крови и пламени, терять было уже нечего. Каледор созвал совет искуснейших магов и они собрались на Острове Мертвецов, дабы приступить к великому ритуалу. Могущественнейшие колдуны из демонических орд Хаоса начали попытки прорвать чародейские барьеры вокруг острова.

Когда Каледор Укротитель Драконов объявил о намерении претворить в жизнь свой замысел, у Аэнариона не осталось выбора. Он собрал свои армии и двинул их на оборону магов на Острове Мертвецов. В центре Ультуана две силы столкнулись. Драконы, столь многочисленные, что их крылья затмевали небо, обрушились на Воинство Хаоса. На море и на суше война на уничтожение разгорелась между эльфами и демоническими тварями. Бьющиеся в агонии чудовища порождали гигантские волны. Драконы падали вниз, сраженные убийственными заклятьями. По мере того, как воронка воплощалась в реальность, моря забурлили и

ужасный ветер задул с севера. Небеса потемнели и плети молний хлестали измученную землю.

Пока кипела битва, чародеи Высших Эльфов создавали заклинание воронки. Мерцали извивы молний. Мир содрогнулся. На какое-то мгновение наступила абсолютная тишина и покой. Затем задрожали горы. Невообразимые силы пульсировали между землей и небом. От горных вершин выплеснулись потоки чистой энергии, сталкиваясь над Островом Мертвецов. Аэнарион и его уступающая противнику в численности армия сражалась, а маги пытались завершить ритуал. Одним за другим они погибали, слабейшие первыми, когда обезумевшая магия, что они пытались укротить, выжигала их разум.

Аэнарион, с помощью лишь верного Индраугнира, бился в жестокой схватке против четырех Великих Демонов Хаоса. Это был бой, который ни один смертный не мог выиграть, но Аэнарион отказывался признавать свое поражение. Первым пал Владыка Изменений, с головой, рассеченной пополам одним-единственным ударом. Хранитель Тайн сокрушил ребра Аэнариона, но эльф не дрогнул, вонзив Меч Каина в грудь демона. С ужасным воплем тот поблек и исчез. От демона Нургла Аэнариона спас Индраугнир, выжегший скверну демонической плоти своим очищающим пламенем. Последним был сражен Жажущий Крови, но, не сумев устоять перед мощью Меча Каина, перед гибелью он все же нанес Индраугниру смертельную рану и сломал руку Аэнариону. Король-Феникс разрубил его пополам.

Пока Аэнарион одолевал демоническую четверку, ритуал был наконец завершен – пусть и не полностью. Маги Азур смогли создать колдовскую воронку, что вытягивала из мира бушующую магию, но оказались заключены внутри нее, вечно удерживая ее открытой, навсегда застыв в своем противостоянии Хаосу.



Его враги истреблены, но его тело разрушено, Аэнарион устало взобрался на спину раненого Индраугнира и еще раз направил его к Обезображенному Острову. Полностью истощив остатки сил на этом пути, Индраугнир рухнул на берег мрачной земли. Содрогаясь от усталости и от ужасных ран, покрывающие его древнее тело, Индраугнир в последний раз проревел свой вызов и испустил дух. Оставшись в одиночестве, Аэнарион дополз до Алтаря Каина. Он знал, что взявший оружие Каина может обрести власть над миром, и он вонзил клинок обратно, в камень, из коего когда-то вытащил его. Затем, как гласит легенда, он опустил на землю возле своего любимого дракона и покинул этот мир.

Непосредственным проявлением заклятья Каледора стала серия колдовских бурь, землетрясений и огромных приливных волн, что опустошали Ультуан целых три дня. Тысячи погибли, когда на берега Ультуана обрушились чудовищные волны, корабли тонули, а небо пронзали копыя молний. Когда же гроза утихла, врата в колдовскую реальность закрылись, полчища демонов исчезли и, хотя Ультуан и лежал в развалинах, у него появилось будущее.

# БЕЛ ШАНААР

*Путешественник, 1-1669 (Имперское летоисчисление от -4419 по -2750)*

После исчезновения Аэнариона королевства Ультуана оказались в смятении. Вечная Королева погибла, Король-Феникс утрачен, а Каледор навечно заперт на Острове Мертвецов вместе с искуснейшими и мудрейшими магами. Оставшиеся в живых князья собрались в Храме Азурана, через год после ухода Аэнариона, дабы избрать нового Короля-Феникса.

Здесь открылось, что первенцы Аэнариона, Морелион и Иврейн, выжили. Чувствуя неизбежную гибель, их мать отослала их в убежище, в Гаэйскую Долину. Их спас от нападения слуг Хаоса лесной владыка Сердцевина Дуба и его народ. Владыка оберегал их в чащобе, пока бушевала война. Иврейн оказалась достаточно взрослой, чтобы стать новой Вечной Королевой. В ней возродился дух самой Астариэли.

## *Второй Король-Феникс*

Очевидным преемником Трона Феникса был Малекит, сын Аэнариона от Морати. Когда он вырос, он стал могучим воителем, искусным волшебником и превосходным полководцем. Но были те, кто помнил безудержно-жестокие дни при дворе Аэнариона в Нагарите, они сомневались, что ребенок, выросший там, может оказаться без изъяна.

Малекит заявил, что он хочет стать королем не по собственной прихоти, но во имя уважения памяти своего отца. Однако, если благородным князьям не нужны его услуги, он добровольно принесет клятву верности более достойному избраннику. Благородные посчитали эту речь весьма удачной и сразу же воспользовались предоставленным им правом. Из своих рядов они избрали Бел Шанаара, Князя Тиранока, как эльфа, отличившегося на войне и все же отличающегося стремлением к миру и разуму. Морати протестующе закричала, от того, что ее сын был лишен трона, но Малекит успокоил ее и согласился с советом, сказав о мудрости решения. Он стал первым, склонившим колена перед будущим Королем-Фениксом.

Так начались великие дни развития. Колонии были основаны в Ластрии, в Новом и Старом Мире. Были налажены сношения с гномами и расцвела золотая эпоха торговли и мира. Бел Шанаар, искуснейший мореплаватель, самолично посетил новые поселения, даже добрался до Караз-а-Карака в Горах Края Мира, дабы заключить Клятву Дружбы с вельможами королями. Малекит стал посланником в подгорном царстве. Так, хотя никто еще не предвидел подобного, были посеяны семена трагедии.

## *Культы Излишеств*

Эльфы развивались, их численность росла, богатство вновь устремилось к Ультуану. Города опять стали чудесными образцами искусства. И, хотя обычные эльфы этого не осознавали, неспешно, мягко и неявно вернулся Хаос. Он пришел в новом обличье, от которого не оказалось предусмотрено защиты – в форме культов Роскоши и Наслаждения.

Тем временем Малекит добывал себе славу. Он предводительствовал армиями, сражавшимися против орков и гоблинов, заплонявших Старый Мир и уничтожал остатки слуг Хаоса. Он искал латы своего отца на Обезображенном Острове и стоял, замороженный, перед Алтарем Каина. В холодных колониях севера Нового Мира, среди развалин предчеловеческого города он нашел Железный Венец, талисман поразительной колдовской силы.

После своего возвращения Малекит обнаружил остров под властью недоверия. Культы Излишеств были сильнее всего в Нагарите, в его родном королевстве. Его мать, Госпожа Морати, уже долгое время была их последовательницей. Разумеется, существует предание о том, что она являлась одной из основательниц и Верховной Жрицей. Король-Феникс испытывал все возрастающее беспокойство из-за культов. Их проявления уже скатились до жертвоприношения живых существ, а их гнусная природа все чаще прорывалась наружу. Все чаще связывали с ними и темные имена запретных богов.

Малекит выглядел ужаснувшимся обнаруженным в Нагарите. Он раскрыл целый ковен искателей наслаждений, среди которых была его мать, и доставил их к Королю-Фениксу. Еще глубже войдя в доверие к Бел Шанаару, он возглавил охоту на тайных членов секты. Оказалось, что культисты проникли во все слои общества. Никто не был защищен от расследования. Военные действия против секты выглядели неизбежными. Малекит созвал князей Ультуана на Военный Совет в Храме Азурана. В преддверии совета он открыл самое жуткое. Малекит заявил, что Король-Феникс – скрытый культист. Перед тем как Бел Шанаар мог опровергнуть это, Малекит отравил его.

Малекит зашел чересчур далеко. Никто не поверил в то, что Король-Феникс мог стать служителем культа. Никто среди собравшихся князей, давно и хорошо знавших Бел Шанаара. Слишком поздно, но подозрение пало и на самого Малекита. Поздно – поскольку он и его сторонники завладели Храмом Азурана. Князья и их охрана стали его пленниками, а тайный союз с сородичами из Нагарита означал, что армия культистов подчинит его воле эльфов, оказавшихся без предводителей.

Посчитав, что все необходимое заключается в коронации и казни князей, Малекит вошел в священное пламя, уверенный в том, что пройдет обряд, как и его отец перед ним. Он ошибался. Огонь Азурана не позволил его наполненному скверной телу пройти сквозь себя. Крики Малекита были столь ужасны, что никто, слышавший их, не мог забыть их до самой своей смерти. Малекит был поглощен пламенем, его тело стало жутко изуродованным и обгоревшим. Не в силах преодолеть огонь, он сумел отбросить себя на край площадки, с которой вступил в священное пламя.

Когда их вожак оказался на краю смерти, последователи Малекита забрали тело своего хозяина и бежали из храма, оставив большинство князей внутри, умерщвленными. Эпоха трагедии и противостояния уже началась.

# КАЛЕДОР

*Завоеватель, 1-550 (Имперское летоисчисление от -2749 по -2199)*

Сумятица вновь охватила владения эльфов. Малекит и его соратники бежали на север, в Нагарит. Никем не управляемые Высшие Эльфы не преследовали их. Спешные переговоры проводили немногие уцелевшие князья, Верховный Жрец Храма Азурана и Капитан Стражи Феникса. Они пришли к согласию, что лишь один эльф способен выполнить стоящую перед ним задачу. Третьим Королем-Фениксом стал Имрик, взявший при обретении этого титула имя Каледора Первого. Он был внуком прославленного чародея, носившего это имя.

## *Лесничие из Шрейса*

Не обладая магическим талантом предка, Каледор все же был великим воином и полководцем. Во время бойни в Храме Азурана он охотился в Шрейсе. Каледор все еще находился высоко в горах, когда гонцы доставили ему весть о его избрании и о предательстве Малекита. Немногим позже произошло одно из известнейших событий в эльфийской истории. Малекит отправил банду убийц, дабы те избавились от претендента. Они появились вскоре после вестника из Храма, немедленно атаковав. Десятки злодеев скорее всего одержали бы победу над будущим Королем-Фениксом, если бы не вмешался отряд охотников из Шрейса, случайно оказавшийся возле места схватки. Могучие горцы ворвались в ряды убийц из Нагарита и перебили их, спасая Каледору жизнь.

После их подвига Каледор заявил о том, что не желает лучших защитников, нежели эти охотники, и попросил их сопровождать его на пути в Храм. Лесничие согласились, так появились Белые Львы из Шрейса. Вскоре Каледор и его новые охранники добрались до внутренних земель и сели на корабль, доставивший их к Храму Азурана. Пройдя полный обряд, он вошел в священный огонь и был признан лишенным скверны в глазах божества.

## *Междоусобная война*

Легионы Нагарита выступили из своего мрачного королевства под знаменем Малекита. Каледор поднял свой собственный штандарт и призвал всех верных долгу эльфов встать на защиту Ультуана. Гражданская война охватила остров и колонии. Силы противников оказались равны. Эльфы Нагарита были многочисленны и искусны в военном деле и колдовстве, будучи теми самыми беспощадными воителями, что последовали за Аэнарионом после того, как он обрел Меч Каина. Однако, новый Король-Феникс обладал поддержкой могучих наездников на драконов из Каледора и легионами Стражи Феникса.

Множество эльфийских поселений в Тираноке и Эллирионе были захвачены сторонниками Малекита, получившими помощь от предателей внутри городских стен. В Сафери, королевстве, известном своими чародеями, один Маг-Властитель сражался с другим Магом-Властителем, поскольку многих в этой земле их магические изыскания завели слишком далеко, в их души проникла тьма. Медленно, по мере того, как сторонники истинного правителя брали

верх, колдуны стали искать убежища в Нагарите, умножая своими талантами могущество Малекита и его полчищ.

## *Король-Чародей*

Сам Малекит восстановил свои силы после пережитого в Храме Азурана и призвал к себе своих оружейников. С помощью мятежных чародеев из Сафери и Хотека, жреца-отступника из Кузни Ваула, он создал внушительный набор черных лат, что наполняли мощью его ослабленное, изуродованное огнем тело. На кромке его большого, украшенного рогами шлема был помещен Железный Венец. В день завершения сотворения доспехов оружейники скрепили воедино плоть Малекита и его броню. После пламени Азурана адский огонь их кузен уже не мог повредить ему.

С этого дня те, кто видел его, содрогался, ибо его облик внушал ужас. Латы Малекита покрывали мерзкие символы, черпающие свою силу прямо из Владений Хаоса, заставляющие болеть глаза и отворачивать взгляд. На его клинке горел знак Каина, напоминание об оружии могущественного Аэнариона. Верхом на драконе, искаженном запретными силами, Малекит был готов вести свои армии в битву. Отныне он стал известен как Король-Чародей.

Поистине велик был Малекит, и много он одержал побед, но войну выиграть не сумел. Раз за разом новый Король-Феникс доказывал свое полководческое искусство. Он устраивал ловушки и засады солдатам Короля-Чародея. Он сокрушал их в чистом поле. Белые Львы и сопровождающие его волшебники из Сафери хранили короля от многих попыток покушения. В сражении Каледору не было равных, в ярости он обращал в бегство всех врагов. Удары Латраина, магического меча невероятной силы, созданного мастером-кузнецом Даитом, истребляли целые отряды эльфов-предателей. В каждом сражении Каледор побеждал чемпионов противника, ломая его волю к победе, равно как и тела вражеских героев.

В конце концов, на поле Маледора, возле самого прохода в Нагарит, Каледор встретился с Королем-Чародеем в поединке. Малекит, потеряв дракона от клинка Короля-Феникса, был вынужден бежать с поля боя на громадной черной колеснице, запряженной Холодными. Оставшиеся без управления, потерявшие боевой дух, величайшие армии Нагарита стали свидетелями бегства своего вождя и последние крохи решимости покинули их. Все как один они бежали, разрозненные шайки уцелевших оказались загнанными в топи северного королевства.

После случившегося народ Нагарита впал в еще большее отчаяние, прибегнув к чернейшим путям магии для своей защиты. Их скверна стала явной, когда чародеи вступили в сделки с демонами и погрязли в самом мерзком колдовстве. Так отступники стали известны как Темные Эльфы, или Дручии. Но даже все их темное искусство не могло спасти мятежников от могущества Ультуана, что полностью обрушилось на них.

## Последняя ставка

Король-Чародей в своем безумии решил на воплощение последнего замысла, успех которого мог изменить ход противостояния. Он собрал вместе всех чародеев-отступников и поведал им план столь же смелый, сколь и сумасшедший. Им предстояло разрушить чары, скрепляющие колдовскую воронку, и вернуть в мир Хаос. Легионы демонов вновь маршировали бы по поверхности планеты, но в этот раз – на помощь новым союзникам – лютым эльфам из Нагарита.

Король-Чародей и его последователи получили бы силу Хаоса и стали бы богоподобны. Столь далеко зашло безумие множества темных Эльфов, что они с готовностью согласились. Тем не менее, один из них, Уратион из Улара, осознал последствия этого действия, что приведет мир к гибели. В глубокой ночи он покинул дворец Короля-Чародея и принес весть Королю-Фениксу.

## Раскол

Так началась последняя, смертельная битва. Король-Чародей и его помощники приступили к ужасному ритуалу, что должен был сокрушить чары воронки. Высшие Маги пытались остановить их, но такова оказалась мощь черного колдовства Малекита, что он и его ковен чародеев медленно, но неотвратно одерживали верх.

Небеса дрогнули, а земля сотрясалась. Как в старые времена странный свет опять озарил пики гор, а облака колдовской энергии поднялись от извергающих их гор к небу. На далеком севере заколебались, вновь готовые к расширению, Владения Хаоса. В лагере Короля-Феникса Каледор взывал ко всем богам и к своему деду о помощи.

На закате, когда небеса начали мерцать извращенным многоцветьем огней, Король-Чародей и его братья начали завершающий обряд. Демоны Хаоса пришли к ним на подмогу, и последние заклятья защитников пали под их натиском. Сверху раздался победный хохот торжествующих темных богов. Но, в момент, когда черное колдовство коснулось Острова Мертвецов, в игру вступила новая сила. Могущественные фигуры, окутанные светом, отослали поток чар назад, на Нагарит. Прикованные к колдовской воронке маги Острова Мертвецов не желали, чтобы их великая работа была уничтожена.

Колоссальные силы, высвободившиеся от удара, обрушились на Нагарит. Когда ритуал достиг наивысшей точки, многие из ковена чародеев погибли от противоборства с непокорными энергиями, коими пытались управлять. Ураган вредоносного колдовства пронесся по земле. Ничто не могло устоять перед буйством стихийной магии. Сам остров дрогнул от чудовищного напряжения, по всему Ультуану землетрясения разрушали города и горные хребты. Ничто не осталось незатронутым Расколом. Волна высотой в тысячу футов



обрушилась на Нагарит. Море захватило в свои объятия почти все темное королевство и вместе с ним большую часть Тиранока. Тысячи погибли, поглощенные водою, погребенные землетрясениями или сраженные колдовской молнией. Эхо катастрофы докатилось до самых Гор Конца Мира и было отмечено в хрониках подгорных правителей.

Могущество Короля-Чародея уменьшилось, но не исчезло. В те последние часы, когда океан устремился на приступ суши, искуснейшие из уцелевших чароделов Нагарита наложили ужасные темные заклятья на свои твердыни. Когда воды сомкнулись над вершинами холмов, замки колдунов освободились от земной хватки и стали дрейфовать на поверхности моря. Громадные как айсберги, они плыли на север, укрепленные магией, неся в своем чреве уцелевших слуг Малекита. Так появились печально известные Черные Ковчеги.

### *Исход Темных Эльфов*

Высшие Эльфы были слишком ослаблены, чтобы устремиться в погоню. Темные Эльфы отступили в своих Черных Ковчехах на север, в Новый Мир, туда, где Малекит годы назад нашел Железный Венец. Именно здесь остановились Черные Ковчеги, их громадные башни стали основой новых городов. Вокруг них появилась новая, злая раса.

Темные Эльфы назвали свои новые владения Наггаротом, в память о своем старом доме. Они быстро стали еще хуже и испорченнее, чем когда-либо были жители Нагарита. Несколько Черных Ковчегов продолжали находиться в море, сторожа раздираемые штормами северные воды.

## АЛИТ АНАР

История Земли Теней мрачнее, чем у всех прочих владений Ультуана. Во времена Раскола брат обратился против брата и островной дом эльфов стал охвачен убийствами и обманом. Нигде разделение не проявилось более явно, а предательство не было столь гнусно, чем в Земле Теней, поскольку Нагарит являлся оплотом мятежников и все, несогласные с вероломством Малекита, безжалостно истреблялись.

### *Падение Земли Теней*

Двор Аэнариона после его свадьбы с Морати стал котлом, полным бурлящей скверны. Здесь в правление Бел Шанаара процветали Культы Излишеств. Когда Нагарит поддержал Малекита, именно развращенные дворяне этого королевства оказали ему наибольшую помощь. Среди них было немало опытных воителей, сражавшихся еще с демонами Хаоса, и множество колдунов скрывалось в их рядах.

Не все жители Нагарита, однако, примкнули к восстанию против законного Короля. Многие Высшие Эльфы отвратились от безумного упадка, проповедуемого Морати, и еще больше – от вероломства Малекита. Эти храбрецы стали первыми противниками Короля-Чародея, их жилища и их жизни оказались быстро разрушены.

Величайшим героем Нагарита был Алит Анар – Король Теней. Сын одного из благороднейших семейств, чьи

Столетие обе стороны зализывали многочисленные раны от междоусобицы. Вскоре начался длительный период войны на море и небольших стычек на севере Ультуана, когда Король-Чародей пытался вновь утвердиться на островном континенте. Ни один из противников не был способен победить и Обезображенный Остров, на котором дремлет Меч Каина, несколько раз переходил из рук в руки. Во время этого противостояния Каледор руководил возведением укреплений Врат: Грифона, Феникса, Орла, Дракона и Единорога.

### *Гибель Каледора*

Каледор лично возглавил последнюю вылазку на Обезображенный Остров, вырвав его из рук Дручии. Как гласит легенда, он стоял перед Алтарем Каина и Меч Каина взывал к нему. Каледор слушал его зов какое-то время, с опущенной головой, и – в итоге – сказал просто «нет».

Возвращаясь с завоеванного острова, корабль Каледора оказался отделен от остального флота странной бурей. Затем его атаковали корсары Темных Эльфов, сумевшие поджечь судно. Долгие часы Король-Феникс и его моряки отражали нападение пиратов, но в конце концов Дручии начали побеждать и Каледор осознал, что ему и его выжившим бойцам уже не выиграть схватку. Дабы не попасть в лапы слуг Короля-Чародея, Король-Феникс бросился в море, облаченный в полный доспех.

Так погиб Каледор Завоеватель. Это было плохое завершение истории великого правителя.

родичи сразу же вступили в борьбу на стороне истинного Короля, а множество верных долгу Нагаритцев присоединилось к ним.

В битве у Темной Топи верные долгу граждане Нагарита стояли против могучего войска Темных Эльфов. В одном из первых сражений мятежа Малекита отступников было втрое больше, чем Высших Эльфов. Дручии были опытны в бою и безжалостны. Эотлир, отец Алит Анара, проявил себя отличным тактиком, его отряды лучников и копьеносцев переигрывали Темных Эльфов на маневре много часов подряд. Сотни Дручии пало в попытках пересечь топь, чернооперенные стрелы забрали их жизни, прежде чем боевые порядки вступили в рукопашную схватку. Разъяренные солдаты Темных Эльфов ворвались в шеренги Азур, но даже сейчас казалось, что верные долгу могут победить. Его Дом был рядом с ним, и Эотлир удерживал позиции.

Гордое знамя Дома Анаров развевалось лишь мгновением дольше, но его раздавила туша огромного черного дракона, чьим всадником был предводитель Дручии. Эотлир был сражен могучей тварью, и армию Высших Эльфов охватила паника. Когда он упал на землю, кровь толчками вытекала из его глотки, Эотлир крикнул своему сыну, Алиту: «Беги!»

## Воины Тени

Немногие подданные Алит Анара пережили это сражение, за ними долгие недели еще охотились в топях и болотах, пока Дручии не устали от поисков. Когда, в итоге, Алит Анар и его спутники покинули убежища, они обнаружили владение своих предков разоренными, а десятки стариков, женщин и детей оказались умерщвлены. Затем он узнал, что его дед, Эоларан, попал в темницы Анлека – Алит Анар больше никогда не встретится с ним.

Алит Анар и его воины принесли страшные клятвы мщения в этот черный день. Они устраивали жестокие засады на армии Малекита, убивая гонцов, истребляя отправленные за припасами отряды и уничтожая подкрепления. Они участвовали в самых крупных сражениях того века – говорили, что сам Каледор Завоеватель лично благодарил Алит Анара после Второй Битвы на Равнинах Эллириона. Тогда воинство Темных Эльфов установило многие дюжины скорострельных копьеметов – Жнецов – и опустошение, вызываемое их залпами, было чудовищно. Но, когда армия Короля-Чародея наступала, Жнецы затихали один за другим – Алит Анар и его соратники появились из укрытий и ставали расчеты. Схватка оказалась короткой и больше походила на бойню. Воины Тени оставили сложные боевые механизмы полностью разрушенными.

## Король Теней

Когда Король-Чародей и его мать, Морати, бежали с Ультуана на запад, немногие оставшиеся благородные Нагарита обратились к Алит Анару, чтобы он возглавил их. В разоренных рощах подле Драконьего Прохода они принесли клятву верности Алит Анару. Их владения были разрушены, затоплены безумием Раскола, а их честь оказалась полностью погублена. Эльфы из прочих земель смотрели на них как на прокляженных – изгоев, немногим отличающихся от Темных Эльфов, с которыми они столь храбро сражались. Этой ночью каждый представитель благороднейших семей Нагарита проливал кровью, что они не будут знать покоя до тех пор, пока не уничтожат Малекита и его последователей. Они стали Воинами Тени, а Алит Анар, их повелитель – Королем Теней.

## Вечная Война

После Раскола на Ультуане оставалось много скрывающихся Дручии, и Воины Тени занялись искоренением этих остатков зла. Это была задача, которую Алит Анар и его воины выполняли с редкой мстительностью, и вскоре мало осталось бандитов-Темных Эльфов, что не боялись имени Короля Теней. Каждый раз, когда Воины Тени истребляли бражескую шайку, его безжалостность росла. Никто не мог спастись – выжившие в схватке, пытающиеся сдаться или бежать, оказывались схвачены и перебиты как признак присутствия Короля Теней.

После битвы у Врат Грифона Алит Анар захватил в плен семь сотен Дручии, чтобы прибить их затем высоко, к белым скалам, возвышающимся над горным проходом, где они мучались до самой своей смерти, а потом их тела продолжали висеть годами, их плоть истлевала, кости ломались и падали вниз, образуя кучи в придорожной пыли. Такова темная сила этого места, что кости можно видеть и по сей день, вместе с ржавыми отметинами от железных гвоздей Алит Анара на скалах.

Позднее Алит Анар повел своих последователей против новопостроенных твердынь Наггарота. В унылых землях севера Нового Мира Воины Тени стали занозой в боку Короля-Чародея, нападая на его корабли, убивая солдат, разграбляя конвои. Не было такого дела, что страшило бы Воинов Тени. Рассказывают, что Алит Анар однажды танцевал, под маской, с самой Морати при дворе Короля-Чародея, прежде чем похитить из ее сокровищницы Камень Полуночи. Затем он обманул Ведьм, посланных на его розыск, хитростью заставив их выпить крови с подмешанным в нее ядом, прежде чем раствориться в пустошах.

## Аэзанар

Каков был финал Короля Теней, о том не может никто рассказать. Его наследники правят кочующим народом Нагарита с давних пор, но ни один из них не присвоил себе имя Короля Теней, остающийся его – и только его – титулом. Они известны как Аэзанар, сыны Анара, и даже Король-Феникс никогда напрямую не говорил и не встречался с ними. Эти беспощадные последователи Короля Теней продолжают свою извечную войну против Короля-Чародей и его слуг, верные тем обетам, что их предки принесли многие тысячи лет назад.

У костров Воинов Тени истинные сыны и дочери Нагарита по-прежнему говорят об Алит Анаре как о живом эльфе, воителе-что-в-тени, воплощенном в телесной оболочке духе мщения, прикованном к миру смертных до момента смерти Короля-Чародея.



# КАЛЕДОР ВТОРОЙ

*Воитель, 1-598 (Имперское летоисчисление -2198 по -1600)*

Утрата Каледора Первого стала тяжелым ударом для эльфов. Старый полководец провел корабль Ультуана через опаснейшие бури и удержал королевство от распада, когда оно легко могло развалиться и быть захвачено. Он оставил следующему Королю-Фениксу сильное войско, надежную цепь укреплений на севере и самый могущественный флот в мире.

Княжеский Совет встретился в Храме Азурана. Ради преемственности политики они выбрали сына Каледора, ставшего следующим Королем-Фениксом, Каледором Вторым.

Но... его отец был мудр, а Каледор II оказался безрассуден. Его отец был искусным полководцем, а сын оказался опрометчивым и нетерпеливым. Каледор унаследовал от отца лишь один талант – он был могучим воителем. Но для народа эльфов, жаждущего покоя, потрясенного до глубины души расколом со своими братьями из Нагарота, Каледор II выглядел как обещание знакомого кормчего у руля.

Слухи о междоусобице среди Эльфов достигли царства гномов в Старом Мире, но они не осознали произошедшего. Мятеж и братоубийственная война – абсолютно чуждые понятия для них, и ни один гном ни разу не нарушил клятву верности, данную своему повелителю. За исключением нескольких морских сражений, война не достигла пределов

Старого Мира. Надежно защищенные в своих горных твердынях, гномы не придали этому большого значения.

Король-Чародей из Нагарота продумал новый план. Когда эльфы вновь в большом количестве вернулись в Старый Мир, торговля между двумя империями вновь расцвела. Малекит узнал о тайных тропах гномов в бытность свою послом от Бел-Шанаара, и теперь использовал это знание к своей выгоде. Темные Эльфы в одеяниях воинов Ультуана обрушились на караваны гномов, похищая их товары. Естественно, подозрение пало на Высших Эльфов.

Король Готрек потребовал от эльфов возмещения убытков. Когда весть о его претензиях достигла Короля-Феникса, его ответ был резок и недипломатичен. Его послание говорило о том, что Король-Феникс не удовлетворяет требования, но отвечает на просьбы. Король Готрек возразил в грубой манере Каледору, что он не испрашивает милостей ни у эльфов, ни даже у самих богов – и удвоил сумму требуемой виры – за нанесенное оскорбление. Каледор отправил посланника гномов назад с отрезанной бородой и заявил, что если Готрек столь жаждет компенсации, он должен прийти на Ультуан и забрать ее.

Пока длилось все вышеописанное, агенты Нагарота активно действовали в Старом Мире, внося смуту и еще сильнее очерняя репутацию Высших Эльфов. Теперь это стало вопросом чести. Решение существовало лишь одно: война.





Войска гномов двинулись на торговый город Тор Алеси (в настоящее время Л'Ангвиль в Бретонии) и осадили его. Готрек поклялся, что возьмет виру деньгами или эльфийской кровью, или же сбреет свою бороду. Это была сильнейшая клятва. Его посланник уже стал Убийцей Троллей из-за позора, лишившись бороды. Гномы были полны решимости не допустить, чтобы их правителя постигла подобная судьба.

Узнав о нападении гномов, Каледор впал в ярость. Он немедленно отправил армию для освобождения Тор Алеси. Могучий флот и огромную армию. Его советники, глядя вслед отплывающим кораблям, были в смятении, опасаясь того, что уход такой силы может привести к тому, что Ультуан окажется почти беззащитным. Каледора охватил гнев, он отверг их страхи как вымышленные.

В Старом Мире разгоралась война. Укрепленные города гномов оказались практически непроницаемыми. Стойкие, выносливые бойцы гномов оказались совсем не схожи с предыдущими противниками эльфов. Выказывая упорство и непреклонность, прославившие их, они просто отказывались сдаваться или признавать свое поражение, даже когда силы выглядели очевидно неравными. Это была не храбрость безумца, как у демонов Хаоса и не бешенство воинов Малекита, но выдающаяся смелость, сочетающаяся с тактическим искусством и поразительными боевыми навыками.

В свою очередь, гномов ошеломила мощь эльфийских армий. Они оценивали силу Ультуана по слабейшим его владениям.

## КАРАДРИЭЛЬ

*Миротворец, 1-603 (Имперское летоисчисление -1599 по -997)*

Вновь эльфы вступили в сражение без Короля-Феникса. Флотилии Короля-Чародея захватили Обезображенный Остров и вернули себе большую часть Земли Теней. Несколько Черных Ковчегов были вытаснены на берег, чтобы стать основой новой твердыни в гавани Анлека. Отсюда Темные Эльфы начали наступление на юг, осадив Врата Грифона.

Высшие Эльфы оказались меж двух огней, пытаясь воевать на два фронта с могущественными противниками. Четвертый совет избрал Карадриэля из Иврессе, отличавшегося от Каледора II как ночь ото дня. Он был спокойным и скромным, посредственным бойцом, но одаренным правителем. Карадриэль принял тяжелое решение – покинуть Старый Мир. Противоборствовать с негибимым, враждебным упрямством гномов, содержать ради этого промадные армии, в то время как враг угрожает самому сердцу эльфийских владений – это выглядело глупостью. Он поступился гордыней, приказав создать новую Корону Феникса и отозвал армии и поселенцев Старого Мира домой.

Среди надменных эльфов поднялся громкий ропот. Для самолюбия эльфов было непереносимо оставить Корону в лапах гномов. Карадриэль ответил, что он предпочитает потерять корону, а не владения, и продолжил свою политику.

Огромные полчища рыцарей и вышколенной пехоты оказались вовсе не тем, на что они рассчитывали. Все же, в типичной для гномов манере поведения, они не собирались признавать свою ошибку, тем более признавать ее перед эльфами.

Война привела к появлению наследия ненависти и озлобления, дрящущегося уже тысячи лет. В отместку за позор лишения бороды, гномы вырубали целые девственные леса, дабы причинить боль эльфам. Обе стороны сражались, пока почти полностью не исчерпали свои силы. Утомленный ожиданием успеха от своих полководцев, Каледор II разогнал своих военачальников и лично возглавил армию. Это стало его последней серьезной ошибкой. При четырнадцатой осаде Тор Алеси он, и воины его дома устремились вперед, атаковав центр гномьей пехоты. Каледор II был повержен Королем Готреком, взявшим Корону Феникса с его тела и объявившем ее вирой за все обиды.

Гномы отступили, заявив о том, что их честь отмщена. Все просьбы о возвращении Короны Феникса встречались приглашением придти и вымолить ее у них. Первая Корона Феникса до сих пор хранится в великих сокровищницах Вечного Пика, оставаясь источником подспудной ненависти и розни между двумя расами.

Пока эльфы собирали войско, дабы попытаться осадить Караз-а-Карак, самую неприступную твердыню мира, пришла весть, что Темные Эльфы опять напали на Ультуан. Долгосрочный замысел Короля-Чародея увенчался успехом.

Многие эльфы, такие как обитатели Атель Лорена, отказались покинуть свой обустроенный новый дом и остались в Старом Мире, но большинство все же вернулось на остров, стремясь обрести защиту армий Ультуана.

Осознавая свою бесталанность как генерала, Карадриэль назначил несколько способных военачальников во главу своих войск. Они принесли ему немало побед. Тетлис из Каледора в особенности заслужил яркую славу, сняв осаду с Врат Грифона и оттеснив Дручии к стенам Анлека.

Карадриэль по-прежнему был занят долгим и медленным исходом из Старого Мира. Он усилил гарнизоны крепостей в горных проходах и ввел систему сменяющих друг друга в гарнизоне отрядов, так что жизненно важные укрепления всегда защищал свежий и полный сил гарнизон.

Остаток правления Карадриэля на севере Ультуана тянулась изредка вспыхивающая стычками война. Все больше Темных Эльфов прибывало из Нагарота. Здесь их ожидали вышколенные, опытные армии Короля-Феникса, многие бойцы которых были ветеранами воин с гномами.

Карадриэль стал первым Королем-Фениксом, умершим в своей постели.

# ТЕТЛИС

*Губитель, 1-304, (Имперское летоисчисление -996 по -692)*

Пятый Совет избрал Тетлиса из Каледора, героя Врат Грифона, новым Королем-Фениксом. Тетлис был еще одним воинственным королем. Он прекрасно понял при Карадриэле ценность подготовки и организации. Его единственной целью при восхождении на трон было изгнание Темных Эльфов с Ультуана. Он следовал ее выполнению с неуклонной последовательностью и решительностью.

Сердце Тетлиса наполняла холодная ненависть к вырождакам из Наггарота, ведь они в одном из своих набегов перебили его семью. Он сражался не за честь или славу, но для того, чтобы угроза от Наггарота прекратилась раз и навсегда. И если Король-Чародей начал эту долгую войну, то Тетлис собирался ее закончить. Возможно, ему бы это удалось, если бы сила драконов не уменьшилась.

Уже во времена конца правления Карадриэля численность драконов стала уменьшаться. Многие впадали во все более длительные периоды спячки, просыпаясь лишь примерно раз в столетие. Эльфам необходимо было увеличить свои силы в иных областях, дабы восполнить утрату первородной силы и ярости великих змиев.



Первые годы царствования Тетлиса породили новые армии. Каждый эльфийский город стал обязан содержать поле для тренировок, где его воины могли совершенствовать свои навыки и разыгрывать учебные сражения. Мучительно медленно, со скрупулезным вниманием к деталям, Тетлис воссоздал могущество эльфов до уровня, невиданного со времен Аэнариона. Он никогда не вступал в сражение, если не был уверен в подавляющем превосходстве своих сил и реальности победы.

Беспощадное истребление сокрушило Темных Эльфов. За долгие столетия серия крупных наступлений отбросила Дручии с Земель Тени и закончилась штурмом Анлека. Победители, Азур, не брали пленных.

Ультуан вновь был защищен, а Тетлис устремился к Обезображенному Острову. Самый большой флот эльфов за всю историю был создан, дабы захватить его. Морские просторы вокруг острова были очищены от судов Темных Эльфов и, собравшись на берегу, Дручии ожидали прихода Азур, собираясь не пустить их на землю. Тысячи Высших Эльфов погибли от арбалетных болтов во время высадки. Копьеметы, установленные на кораблях, ответили своими залпами, стаи стрел пикировали на скопления Наггаротцев. Моря покраснели от крови. Переполненные ненавистью, Дручии атаковали высаживающихся, и в воде разгорелась

жестокая схватка. Обе стороны сражались с бездумной яростью, багровая пена хлестала их по коленям. Здесь не было места мастерству. Воины просто рубили друг друга. Раненых опрокидывали и они тонули в прибое. Дюйм за скользким от крови дюймом Высшие Эльфы пробивались к берегу.

От возвышающихся над линией прибоя скал Дручии обрушили ливень стрел. Со своей привычной тщательностью Тетлис учел и это обстоятельство. Пока Темные Эльфы сражались на берегу, другое войско Высших Эльфов высадилось в нескольких милях, в отдалении. Кавалерия Серебряных Шлемов скоро пересекла это расстояние и обрушилась на Дручии, что были на скалах. В ужасной стычке, что последовала, немало Темных Эльфов было сброшено, с их криками ярости, ненависти и страха, с обрыва. Их тела разбились о камни внизу.

Теперь у эльфов оказался защищенный плацдарм, на который они могли высадить остаток армии. Вскоре они овладели островом, скинув темных собратьев в море. Десятки тысяч Дручии были перебиты, пока даже самые закаленные морские волки не устали от резни. Капитаны опасались, что их бойцы могли приобрести вкус к такому кровопролитию и превратиться в подобие своих противников.

Многие капитаны возражали против дальнейшего похода, в Наггарот, заявляя, что уже добились желанной цели, а потери окажутся чересчур велики. Тетлис настаивал, чтобы они продолжили истребление, но вначале, охваченный каким-то неодолимым стремлением, он должен совершить паломничество к Алтарю Каина.

На Равнине Костей, обширной, покрытой костяками пустоши, окружающей Алтарь, Тетлис заметил нечто сверкающее. Загадочно притянутый к сиянию, он обнаружил драконьи латы Аэнариона. Признаков скелета Аэнариона или Индраугнира не было. Латы он подарил Ауралиону, праправнуку Морелиона, сына Аэнариона и Астариэли. Это стало последним деянием Короля-Феникса.

Существует две версии того, что произошло позднее. Некоторые записи говорят о том, что он отпустил Белых Львов и прочую свою свиту, заявив, что он должен побыть в одиночестве, дабы подумать о том оружии, что причинил столько бед его народу. Затем из укрытия в груди костей появился убийца-Дручии и сразил Тетлиса отравленным клинком. Другие рассказывали, что Тетлис, настроенный положить конец войне с Темными Эльфами, схватил Меч Каина. Клинок задрожал от его прикосновения и начал покидать каменные ножны. Короля же убили его собственные стражи, страшась последствия возвращения рокового оружия Аэнариона в мир.

Никто точно не знает, что произошло. Мнения историков разделились. Все что достоверно известно, что в этот день Тетлис погиб, и, лишившись его решительной целеустремленности, Эльфийская армада повернула назад, не дойдя до Наггарота.

# БЕЛ-КОРХАДРИС

*Просвещенный Король, 1-1189 (Имперское летоисчисление -690 по 498)*

Граждане устали от войны, и эльфы Шестого Совета выбрали Бел-Корхадриса из Сафери своим новым Королем. Король-волшебник, известный ученый, Бел-Корхадрис верил, что магия способна защитить Ультуан от вторжения.

Так начался великий век эльфийского просвящения. Во время долгого правления Бел-Корхадриса была возведена Белая Башня Хоэта, в месте, специально выбранном с помощью искусства геомансеров. Для ее создания потребовалась почти тысяча лет и искусство величайших магов и архитекторов Ультуана. Волшебники заполнили самой действенной магией страницы гримуаров, дабы они хранились в ее библиотеках. Башню оберегают заклинания иллюзий и охраняют чары, призванные защитить это бесценное сокровище.

Просвещенный Король основал орден Хранителей Знаний в Хоэте. Каждая наука – будь то искусство войны, колдовство или алхимия, изучается здесь. Именно в те времена собались Мастера Меча из Хоэта, чтобы изучать тонкости боя на мечах и оберегать Башню. От этих ученых бойцов произошел странствующий по всему Ультуану орден превосходных воителей, собирающих сведения и выполняющих поручения Верховного Хранителя Знаний.

Немало прославленных ученых и чародеев собралось в Хоэте. Подобное скопление знания не появлялось до того или после. В тени остроконечной иглы Башни тысячи мудрейших философов спорили о самых сложных областях непознанного и тайного.

## АЭТИС

*Поэт, 1-622 (Имперское летоисчисление 499-1120)*

Бел-Корхадриса сменил Аэтис из Сафери, первый Король-Феникс, который унаследовал спокойное королевство и получил трон не в результате гибели предшественника на войне. В его правление длительный мир продолжался. Темные Эльфы тихо сидели в Нагароте. Многие говорили о том, что они медленно вымирают, уже практически исчезли. Появились даже слухи, что Король-Чародей все-таки умер.

Аэтис был прославленным поэтом и певцом. Он собрал при своем дворе всех лучших артистов Ультуана. Поэты, драматурги, художники, скульпторы, сочинители историй и пьес – всем нашлось место в просторном дворце из обработанного нефрита. Внушительные богатства были израсходованы на впечатляющие замыслы. Город Лотерн вырос из небольшой рыбацкой деревушки в громадное поселение, сюда стекались все торговые пути из колоний и других стран. Были установлены сношения с древней человеческой империей в Катае. Представители Короля-Феникса посетили двор Императора Китая. Шелк, нефрит и специи стали ценным товаром.

Внутри залов библиотеки несколько Хранителей Знаний начали писать Книгу Дней, великую историю эльфийского народа, на основе которой будут излагаться все последующие летописи.

Правление Просвещенного Короля было так же ознаменовано почти ненарушаемым миром. Темные Эльфы Нагарота оказались столь ослабленными победами Тетлиса, что они опасались покидать свои владения. Бел-Корхадрис властвовал мудро и хорошо, и был любим всеми. Эльфы вспоминают это время, как начало второго золотого века.



Бел-Корхадрис умер вскоре после окончания строительства Белой Башни и был похоронен в ее основании с пышной церемонией. Бел-Корхадрис стал единственным Королем-Фениксом, за которым по его собственной воле не пришел в час его смерти Белый Корабль Стражи Феникса. Говорят, что призрак Бел-Корхадриса все еще бродит по подвалам Башни, изредка помогая ученым в их поисках.

Уверенные в своем могуществе, эльфы начали сокращать армию и флот. После пятнадцати веков относительного мира под властью Бел-Корхадриса и Аэтиса, воспоминания о старинных войнах и древних врагах начали тускнеть и забываться.

Тогда же эльфы начали осознавать, что они – вымирающий народ. Даже во время долгого, благостного мира, население уменьшалось. Всего лишь уменьшилось число новорожденных и великие города стали пустеть.

И вновь начали распространяться Культы Излишеств, на этот раз окутанные завесой тайны, что делало их еще более привлекательными в глазах пресыщенных эльфийских аристократов. Спустя какое-то время Мастера Меча из Хоэта стали расследовать деятельность сектантов. Их открытия привели Верховного Хранителя Знаний в достаточное беспокойство, чтобы он обратился к Королю-Фениксу. Канцлер Двора оказался тайным шпионом Нагарота. Во время разоблачения он пронзил отравленным кинжалом сердце Аэтиса. Так восьмой Король-Феникс пал от руки казавшегося верным другом.

# МОРВАЭЛЬ

*Безрассудный, 1-381 (Имперское летоисчисление 1121 по 1502)*

Восьмой Совет избрал Морваэля из Иврессе, Верховного Хранителя Знаний Белой Башни, дабы он заменил павшего от руки убийцы Короля-Феникса Аэтиса. Первым указом Морваэля после коронации стало объявление об атаке – возмездии Наггароту. Эльфийский флот отправился к холодным берегам севера и был быстро уничтожен Темными Эльфами.

Когда немногие уцелевшие доставили весть о поражении назад на Ультуан, среди Азур началась паника. Они считали угрозу со стороны Наггарота практически исчезнувшей, но, как оказалось, они сумели восстановить свое могущество. Огромная армада Темных Эльфов произвела высадку на Обезображенном Острове и, захватив его, устремилась к Ультуану. Они вернули себе проклятый город Анлек и возвели на его руинах могучую твердыню. Скорое наступление Дручии на юг был остановлено лишь в отчаянной схватке за Врата Грифона.

Испытывающий нужду в солдатах Морваэль создал систему призыва, что существует и поныне. Каждый эльф должен приобрести свое собственное вооружение и провести часть года в рядах армии. Эта система позволяет уменьшающемуся населению Ультуана выставлять в поле могучие армии из граждан-ополченцев, размер которых превосходит видимые возможности угасающей расы.

Морваэль обладал чувствительной, возвышенной душой. Его часто терзали ужасные сны и видения. Он был вынужден использовать Мастеров Меча из Хоэта и других служителей, чтобы выследить последователей Культа Роскоши и Культа Удовольствий, именно ему приходилось подписывать смертные приговоры. Морваэль опустошил сундуки Трона Феникса, дабы построить новый флот, способный вести сражение с Дручии в северных морях, чтобы остановить поток подкреплений из Наггарота.

Вскоре противостояние достигло своего высшего напряжения, и Ментей из Каледора осадил Анлек во главе могучей армии Азур. Морваэль оставался в Храме Азурана, ожидая исхода битвы. Каждую ночь его мучили все более тяжелые кошмары. Некоторые говорили, что их насылал на него сам Король-Чародей. С каждым прошедшим днем Морваэль все глубже погружался в отчаяние, по мере того как гонцы приносили ему вести о потерях его войск.

В итоге, смертельно уставший Морваэль оставил свой трон и просто вошел в пламя Азурана, обретая там свою смерть. В день самоубийства Морваэля Ментей был убит при штурме Анлека, но его армия смогла обратить в бегство Темных Эльфов и изгнать их из Ультуана.



# БЕЛ-ХАТОР

Мудрец, 1-660, (Имперское летоисчисление с 1503 по 2162)

Девятый Совет зашел в тупик, вызванный противоборством между сторонниками войны и желающими мира. В конце было достигнуто соглашение и короновали Бел-Хатор, князя-волшебника из Сафери.

Избрание Бел-Хатора казалось непродуманным решением: подобно большинству благородных Сафери он отличался некоторой эксцентричностью. Много других князей считало его легкой мишенью для управления в целях своей группы. Князья ошибались. Бел-Хатор оказался на удивление волевым и мудрым эльфом. Он отверг все попытки заставить его принять решение о вторжении в Наггарот. Король понимал, что даже в случае успеха в тех унылых северных землях, цена победы окажется столь высока, что эльфы не смогут восстановиться после ее уплаты. Численность их столь упала в последние годы, что многие города наполовину опустели, а многие поля остались невозделанными. Он не хотел ставить на кон судьбу расы.

Вскоре его внимание привлекло иное. В Старом Мире племя Людей поднялось от варварства к главенствующему положению всего лишь за два коротких тысячелетия. Две могущественных страны поделили северную часть Старого Мира. Империя, конфедерация городов-государств и провинций, провозгласившая своим повелителем Императора, и королевство Бретония. За северными пределами Старого Света лежали пустоши Норски, где обосновались свирепые грабители и налетчики, Норски.

Длинные корабли Норсков давно беспокоили побережье Ультуана, прорываясь через сторожевые корабли эльфов. Во время второго столетия правления Бел-Хатора флотилия из Норски, под началом Магнуса Безумного, попыталась захватить Лотерн. Такое бессмысленное предприятие немало послужило для получения Норсками репутации берсерков, однако оно не было ни последним, ни крупнейшим из нападений. В течение двух столетий после непродуманной атаки Магнуса, налеты участились до того уровня, что эльфийский флот уже не справлялся с ними. Десятки эльфийских кораблей Высших Эльфов оказались потеряны в морских схватках и многие поселения на восточном побережье Ультуана были разорены.

Осознав, что угроза со временем лишь возрастет, Бел-Хатор призвал всех искуснейших магов Ультуана и приказал им защитить восточные подходы к островному континенту. После тридцати лет подготовки, волшебники окутали эти подступы лабиринтом чар, иллюзий и коварными отменями и туманами. Только слепая удача теперь могла позволить Норскам добраться до Ультуана. Легенды об этих смертельно опасных морских путях достигли Старого Мира и заставили людей говорить о владениях эльфов с ужасом.

Норски были не единственными среди людей, осмелившимися идти по морю к Ультуану. Все чаще могущественные морские державы – Империя и Бретония – посылали суда на запад, через океан, для поиска Ультуана и мифических золотых городов Астрии. Жители Старого Мира были целеустремленными мореходами и, неизбежно, какие-то из кораблей нашли путь к Ультуану. Король-Феникс издал указ, запрещающий им выса-

живаться на берег Ультуана. Тем не менее, он разрешил Финубару, князю из Этейн, отправиться в Старый Мир с возвращающимися людьми, дабы изучить новых хозяев Старого Мира.

Финубар сошел на берег в Л'Ангвиле в Бретонии и затем пять десятилетий посвятил путешествиям по континенту. Из-за старинной вражды с гномами, прошло немало лет с тех пор, как нога Высшего Эльфа ступала по Старому Миру. Он был одновременно изумлен и потрясен увиденным. Земли людей оказались обширными, цивилизованными и плотнонаселенными. Люди явно доказали свои таланты в науках и инженерном деле.

Финубар ожидал встретить глиняные мазанки и примитивных дикарей. Но он столкнулся с величественными, окруженными стенами городами и вымуштрованными армиями, способными отогнать орков и поддерживать мир и порядок в громадных владениях. Финубар увидел, что люди многочисленны и их становится все больше. Только вопрос времени отделял их от превосходства над более древними расами. В дополнение ко всему, его заворожили их грубая жизненная сила, их жизнерадостная культура, их энергия и алчность. Финубар быстро осознал, что для эльфов гораздо лучше считать людей среди друзей, чем среди врагов.

В своих странствиях он также разыскал потерянное владение эльфов, Атель Лорен. Его поразило и шокировало увиденное. Эльфы старинной пограничной провинции встали на путь, сильно разнящийся от дороги Высших Эльфов, Азраи стали частью своего лесного дома, равно далекими как от Азур из Ультуана, так и от Дручии из Наггарота. С этого момента они стали известны своим сородичам на Ультуане как Лесные Эльфы. Несмотря на то, что обитатели Атель Лорена не проявили недружелюбия к Финубару, дальнейшие попытки восстановления отношений оказались безуспешными, и посланников от Азур встречало в лучшем случае равнодушие, а в некоторых случаях – открытая враждебность.

Когда Финубар вернулся в итоге на Ультуан, его приветствовали как великого героя. Король-Феникс выслушал слова Финубара и отменил свой предыдущий указ о запрещении доступа людей на Ультуан. По просьбе Финубара для человеческих купцов был открыт город Лотерн и лоцманы эльфов предоставили свои навыки, чтобы торговые суда дошли до Ультуана. После такого приглашения те народы людей, что занимались морской торговлей, не теряли ни минуты. Они путешествовали к Острову-Континенту, чтобы узреть своими глазами его чудеса. Корабли из Империи, Бретонии, Мариенбурга и всех прочих стран стекались в величайший эльфийский город.

Так начался второй период бурного расцвета в Лотерне. Князь Финубар наблюдал за тем, как его родной город превращается в крупнейший торговый порт мира, и был счастлив. Людей ошеломило величие и утонченность эльфийской цивилизации, они получали крупные барыши от проводившейся здесь торговли. Эльфы, к своей радости, обрели могущественных союзников в Старом Мире. Когда Бел-Хатор мирно умер от старости, Финубар стал его избранным преемником.

# ФИНУБАР

*Мореплавателъ (Имперское летоисчисление с 2163 по настоящее время)*

Получивший бесценный опыт в странствиях по Старому Миру, Финубар из Лотерна оказался наиболее подготовленным из всех князей для понимания нового времени. По складу характера и приобретенным навыкам общения он мог вести переговоры с людьми, а как рожденный в Лотерне, он вырос с пониманием ценности торговых сношений и терпимым, космополитичным взглядом на мир. В сочетании с волей Бел-Хатора, правящий совет избрал Финубара.

В сто тридцать восьмой год царствования Финубара началось Великое Вторжение Хаоса. Казалось, что Темные Силы вновь вернулись, дабы завладеть миром. Многочисленная армада вышла из Наггарота и сам Король-Чародей ступил на землю Ультуана. Какое-то время считалось, что Вечная Королева и все владения вместе с нею были утрачены. Затем появились два могучих героя, братья-близнецы Тирион и Теклис, освободившие Ультуан и изгнавшие захватчиков. Усилиями великих братьев Темные Эльфы были отброшены, а Ультуан удалось уберечь от разрушения.

С тех пор мир стал темнее. Несмотря на охранные чары, наложенные в правление Бел-Хатора, набеги Норски увеличились по частоте. Орда гоблинов под началом Грома Пузо из Туманных Гор опустошило восточный Ультуана.

## ТИРИОН И ТЕКЛИС

Среди Высших Эльфов имена Тириона и Теклиса произносятся со скрытым восхищением. Известность этих братьев простирается за пределы Ультуана. Князь Тирион – эльфийский полководец, обративший в бегство Великое Вторжение Хаоса двести лет назад. Теклис – искуснейший в мире маг, столь могущественный, что его именем называют заклинания и артефакты. Рожденные в одном из старейших семейств Ультуана, их происхождение можно отследить до проклятого короля Аэнариона, первого и величайшего из Королей-Фениксов. Братья обречены совершать подвиги и изменять судьбу стран.

Братья разнятся как день и ночь. Тирион – высокий, красивый с горделивой осанкой, мастер боя, равный в воинском искусстве Драконьим Князьям прошлого. Избранный чемпион Вечной Королевы из Авелорна, он безупречный воитель и безжалостный противник. Как говорят, в его облике вновь вернулся Аэнарион-Защитник.

Долгое проклятье потомков Аэнариона больше сказало на брате Тириона, Теклисе. Его брат могуч, а он слаб. Тирион золотоволос и бронзовокож, а Теклис бледен, худ и цвет его волос – черный. Тирион красноречив, его помыслы возвышены, а Теклис желчен и ожесточен. С самого рождения он был болезненным и чахоточным. Ребенком он выказывал ненасытное любопытство и проявил поразительный магический дар. Его обучали окутанные тайной Хранители Знаний из Башни Хоэта, распознавшие в

Корсары Темных Эльфов совершили бесчисленные акты разбоя на морских путях. Надежды на новый золотой век мира исчезли, эльфы и их новые союзники вновь взялись за оружие.

Для эльфов, настоящее – это выбор, содержащий одновременно обещание восстановления и угрозу уничтожения. Их старые противники усилились, а они, в свою очередь, ослабли. Ультуан по-прежнему может выпустить в море величайший флот Известного Мира, а их армии по праву внушают страх врагам, но все же – Высшие Эльфы всего лишь тени своей былой славы. Немало обитателей Ультуана думают, что лучшие дни их расы остались в прошлом.

И тем не менее, каждый новый год предоставляет новые возможности для обретения славы и победы над злом. Не перевелись еще великие эльфийские герои, храбрые воители и искусные волшебники, желающие встать на пути Темных Сил, а могучие драконы, пусть и уменьшившиеся в числе, становятся беспокойнее в своем долгом оцепенении. На севере вновь собирает силы Король-Чародей, а Меч Каина преследует воинов во сне, обещая их душам запретную славу. Высшие Эльфы все еще должны сыграть не последнюю роль в этом мире, прежде чем закончится последний акт их долгой драмы.

нем великую силу. Именно в пределах Белой Башни, охраняемых искуснейшими иллюзиями, он познал тонкости чародейства и достиг истинного мастерства в Высшей Магии.

### *Войны с Темными Эльфами*

Когда началось Великое Вторжение Хаоса, сама судьба коснулась близнецов. Устремившиеся с севера Дручии пронесли по всему Ультуану, опустошая, поджигая, разоряя. Заключив союз со слугами четырех сил Хаоса, они казались неодолимыми. Громадные Черные Ковчег из Наггарота выплеснули волну скверны на берега эльфийских владений. Корабли из покрытого рунами красного железа привезли на Ультуан кровожадных воинов Хаоса, и сам Король-Чародей вновь ступил на землю, столь давно изгнавшую его. Повсеместно захваченные врасплох эльфы терпели поражение за поражением от рук своих темных собратьев. В землях людей дела шли не лучше. Раздробленная Империя, давно уже ставшая колом бурлящей междоусобицы, не могла устоять против прилива Хаоса. Это было время крови и тьмы, мир шел по пути своей смерти и разрушения.

Тирион находился в Авелорне, при дворе Аларизэли, недавно получившей венец Вечной Королевы, когда Дручии напали. Громовой рев их зверей наполнил древние леса. Холодящий звук их медных труб победно разносился в сердце королевства. Берегини Королевы спешно отправилась для встречи грозившим



их госпоже Дручии. Наскоро собранной войско было брошено в сражение без видимого результата. Темные Эльфы оказались чересчур сильны и все выглядело так, что Вечная Королева, духовный лидер Ультуана, достанется им. В отчаянии, Тирион вытащил ее из шелкового павильона и прорубил себе кровавую тропу из схватки, перебив всех, вставших на его пути. Во время отступления Тирион был ранен клинком Ведьмы, но не обратил на это внимание, и двое сбежавших растворились в древней чаще. Весть об утрате Вечной Королевы распространилась по Ультуану и сердца Высших Эльфов наполнило глубокое отчаяние.

Когда слухи об исчезновении Тириона достигли Белой Башни, Теклис отказался поверить в смерть своего брата. С рождения они обладали особой мистической связью, и маг был уверен, что в случае гибели Тириона он почувствовал бы это. Теклис решил покинуть башню и отправиться на его поиски. Используя все свое изощренное искусство, он сковал себе меч и зачаровал его гибельными заклятьями. Осознав, что Теклиса не переубедить, Верховный Хранитель Знаний подарил его Коронай Войны Сафери и отпустил ученика. Он ощущал в молодом эльфе метку рока и знал, что судьба эльфийских королевств зависит от него. Теклис сейчас был сильнее, зелья Хранителей проделали немалую работу по приданию ему телесной выносливости. Верховный Хранитель Знаний надеялся, что этого будет достаточно.

Тирион и Вечная Королева спасались, проходя через разоренные войной земли. Древние леса горели от жестокости Темных Эльфов, взявших реванш за свое долгое изгнание. Целая армия конников Эллириана была уничтожена в поле колдовством Короля-Чародея. Князя Каледора безуспешно пытались разбудить последних драконов, а великие флотилии Лотерна были изгнаны с морских просторов в череде титанических битв. Войско Темных Эльфов вновь захватило Обезображенный Остров и Алтарь Каина снова очутился в руках Дручии. Триумф за триумфом падали в руки отродий из Наггарота. Жестокое поражение одно за другим доставалось Высшим Эльфам.

Темные Эльфы злорадствовали из-за новости о гибели Аларизели, но Король-Чародей отказался верить слухам о ее смерти. Он приказал, чтобы ее тело было найдено, дабы он мог распять его на своем знамени. Четверо убийц стояло перед ним и они поклялись не знать покоя, пока тело Аларизели не окажется у него в руках. Темные Эльфы везде разыскивали пару беглецов. Тирион и Вечная Королева нередко были вынуждены прятаться и даже ползти по грязи, чтобы избежать внимания дозоров Дручии. По мере того, как седьминская отравка подчиняла его, Тирион слабел, его захоронило, но из-за разорения своей земли юная Королева не обладала властью спасти его.

Высшие Эльфы опустили до партизанской войны в своих собственных владениях, а служители Тьмы правили повсеместно. Но теперь новый слух наполнял все уши. Колдун вступил в сражение и никто не может устоять против него. Это молодой, бледный эльф, несущий Корону Войны Сафери. При его появлении Темные Эльфы дрожали, так как он повелевает колдовством, словно рожденный для этой цели. Его слова вызывают молнии, разят чудовищ и уничтожают воинов Хаоса. Чемпион Сланеша Альбрехт Нуман вызвал его на бой, но превратился в одно мгновение в пыль вместе со своими последователями. Колдун вмешался в

битве при Хатар Форд и перебил Ковен Десяти Ферика Кастермана – самых грозных чароделов Тзинча того времени. Это были небольшие победы, но в эти черные дни лишь они давали Высшим Эльфам какую-то надежду.

Именно в надежду более всего нуждались многие жители эльфийских королевств. Лапа Хаоса прочно удерживала в своей хватке Ультуан. От Шрейса на севере до Этейн на юге, владения эльфов были захвачены. Даже воды Внутреннего моря не были свободны от вторгшихся Дручии. Испоганенные прибрежные леса превращались в корабли со



сверхъестественной скоростью, корсары добрались до самого Острова Мертвецов, прежде чем были остановлены охранными чарами. Только в Сафери, возле Белой Башни, и внутри стен могущественного города-крепости Лотерна Темные Эльфы пока не получили власть, но даже здесь будущее выглядело мрачно. Три Черных Ковчега осаждали великий маяк Лотерна, Сияющую Башню. День и ночь удары заклятий и снаряды осадных орудий били в укрепления. Сам Король-Феникс оказался в ловушке стен города. Казалось, что лишь быстротекущее время отделяет всю землю от поглощения. С потерей Вечной Королевы, эльфы не обладали стойкостью духа, необходимой для продолжения сражения.

### *Час темного отчаяния*

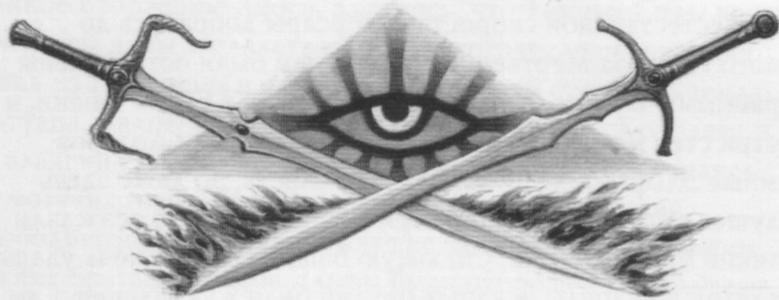
В лесах Авелорна охота настигала добычу. Четверо убийц в конце концов настигли Тириона и оберегаемую им, в ночи обрушившись на их привал. Раненый эльфийский Владыка сражался подобно безумевшему от крови волку. Неистовыми взмахами его клинка Темные Эльфы были повержены, но перед гибелью один из них успел выпустить вестника, несущего слово о встрече. С воплем триумфа Повелитель Наггарота отправил по следу свою гордость, своего любимца, Хранителя Секретов, Н'Кари. Ревущий Великий Демон бросился через ночь на поиск жертвы.

Демон обнаружил Тириона и Вечную Королеву в самый темный час, перед рассветом, устремившись на них подобно падающей с небосклона звезде. Когда-то Вечная Королева могла легко изгнать демона, но ее сила угасла вместе с разорением ее владений. Тирион поднялся на ноги, настроенный дорого продать свою жизнь. Взмахом одной могучей лапы демон отбросил раненого воителя в сторону. Возвышаясь над Вечной Королевой, Н'Кари протянул клешню, чтобы коснуться ее ланит.

Внезапно молния разорвала мрак ночи и демон отшатнулся назад. Хрупкая на вид фигура появилась из леса. Ее голову украшал шлем Сафери с лунным полумесяцем, и она быстро встала между королевой и Хранителем Секретов. С разгневанным ревом демон поднялся для сокрушения дерзкого. Теклис произнес гремящие слова, и шар сияющей силы ринулся вперед, его касание сразу же отправило демона назад, во Владения Хаоса. Теклис поспешил на помощь брату. Используя все умения целителя, полученные в Белой Башне, он сумел вернуть уходящий дух Тириона от самого смертного предела.

Теклис вывел Вечную Королеву и своего близнеца на берега Внутреннего моря. Их подобрал белый корабль с командой из остатков стражи Королевы. Он доставил их на Равнину Финувала, где разрозненные остатки эльфийских армий готовились к последнему бою.

Колесничие из Тиранока выдвинулись на позицию между конницей Серебряных Шлемов и копьеносцами из Котика и Иврессе. Эллирианские наездники встали возле Белых Львов из Шрейса. Всадники на грифонах – эльфийские князья – кружили над войском. Мастера Меча из Белой Башни находились возле Берегинь Вечной Королевы. Когда по шеренгам разнеслась весть о появлении Королевы, великая радость охватила армию, и все воители обрели крепость духа. Но затем облако пыли на горизонте провозгласило приближение врага.



### *Битва на Равнинах Финувала*

Этой ночью две армии разбили лагерь на расстоянии полета стрелы одна от другой. Среди Азур Тириона и Теклиса радостно приветствовал их отец, Аратион. Старый эльфийский властитель одарил Тириона Драконьими Латами Аэнариона. Этот доспех помнил тепло тела первого Короля-Феникса, когда тот сражался в древних войнах с Хаосом. Он был выкован в пылающем сердце Кузницы Ваула и мог выдержать даже ярость драконьего дыхания. В благодарность за спасение Королевы, эльфы из Эллириона принесли ему в дар своего лучшего коня, Мальхандира, последнего из линии Корхандира, отца лошадей. Сама Вечная Королева отдала ему брошь в виде сердца, на которую она наложила чары, содействующие безопасному возвращению. В своей могучей длани Тирион держал рунный меч Солнцеклык, созданный в старые дни для битвы с демонами. Тирион был готов к предстоящей схватке.

Теклису Аларизель отдала священный Посох Лилят. Он придал ему силы и выносливость в достатке, так что маг более не нуждался в своих укрепляющих зельях. Теклис отверг предложенные ему клинки, предпочитая им меч, сделанный своими руками. Теперь и он был готов стоять рядом с братом в грядущей битве.

Пришествие рассвета открыло полную мощь сил Хаоса. Бесконечные ряды Дручии-арбалетчиков возносили хвалу темным богам. Орда Холодных ревела и хрипела в холоде утреннего солнца. Закованные в броню солдаты несли свои копья. Ведьмы безумно визжали и гоготали. Повелители Зверей выводили своих чудовищ на позиции. Целое крыло армии Короля-Чародея состояло из Рыцарей Хаоса и их зверомордой свиты. Эльфы оказались в подавляющем меньшинстве, их шансы на победу выглядели призрачными. С выжженного холма в центре воинства зла, силуэт в черных доспехах, сам Король-Чародей, обозревал поле боя. Он был уверен, что победа уже находится в его стальной перчатке.

Уриан Отравленное Лезвие, доверенный чемпион Короля-Чародея, бросил вызов на поединок. Есть ли среди Азур храбрецы, готовые сразиться с ним? Темная слава Уриана обгоняла его и вызывала трепет в сердцах. Он был выращен для боя самим Малекитом и стал искуснейшим из убийц, беспощаднейшим из умерщвляющих.

Первым принял вызов Архалиезн из Иврессе. Могучий воитель, ветеран бесчисленных битв. Уриан убил его, словно Архалиезн был ребенком. Эльфийская армия испустила стон отчаяния и разочарования. Следующим поединщиком стал Корхиан Железный Меч, капитан Белых Львов, самый прославленный мастер меча из Шрейса. Удары сменяли друг друга быстрее, чем за ними мог последовать глаз – но все равно, спустя минуту гордый Высший Эльф лежал, обезглавленный, на земле. Затем вперед выехал Тирион.

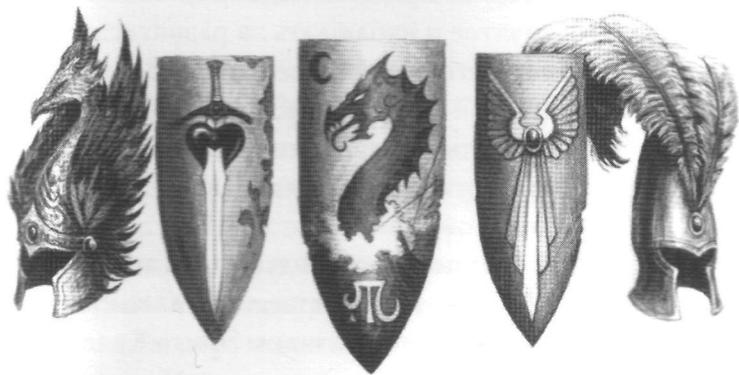
Свидетелем подобной схватки не оказывался никто до этого. Словно сами боги вступили в сражение. Искры вылетали, когда лезвие встречало лезвие. Оба мастера сражались в полной тишине. Вновь и вновь мерцающий, темный клинок Уриана отражался латами Тириона. Вновь и вновь главный убийца уклонялся от взмаха Солнцеклыка. Они бились уже целый час, и до сих пор никто не мог одержать верх. Заклятья пронизывали воздух возле них, Король-Чародей пытался помочь своему чемпиону. Пот покрывал лоб Теклиса, рассеивающего эти попытки.

Все наблюдатели затаили дыхание. Казалось невероятным, что кто-то может уцелеть внутри такого вихря движущихся лезвий. Затем Тирион оступися и Уриан навис над ним, высоко подняв меч. Это было той ошибкой, что ждал Высший Эльф. Стремительный выпад меча пронзил сердце убийцы. Воинство тьмы испустило вопль муки и рванулось вперед, желая поглотить своей массой одинокого эльфа. Армия Азур устремилось навстречу. Мальхандир достиг своего хозяина первым и Тирион взлетел в седло, готовый встретить врага.

Две силы столкнулись в центре Равнины Финувала. Темные Эльфы имели преимущество в численности, а их союзники отлично сражались. Высшие эльфы дрались за свою родину и Вечную Королеву. Их переполняла отчаянная смелость, происходившая из осознания того, что эта схватка – последний шанс переломить ход войны. Весь долгий день бой шел с яростным, незатухающим ожесточением. Обе стороны были охвачены всепоглощающей ненавистью, порожденной эпохами междоусобицы. Залпы арбалетных болтов, столь частые, что они закрывали небо, встречали облака белооперенных стрел. Чудовищным Холодным ловкие эльфы подрезали сухожилия. Всадники Эллириона погибали от мерзких тварей Хаоса. Заклятья проносились в воздухе во всех направлениях. Кровь смешалась с пылью, поднятой сражающимися. Тысячи пали, но никто не уступал не пяди. Так велико было истребление, что воины дрались на телах павших, а вороны пировали на раненых, погребенных под грудами убитых.

В самой гуще битвы Тирион дрался с бешенством разъяренного зверя. Его длинный пылающий клинок убивал каждым ударом, а сверкающая броня отражала оружие отчаявшихся противников. Сам по себе он стоил целого войска. Там, где он появлялся, сердца эльфов наполняла

надежда. Мальхандир дробил кости Дручии своими серебряными подковами. Но даже Тирион не мог оказаться во всех схватках одновременно и медленно, не неотвратно, численное превосходство врага меняло ход сражения не в пользу Высших Эльфов.



### Поражение Короля-Чародея

В сердце противостояния Теклис отражал темное колдовство Короля-Чародей. Злой владыка Наггарота совершенствовал свое черное искусство долгие тысячелетия, и впервые Теклис встретил достойного противника. Потрясающие магические силы стягивались к ним и превращались в смертельное оружие. Молнии терзали темнеющие небеса. Жуткие облака, способные обглодать воинов до костей, отбрасывались колдовскими ветрами. Демоны завывали и тараторили, прорываясь через побоище. Теклис устремился в небо, чтобы лучше обозреть схватку. С выжженной вершины холма Король-Чародей противодействовал ему, заклятье следовало за заклятье.

Теклис увидел, что поражение близится. Размер воинства Темных Эльфов оказался чересчур большим. Казалось, что Азур будут полностью уничтожены. Ничего уже не оставалось, необходимо было пойти на последнюю, отчаянную попытку. И Теклис призвал могущество Лилят. Его посох засветился и запульсировал, переполненный божественной энергией. Теклис придал накопленной силе облик громадной стрелы и отправил ее в Короля-Чародея.

В неистовом безумии злой колдун пытался отразить ее в сторону, но не преуспел. Удар поразил его точно и неотвратно, сжигая самую его душу. В последний момент ему пришлось сбежать во Владения Хаоса, дабы не умереть последней и полной смертью. Освободившись от груза противостояния с Малекитом, Теклис обратил свое мастерство на темные полчища. Заклинание за заклинанием обрушивались на Дручии, сотни погибли от молний и стустков чистой магии, хлестающих их с небес.

Мальхандир доставил Тириона к знаменосцу Короля-Чародея. Высший Эльф легко сразил своего противника. Мальхандир втоптал штандарт Малекита в грязь. Увидев поражение своего господина и падение своего знамени, Темные Эльфы впали в отчаяние. Возвышаясь над ними, кажущийся неодолимым Теклис испепелял их потоком колдовского огня. Впереди ряды предателей резал, как нос корабля, пробивающий волну за волной, клинок неодолимого воителя. Почти вся армия дрогнула и обратилась в бегство и была перебита до последнего эльфа. Азур впервые за год одержали крупную победу. Ход войны был переломлен.

Тирион повел войска на юг, чтобы снять осаду с Лотерна. Слово о его приближении вселило надежду в Азур. Высокий витязь, несущий благословение Вечной Королевы и его волшебник-близнец, внушали страх своим врагам. Армия Высших Эльфов обрушилась на осаждавших Лотерн, предав их мечу. Король-Феникс вывел свою личную стражу из Лотерна им навстречу. Зажатые между молотом и наковальней, осаждающие были сокрушены. Возле стен Лотерна Тириона и Теклиса поздравлял сам Король-Феникс.

За два дня был придуман великий план по изгнанию Темных Эльфов с Ультуана. Тирион отправился с частью войска в Сафери, для снятия осады с Башни Хоэта. Одновременно Король-Феникс устремился на север и схватился с врагом в открытом сражении. Из Каледора пришла весть о пробуждении Драконов. В итоге, победа оказалась уже почти в руках Азур.

### Дар Волшебства

В то время как армии готовились выступить, в гавань вошло поврежденное судно. Им управлял Питер Лазло, доверенный посланник Магнуса Праведного. Он принес рассказ о бедах Старого Мира. Полчища Хаоса заполнили Кислев и, кажется, готовы захватить владения людей. Магнус сам возглавил оборону Империи и, нуждаясь в поддержке, посылает эльфам призыв о помощи.

Эльфы понимали, что не могут отдать даже одного воина, и все же они осознавали – если человечество падет, силы Хаоса в Старом Мире смогут обратить призыв на выручку Темным Эльфам.

Вновь услышав голос судьбы, Теклис вызвался на помощь людям. Йиртле и Финреир, два его старинных товарища из Башни Хоэта, согласились пойти с ним. Это все, что можно было сделать. Два брата расстались в доках Лотерна. Это было печальное прощание. Никто из них не знал, увидятся ли они снова. Теклис отправился на корабль, Тирион выехал к своей армии.

Возглавляя теперь эльфийское войско, Тирион доказал, что он столь же искусен как воин, так и как полководец. Внезапная атака обратило в бегство силы Хаоса в лесах возле Белой Башни. Подкрепленные отрядом Мастеров Меча, его армия устремилась в южный Авелорн, на освобождение владений Вечной Королевы. Здесь Темные Эльфы пали духом от поражения Короля-Чародея и постоянными нападениями партизанских отрядов. Тирион выбил их из лесов в холмы южного Шрейса.

В этом горном королевстве началась жестокая война засад и ответных нападений. Но Король-Феникс одолжил Тириону отряд Белых Львов, знания этих храбрых бойцов о своей родной земле оказались поистине бесценными. В год 2302, точно через два года после начала вторжения, Король-Феникс и Тирион встретились в Тор Ашаре, столице Шрейса. Темные Эльфы были изгнаны из сердца Ультуана. Война практически закончилась, хотя свирепые схватки на островах вспыхивали еще многие десятилетия.

В Старом Мире Теклис и его спутники прибыли ко двору Магнуса Праведного, где мудрые высказывания и искусное волшебство Теклиса сделали его неоценимым советником.

Влияние троицы магов Высших Эльфов изменило ход войны. Они обучили некоторым несложным боевым заклятиям неискушенных человеческих колдунов и те, в сочетании с ошеломляющей мощью самих эльфов, поспособствовали получению многих побед. Маги доказали свою готовность пожертвовать своей кровью во имя защиты людских земель. И Теклис и Финрейн не единожды оказывались ранены. Ийртле пал в битве и был похоронен с великими почестями. Но лишь после всех сражений, когда Магнус изгнал врага из своих владений и его провозгласили новым Императором, он совершил свое самое значимое деяние.

Магнус обратился к Финреиру и Теклису, чтобы они научили людей всем секретам магии. Он видел, сколь полезно она оказалась в сдерживании наступления Хаоса и желал вооружить человечество новым знанием. Вначале Финрейр отказывался. Эльфы и Люди сталкивались в прошлом и, безо всяких сомнений, будут сталкиваться в будущем. Теклис обладал более долгим видением. Он убеждал, что помогая людям защититься от орд Хаоса, они создадут бесценный барьер между эльфами и силами тьмы. В итоге мнение Теклиса возобладало и Колледжи Магии были созданы. Сам Теклис обучал первых студентов и более двадцати лет прошло перед его возвращением домой. Из времени своего наставничества он вынес теплое отношение к человеческой расе, разглядев в ней потенциал и возможности, что с течением лет могут намного превзойти угасающую расу эльфов.

## ЭЛЬТАРИОН

В год 260-ый правления Короля-Феникса – Финубара Мореплавателя, Эльтарион стал единственным Высшим Эльфом, когда-либо устроившим успешный налет на Наггаронд и сумевшим вернуться живым.

Войско Высших Эльфов было немногочисленно, но Эльтарион пробился со своими спутниками через унылые пространства Наггарота. Он вырезал немало гарнизонов Дручии под корень, захватив их врасплох. На своем грифоне, Грозовом Крыле, сам Эльтарион преследовал и истреблял бегущих, дабы ни один солдат не мог доставить весть Королю-Чародею. Тысячи воинов Темных Эльфов были убиты дисциплинированными полками копьеносцев Азур, наступающими по земле. Патрули Эллирианских Налетчиков действовали вместе с отрядами Воинов Тени, нападая на вражеских гонцов, распространяя ужас и панику в глубине владений противника.

Когда в итоге армия Эльтариона достигла Наггаронда, храбрейшие эльфы облачились в трофейные доспехи и пробрались в город, открыв его ворота изнутри. Ждавшие этого Высшие Эльфы устремились вовнутрь и начали погром, сжигая дома и убивая все на своем пути. В тот момент, когда они уже готовились отступить, произошло несчастье – Эльтариона ранило лезвие Ведьмы. Он ударил в ответ, обезглавив нападающую, но урон был уже нанесен – отравленный клинок оставил в его крови яд. Набег был успешен и войско Высших Эльфов благополучно вернулось на Ультуан, понеся минимальные потери, но ко времени их прибытия в порт Шрейса Эльтарион был уже при смерти.

Два брата вновь встретились в своем старинном доме в год 2326, когда Теклис вернулся на похороны их отца. Это был скорбный момент, но радость братьев была неподдельна. Тирион превратился к этому времени в несравненного мастера боя и стал избранником и чемпионом Вечной Королевы, уступая среди защитников Ультуана лишь самому Королю-Фениксу. Теклис предполагал вернуться в Империю, чтобы завершить начатое и наблюдать за развитием человеческой расы, но его настигла весть, что Верховный Хранитель Знаний Белой Башни умер, и совет Сафери предлагает Теклису стать его преемником. Теклис не мог отказаться от такой чести и вернулся в Башню Хоэта.

Со времен Великой Войны с Хаосом два брата активно участвовали в защите Ультуана. Тирион возглавил армию, разгромившую вторгшихся под началом Эрика Красного Топора пиратов из Норски и дважды устраивал походы на Обезображенный Остров, чтобы отбить Алтарь Каина. Оба раза он изгонял вырожденцев Наггарота, но они всегда возвращались вновь. В те моменты, когда он не управляет армией, он находится при дворе Вечной Королевы и поддерживает мир в Авелорне, истребляя чудовищ и бесчинствующие шайки зверомордых и гоблинов.

Теклис же изучает древние секреты магии в Белой Башне. Нередко его исследования забрасывают его в самые дальние уголки мира. Он странствовал до пределов Катая и Ластрии, и помогал армиям людей и Высших Эльфов в их противостоянии силам зла.

В ночь своего возвращения Высшие Эльфы разбили лагерь возле берега, поскольку путь оказался изматывающим. Никто из них не был столь искусен во врачевании, чтобы противостоять яду Темных Эльфов, и с тяжелым сердцем самые доверенные помощники Эльтариона оставили его в его шатре, зная, что к утру он будет мертв.

### *Послание Мораниона*

Ночью Эльтарион пробудился от своего болезненного забытья. Открыв свои слипающиеся глаза, он узрел призрачное видение, и с ужасом осознал, что эта зыбкая фигура – никто иной, как его отец, Моралион. Темный силуэт был окровавлен, изуродован следами от ударов клинков и стрел. Эльтарион понял, что его отец погиб.

Дух говорил глухим голосом, рассказывая о разрушении их древнего владения Атель Тамарха и об разорении их земель. Он предупреждал сына, что Вожак гоблинов Гром вторгся на Ультуан. Грозный враг, владеющий шаманом жуткой силы, Гром и его громадная орда гоблинов уничтожила все на своем пути. В своем невежестве они осквернили все охранные обелиски между Атель Тамарха и Тор Иврессе. Те магические потоки, что обычно сдерживались камнями, опустошали землю, а войска Короля-Феникса были слишком далеко, чтобы вмешаться. Если обелиск в Тор Иврессе тоже падет, то катастрофа, невиданная с момента Раскола, окажется неизбежной.

К моменту своего пробуждения, чудесным образом очистившийся от яда Дручии Эльтарион уже не видел призрака, но, посмотрев вниз, он увидел Клыкочеч, старинное наследие своей семьи, покоящийся на том месте, где был дух его отца. Он знал, что его уделом стало отмщение за отца и дом. Он поднялся с ложа и взял клинок, чувствуя, как новая сила, текущая от лезвия, наполняет его.

### Осада Тор Иврессе

Утром ошеломленные командующие Высших Эльфов обнаружили своего повелителя проснувшимся и в ясном сознании, бледного и истощенного, но полного сил. Его лицо было темным, когда он говорил им о своем видении и своей цели. Он призвал их вернуться на корабли. Со всей скоростью, на которую они были способны, они направились к Тор Иврессе. При подходе к городу эльфы увидели великий город объятый пламенем, гоблины и орки под предводительством Грома опустошающие его улицы. Уступающие в численности отряды Высших Эльфов храбро пытались отразить орды гоблинов. Но, невзирая на все их усилия, они проигрывали, уступая улицу за улицей – каждого упавшего гоблина сменял новый, а вот у эльфов подкреплений не было. Над горящими зданиями летал на огромной виверне гоблинский шаман, разрушая город мерзкой магией.

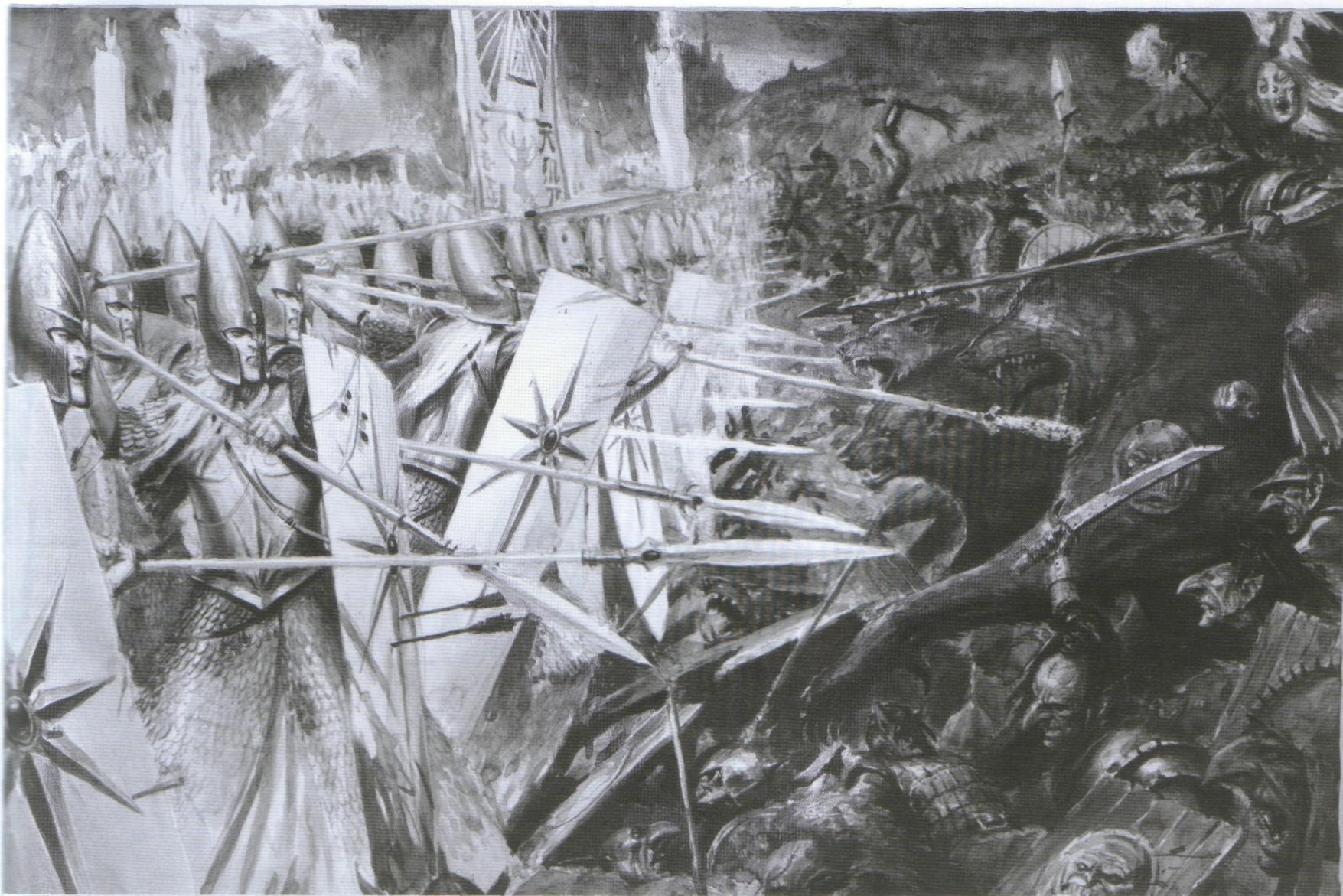
Когда его суда прибывали в гавань, Эльтарион держал военный совет. Победа была в захвате Башни Хранителя и обелиска Тор Иврессе. Он доверил своим самым лучшим воинам эту задачу и они поклялись выполнить ее. Перед тем как первый орлиноголовый корабль достиг доков, Эльтарион взобрался на своего могучего грифона Грозовое Крыло и взмыл в небеса над Тор Иврессе. Сотни эльфийских воителей

последовали за своим полководцем и высадились на берег, ворвавшись в сражение.

Высоко над ними Эльтарион атаковал шамана, почти не успевшего заметить его нападение. Только силой своей воли Эльтарион отразил смертельное заклятье, направленное в него шаманом, а Грозовое Крыло вонзил когти и клюв в испуганную виверну. Долгие мгновения кружили в сцепке двое противников, шаман обратил на эльфийского властителя град заклятий, ошеломивших и потрясших Эльтариона. На какой-то миг показалось, что гоблин одолевает, и он начал готовить последние, губительнейшие чары, чтобы покончить с Эльтарионом. Но внезапно он застыл посреди ритуала. Воины Эльтариона овладеи Башней Хранителя и совершили Заклятье Завершения, временно успокоив Ветра Магии. Распознав свой шанс, эльф атаковал, отрубив голову шамана одним ударом меча. После этого наступление зеленокожих захлебнулось и отряды ветеранов Эльтариона изгнали гоблинов из города. Гром вначале пытался остановить бегство своей армии, но после недолгого размышления пожал плечами и присоединился к бегущим полчищам.

Эльтарион не прервался для празднования победы, но вместо этого поспешил с четверкой своих храбрейших воинов к Башне Хранителя. Здесь они боролись с мощью обелиска, пытаясь утихомирить колдовскую воронку. Никто не знает, что произошло тогда, но утром из башни вышел лишь Эльтарион, с лицом еще более мрачным, чем когда-либо.

Этим утром ни рассвет, ни ликование толпы Высших Эльфов не могли вызвать его улыбку. Он был избран Хранителем Тор Иврессе в знак признания его заслуг, но с тех пор не знающий покоя герой стал навсегда известен как Эльтарион Мрачный.



# КНИГА ДНЕЙ

## Золотой Век

Эти времена не описаны в Хрониках Королей-Фениксов. Тогда Вечная Королева правила Ультуаном из Авелорна и многие пределы были основаны странствующими выходцами из этого изначального королевства. Золотой Век закончился с пришествием Хаоса и годами бедствий, что последовали.

### Аэнарион, Хранитель

(Имперское летоисчисление: от -4500 по -4420)

1 Аэнарион проходит сквозь священный огонь и защищает Храм Азурана от Моркара, предводителя Орды Хаоса

3 Война против Хаоса начинается нападением Драконьих Наездников Каледора на противника.

21 Силы Хаоса на время отброшены и хрупкий мир царит на Ультуане. Аэнарион берет в жены Вечную Королеву Астариэль, у них рождается двое детей, Иврейн и Морелион.

#### Линия Морелиона

*История не содержит достаточно подробных записей, объясняющих тот факт, что Морелион не рассматривался как возможный наследник Трона Феникса. Скорее всего Морелион добровольно отрекся, взяв несколько сильнейших предметов, созданных для противостояния демонам и вернулся в Авелорн, где мог посвятить себя обеспечению безопасности своей сестры, Иврейн.*

30 Войска Хаоса атакуют Авелорн. Вечная Королева убита, ее дети считаются пропавшими. На самом деле они находят убежище у Тримана Сердцевина Дуба. Сокрушенный горем, Аэнарион летит на Обезображенный Остров и берет в свои руки Меч Каина. Вооруженный этим ужасным клинком, он на время становится неуязвимым.

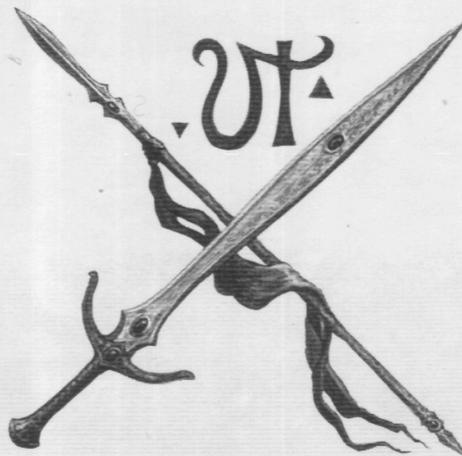
39 Аэнарион спасает ведьму Морати из лап отряда Слаанешитов. Они создают двор в Нагарите.

40 Каледор Укротитель Драконов приходит к мысли, что единственный способ остановить Хаос – суметь отвести Ветра Магии от мира. Он начинает восстанавливать и расширять древнюю сеть обелисков, покрывающих Ультуан с начала времен.

2 Аэнарион появляется в Каледоре. Каледор Укротитель Драконов узнает в нем избранника Азурана, Великий дракон Индраугнир становится под его седло. Они совершают полет к Кузнице Ваула, где выковываются Драконьи Латы Аэнариона, а также множество разного вооружения, что затем станет драгоценным наследием благороднейших эльфийских семей. В наши дни титул Князь получает любой, способный доказать свое право на обладание одним из этих древних творений.

#### Княжеское оружие.

*По приказу Аэнариона Жрецы Ваула выковали оружие для битвы Высших Эльфов с Демонами. Эти предметы – один из мощнейших волшебных вещей, которые когда-либо создавались, и во времена великой нужды они принесли новую надежду осаждаемым Высшим Эльфам. Большинство этих драгоценных артефактов были потеряны в сражении, но некоторые уцелели, такие как мечи Солнцеклык и Шабразль или легендарное Сумеречное Копье.*



42 Морати рождает от Аэнариона ребенка, Малекита, будущего Короля-Чародея Нагарота.

79 Битва на Острове Мертвецов. В этом эпическом столкновении Каледор Укротитель Драконов создает магическую Воронку. Аэнарион получает смертельную рану, его последнее деяние – перелет на Погибший Остров и возвращение Меча Каина в алтарный камень. Тело Аэнариона так и не было найдено.

## Бел Шанаар, Путешественник

(Имперское летоисчисление: от -4419 по -2750)

- Коронация** Бел Шанаара знаменует конец войны с Хаосом 1  
и начало долгого периода восстановления, в котором  
царство Тиранока становится первым среди прочих  
царств эльфов.
- Основание** первой из колоний на восточном побережье 255  
**Нового Мира**. Малекит побеждает орочьего вожака  
Притока Красного Клыка и спасает город Атель Торалиэн.
- Эльфы** обосновываются в Старом Мире. Малекит обретает 300  
дружбу Короля Гномов Снорри Белобородого и вместе  
с войском эльфов и гномов выбивают остатки сил Хаоса из  
остатков владений. Колонии процветают, богатство притекает  
к Ультуану.
- Кульмт** Удовольствий начинает медленно распространяться 1000  
по Нагариту и по всему Ультуану.

### Культы Излишеств

*Культы Излишеств, такое название получают все обособленные секты, поклоняющиеся запретным богам. Они остаются постоянной занозой в боку общества Высших Эльфов, даже после Раскола. Лучшее прочих известны Кульмт Роскоши и Кульмт Удовольствия. Кульмт Удовольствия особенно «прославился» склонностью к бессмысленному насилию и жестокости, что и заслужило отращение к нему всех добропорядочных Высших Эльфов.*

- Бел Шанаар** посещает новопостроенный город гномов 1580  
**Караз-а-Карак** и подписывает договор о вечной дружбе  
между двумя расами. Малекит остается посланником и  
сохраняет дружбу с Королями Гномов.

- Малекит** начинает долгое странствие по миру в поиске 1630  
магических артефактов древних времен.

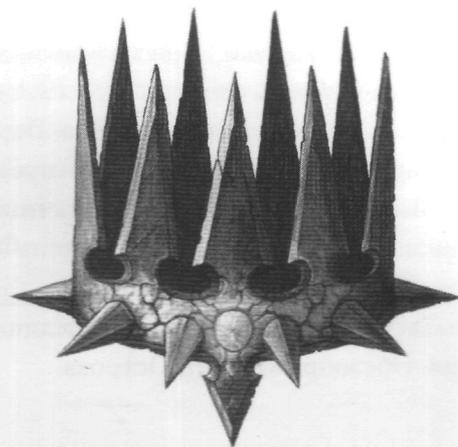
- В северных** пустошах, среди развалин старинного города 1644  
**Воршгара**, Малекит находит Железный Венец.

- Малекит** возвращается на Ультуан и обвиняет свою мать 1645  
в участии в Кульме Удовольствий.

- Бойня** в Храме Азурана. Бел Шанаар убит. Малекит 1668  
обожжен священным пламенем, он страшно изуродован.  
Позднее в этом же году его убийцы пытаются прервать  
жизнь будущего Короля-Феникса Каледора I, спасенного  
группой охотников из Шрейса, предшественников  
Белых Львов.

### Малекит Великий

*Доблестные деяния, совершенные Малекитом во время первых шестнадцати столетий правления Бел Шанаара, были поистине достойны описанию в легендах. Лишь столь гнусный и вероломный акт, как его абсолютное предательство, мог стереть память об истинном героизме и рыцарстве того, кто сделал подобное. Даже сейчас историки Высших Эльфов не могут объяснить, как Малекит Великий, считавшийся героем среди Гномов и Эльфов, мог опуститься до убийства и истребления своих сородичей, даже угрожать существованию всего мира. И все же, если и было такое время, когда имя Малекита Великого с воодушевлением выкрикивалось молодыми эльфами и воспевалось в поэмах и балладах, теперь эпитет «Великий» является столь же забытым, как и неуместным.*



### Бойня в Храме

*Предательство Малекита в святилище Азурана стоило Ультуану жизни множества лучших предводителей. Древний закон запрещал проливать кровь внутри храма, поэтому внезапность нападения оказалась абсолютной. Безоружные князья Ультуана были безжалостно перебиты Малекитом и его отступниками, только трое из верных Короне Феникса князей уцелело. Лишь непоколебимая отвага Высших Эльфов и то, что Малекит оказался отвергнут Пламенем Азурана, позволили спастись хотя бы им.*



## Каледор, Завоеватель

(Имперское летоисчисление: от -2749 по -2199)

1 Коронация Каледора. Малекит бежит в Нагарит. Гражданская война охватывает весь Ультуан. Брат обращает меч на брата, а Культ Удовольствий сеет смуту в каждом городе и поселении.

13 Малекит навсегда закован в свои могучие черные латы и провозглашен Королем-Чародеем. Пламя войны разгорается сильнее.

26 Раскол. В результате воздействия Короля-Чародея на Воронку, большая часть северного Ультуана затоплена. Колдуны-отступники снимают с привязи Черные Ковчег и отплывают на север, где основывается Наггарот – королевство Темных Эльфов. Высшие Эльфы мало что могут сделать, чтобы остановить их в это время. Тиранок скрыт волнами, а чудовищная пляска стихий опустошает страну. Эльфы начинают приводить в порядок уцелевшее. Связь с колониями Старого Мира потеряна.

324 Драконию корабль *Индраугнир*, несущий заколдованный таран из звездного металла, топит *Дворец Радостного Забытия* возле Обезображенного Острова. Первый случай победы над Черным Ковчегом знаменует начало преобладания Высших Эльфов над своими темными собратьями на море.

532 Каледор посылает первую неудачную экспедицию для освобождения Обезображенного Острова.

- 1
- 4 Сражение в Темной Топи.
- 10 Чародеи-отступники, сбежавшие из Сафери, присоединяются к Малекиту. Хотек, жрец-рenegат бога Ваула, крадет священный Молот из Кузни Ваула и добирается до Нагарита.
- 13
- 25 Каледор побеждает Короля-Чародея в Маледорском сражении. Малекит бежит. Он решает воплотить свой великий замысел.
- 26
- 119 Войско Темных Эльфов возвращается на Ультуан и междоусобица возобновляется. Каледор реформирует армию Высших Эльфов для обороны и начинает возведение Врат – крепостей на северных перевалах.
- 150 Врата Грифона, Непобежденная Твердыня, полностью построена. Это первая среди целого ряда крупных укреплений, что оберегают подступы к Внутренним Землям. В битвах Темные Эльфы пытаются прорваться к Внутренним землям и завладеть Храмом Азурана. Высшие Эльфы противостоят им.
- 530 Эльфы в итоге выбили Дручии из северного Ультуана и начали очищать северные моря от их кораблей.
- 532
- 549 Высшие Эльфы завладевают Обезображенным Островом. Каледор не берет Меч Каина, даже не взирая на возможность победы с его помощью над Королем-Чародеем. На его обратном пути страшная буря отделяет флагман *Индраугнир* от остального флота. С растерзанными в клочья парусами, прибитый к самому берегу Наггарота корабль становится добычей налетчиков-Дручии. Каледор бросается за борт, дабы избежать плена.

## Каледор Второй, Воитель

(Имперское летоисчисление: от -2198 по -1600)

1 Непокойный мир устанавливается на Ультуане. Выжившие эльфы Тиранока и того, что было Нагаритом, начинают восстанавливать свои королевства. Оставшиеся эльфы Нагарита, теперь известного как Земля Теней, ведут жизнь бродяг и кочевников, отвергнув приманки цивилизации.

201 Начало Войны Бороды. Она обескровит обе империи и приведет к векам ожесточенного противостояния. В многочисленные периоды затишья обе стороны заявляют о своей победе.

250 Гномы уничтожают эльфийскую колонию Атель Марайя

597 Каледор II погибает от руки Готрека Звездобоя. Корона Феникса потеряна. Провозгласив свою победу, армии гномов возвращаются в горы и отказываются продолжать сражение. Войско эльфов готовится к самоубийственной атаке на Караз-а-Карак, когда их настигают вести о новом нападении Короля-Чародея на Ультуан.

- 1
- 10 Восстановлена связь с Гномами. Возобновление торговли.
- 193 Темные Эльфы разоряют торговые караваны гномов.
- 198 Протесты со стороны гномов игнорируются Каледором II. В отношениях между двумя расами нарастает напряженность.
- 201
- 224 Каледор II сразил в поединке Снорри Полурукого, сына Короля Готрека, после чего вернулся на Ультуан к началу охотничьего сезона.
- 230 Моргрим, кузен Снорри, убивает Имладрика, брата Каледора.
- 250
- 596 Каледор II прибывает в Старый Мир, чтобы возглавить наступление на гномьих правителей.
- 597



## Карадриэль, Миротворец

(Имперское летоисчисление: от -1599 по -997)

- 1 *Темные Ковчег Твёрдыня экстаического проклятья и Фифритовый Дворец Боли* были вытащены на берег, образовав основу крепости Анлек в Землях Тени. Она стала базой, с которой Темные Эльфы совершали многие свои крупные набеги.
- 10 Карадриэль приказал вернуть войска эльфов из Старого Мира для борьбы с новой угрозой. Опустошенные долгой борьбой против гномов, эльфы не способны справиться с перемещившимися из Наггарота.
- 17 Аэвин Шипочар превратил себя в растение нариничи, пытаясь подчинить себе колдовской ветер Гхиран.
- 98 Последняя армия Высших Эльфов покинула Старый Мир, оставив позади несколько упорных колонистов, отказавшихся последовать за нею. Основано то, что впоследствии станет владениями Лесных Эльфов – Атель Лорен.
- 102 Карадриэль вводит систему посменной стражи крепостей и проходах, теперь гарнизоны всегда имеют полную численность. Периодически война вспыхивает вновь по поводу Ультуану, пока Темные Эльфы усиливают свою хватку на северных владениях.
- 602 Карадриэль умирает в мире



**Создание новой Короны Феникса**

*Со смертью Каледора II Корона Феникса перешла во владение Готрека Звездобоя. Карадриэль приказывает сделать новую корону. Задача по сотворению этого легендарного символа ложится на плечи Жрецов Ваула, что принимают за ее выполнение со всем тщанием. На ее создание уходит почти столетие беспрестанного труда. Интересный факт – согласно хроникам Королей-Фениксов, только Каледор II, обладавший невероятным самолюбием, не снимал Корону в сражении – ни один Король-Феникс до или после него не поступал так.*

## Тетлис, Губитель

(Имперское летоисчисление: от -996 по -692)

- 3 Первые драконы впадают в долгую спячку.
- 10 Тетлис начинает Очищение, великий поход на север, который завершится гибелью каждого Темного Эльфа на Ультуане.
- 74 Битва при Сером Ущелье. Крупная армия Дручи разбита врасплох и уничтожена, будучи на стоянке в скрытой долине в Землях тени.
- 219 Мороки и Убийцы Темных Эльфов нападают на Тетлиса и его охрану, когда те движутся на север от Врат Феникса. Никто из Дручи не выживает. Тетлис не ранен.

**Падение Губителя**  
*Тетлис умирает, хладнокровно убитый возле Алтаря Каина. Свидетели утверждают, что он сражен Убийцей-Дручи. Иные говорят, что его собственная охрана из Белых Львов нанесла удар, в страхе что он может вытащить из камня Вдоводел.*

- 5 Начало единого военного обучения для подразделений Высших Эльфов.
- 50 Ответное нападение Наггароти достигает Врат Грифона и попадает в тщательно подготовленную западню.
- 167 Алаэсир Серый Закат все-таки рассеивает заклятье, превратившее Аэвина Шипочара в растение. Затем эти двое используют свое совокупное знание для приготовления вина из сочных стручков нариничи. Оно становится весьма популярным при дворах Ультуана.
- 264 В последней безрассудной попытке выиграть войну Король-Чародей начинает отчаянное зимнее наступление по Земле Теней. Его войска движутся под защитой хранящих от холода заклятий. Они захватывают несколько крепостей и приводят к самым свирепым схваткам, что когда-либо велись между эльфами, включая ужасную осаду Тор Лехан. После этой битвы уцелевших не было ни с той, ни с другой стороны.
- 300 Анлек уничтожен. Ни осталось ни одного проклятого камня. Алтарь Каина утоплен в море.
- 303 Великая армада направляется к Обезображенному Острову и Наггароту. Битва Волн ведется на Обезображенном Острове. Тетлис погибает после этого при загадочных обстоятельствах. Флот возвращается назад.

## Бел-Корхадрис, Просвещенный Король

(Имперское летоисчисление: от -690 по 498)

Заложено основание Белой Башни Хоэта. Начинается самый длительный период мира в эльфийской истории.

11

400 Первые Хранители Знаний собираются возле полувозведенной башни. Целый город магов и ученых вырастает в ее тени.

Белая Башня достроена. Создан Орден Мастеров Меча.

1184

## Аэтис, Поэт

(Имперское летоисчисление: от 499 по 1120)

Художники, поэты и подобные им стекаются ко двору Аэтис в Сафери.

16

107 Закончена великая статуя во Вратах Грифона. Ее грозный облик внушает ужас в сердца врагов Высших Эльфов, но она же служит памятником бесчисленным воителям, павшим в защите крепости.

Убийства и похищения в городах Ультуана достигают почти уровня эпидемии. Аэтис приказывает своим агентам начать расследование.

182

Происходит стремительный рост морского порта Лотерн. Культ Удовольствий тайно возвращается. Мастера Меча из Хоэта начинают свою долгую тайную войну против Культа.

203

200 Представители Короля-Феникса прибывают в Катай. Они возвращаются с шелком, бирюзой и специями. Торговля между Востоком и Западом расцветает.

Мастер Меча Келедрин раскрывает Культ Удовольствий в Лотерне. Пятнадцать культистов убито, прежде чем остальные сдаются. Выжившие приговорены к смерти.

498

255 Рабовладельческие корабли Дручи охватывают своими путями весь мир, приводя в Наггарот закованными в цепи целые племена.

621 Аэтис сражен рукой своего советника, тайного последователя Культа Чрезмерности.

## Морваэль, Несдержанный

(Имперское летоисчисление: от 1121 по 1502)

Экспедиция Высших Эльфов в Наггарот истреблена Темными Эльфами при поддержке вопящей орды одурманенных рабов-воинов.

2

10 Темные Эльфы восстанавливают крепость Анлек в Землях Теней.

Врата Грифона в осаде. Морваэль назначает Менгея из Каледора своим военачальником и вводит всеобщую воинскую повинность, которая позволит создать великие армии граждан-воинов Ультуана.

12

20 Осада Врат Грифона продолжается. Твердыня полностью окружена тройным кольцом траншей и осадных механизмов.

25 Врата Грифона спасены Менгеем, возглавляющим армию, состоящую в основном из копыеносцев и лучников из Котика и Шрейса.

82 Крепость Рассвета возведена на южной оконечности Темного континента.

97 Крепость Заката возведена на южной оконечности Ластрии.

380 Менгея убит при осаде Анлека. Его дракон, Ночной Клык, впадает в ярость берсерка и обращает Дручи в бегство. Сломленный горем, Морваэль вновь входит в священное пламя, совершая ритуальное самоубийство.

### Менгея из Каледора

*Несмотря на то, что история знает его как Несдержанного, Король-Феникс Морваэль на самом деле принял множество мудрых решений. Одно из них – назначение Менгея командующим армиями Ультуана. Менгея был превосходным военачальником и могучим воином, доблестно приведшим свои войска к крупнейшим победам. В дополнение, Менгея написал несколько трудов о природе тактики и искусстве войны, некоторые из которых хранятся в Башне Хоэта как образцовые пособия по тактике.*



## Бел-Хатор, Мудрец

(Имперское летоисчисление: от 1503 по 2162)

200 Первые набеги из Норски. Магнус Безумный пытается осадить Лотерн с двумя сотнями людей. Увидев, что ему противостоят 10 000 Морской Стражи Лотерна, он приказывает своим бойцам атаковать.

498 Финубар отплывает в Старый Мир, высаживаясь в бретонском порту Л'Ангвилле. Он много странствует по Старому Миру, налаживая отношения с Империей, Бретонией и даже, осторожно, с гномами.

548 Финубар возвращается в Лотерн и уговаривает Бел-Хатора снять запрет. Торговля процветает на Ультуане, как никогда ранее.

200

498

548

400 Для отражения все учащающихся набегов из Норски Маги Сафери окутывают восточные подходы к острову завесой туманов. Бел-Хатор издает свой указ, запрещающий людям появляться на Ультуане.

530 Финубар достигает Атель Лорена и вновь открывает Лесных Эльфов.

## Финубар, Мореплаватель

(Имперское летоисчисление: от 2163 по настоящее время)

10 Н'Кари сеет опустошение по всему Ультуану. Хранители Знаний Белой Башни говорят о том, что он пытается уничтожить династию Аэнариона. Н'Кари сражен в битве при Храме Азурана. Выжившие свидетели этого боя рассказывают о храбрости юных эльфийских близнецов.

140 Темные Эльфы выбиты с Ультуана после двух лет непрерывной войны.

### Имперские Колледжи Магии.

Одним из величайших бескорыстных деяний Высших Эльфов стало основание Имперских Колледжей Магии Теклисом. Это свершение послужило для защиты Империи и остальных государств Людей от Хаоса лучше, чем почти все прочие. Оно уменьшило страх людей перед магией и вооружило их против ужасного могущества Темных Богов. В последующие годы отношения между Империей и Высшими Эльфами сильно укрепились благодаря этому поступку.

221 Карадриан из Этейн становится новым Капитаном Стражи Феникса. Прежний капитан, Мораэлир, уступает свое место, повинувшись воле Азурана.

260 Эльтарион, сын Мораниона, возглавляет весьма удачный набег на сам Нагаронд. Впервые Высшие Эльфы вошли в Нагаронд и вернулись живыми.

262 Гром Пузо из Туманных гор, известный своей гнусностью вожак гоблинов, приплыл из Старого Мира во главе могучего воинства гоблинов. Высадившись в Иврессе, орда разорила восточный Ультуан, перед тем как ее уничтожила армия под началом Эльтариона в Тор Иврессе. Эльтарион становится Хранителем Тор Иврессе.

339 Эрик Красный Топор совершает набег на Котик во главе громадного флота пиратов из Норски. Военный флот эльфов под предводительством Тириона одерживает над ними победу в крупном морском сражении и прогоняет их от побережья.

10

140

221

260

262

339

138 Великое Вторжение Хаоса. Темные Эльфы нападают на Ультуан вместе со многими своими союзниками из сил Хаоса. Вечная Королева спасена Тирионом. Теклис выковал свой меч и покинул Белую Башню. Король-Чародей разбит в битве на равнинах Финувала. Теклис отбывает вместе с Финрейром и Йиртле для помощи Магнусу праведному в его сражении с силами Хаоса в Старом Мире.

141 Теклис основывает Колледжи Магии в Альтдорфе.

144 Котерия Убийц-Дручи, возглавляемая Глорейром пытается убить Короля-Феникса. Финубар успешно защищен Белыми Львами. Корхил и его бойцы преследуют Темных Эльфов по всему Лотерну. Остатки убийц уничтожены в яростной схватке, развернувшейся на городских крышах.

163 Теклис возвращается на Ультуан и становится Высшим Хранителем Знаний Башни Хозта.

### Обелиски Ультуана

Это изображение Обелиска, находящегося на северо-востоке Иврессе. Таким его возвели после вторжения Грома Пузо из Туманных гор. Во время своего набега гоблинский вожак уничтожил несколько Обелисков, приведя Иврессе в смятение. После того, как вторжение было отражено и восстановился мир, разрушенные Обелиски возвели заново или отремонтировали под руководством Киеоса, Беланнаэра и Ануриона.







# СИЛЫ УЛЬТУАНА

Этот раздел посвящен рассказу о воинах Ультуана. В нем изложены правила, необходимые для полноценного использования вашей армии в игре Warhammer.

Каждый отряд и персонаж, включая таких легендарных героев Ультуана как благородные князья Тирион или Эльтарион, Страж Тор Иврессе, подробно описаны в данном разделе. Здесь также представлены все особые правила для подразделения, в том числе для Магов Высших Эльфов и их уникальной Школы Магии.

## Специальное правило - Доблесть столетий

Когда Высшие Эльфы сражаются со своими отколовшимися собратьями, любой из них выкладывается без остатка. Неуверенность, опасения, страх – все исчезает из сознания, пока не смолкает грохот битвы, и оружие вновь не упокаивается в ножнах.

Высшие Эльфы (не включая скакунов) могут перебрасывать все проваленные тесты на психологию, когда сражаются против армии Темных Эльфов.

## Специальное правило - Стремительность Азурана

Высшие Эльфы обладают врожденными талантами, намного превосходящими подобные у простых смертных. В сочетании с десятилетиями воинских тренировок, они выковывают мастеров боя, с которыми мало кто может сравниться. Дисциплина и точность – ключевые характеристики армии Высших Эльфов, где каждый воин знает свое место и верит в то, что находящиеся рядом с ним поступают так же.

Каждый боец совершенствует свои навыки, в итоге обретая способность мгновенно приспосабливаться к любой ситуации. Как результат таких продолжительных и эффективных тренировок, появляется целое воинство, готовое мыслить быстрее и действовать решительнее и лучше, чем прочие.

Все Высшие Эльфы вне зависимости от вооружения обладают особым правилом «Всегда бьет первым», независимо от вооружения. См. основную книгу правил для описания. Заметьте, что данное правило не распространяется на скакунов или запряженных в колесницы животных – они атакуют в обычном порядке.

**В**еличайшая сила Ультуана – его армии, одновременно опытные и разнообразные. Если его земле угрожают, эльфийский владыка может воспользоваться помощью от всех королевств Высших Эльфов. Первыми на зов откликаются лучники и копьеносцы собственных владений лорда и благородные его двора – сие есть краеугольный камень, на коем основаны армии Ультуана. Когда весть распространяется, и истинный размер бедствия становится известен, фаланги Морской Стражи приходят на помощь с решительной целеустремленностью истинных ветеранов. За ними следом прибывают стремительные конники Элдриона и колесницы из Тиранока. Они считаются неорганизованными по стандартам Высших Эльфов, но у них отважные сердца.

Среди множества особых видов бойцов, прославленные Мастера Меча из Хозта скорее всего первыми выступят в поддержку растущей армии. Десятки Мастеров Меча странствуют по Ультуану, выполняя поручения Хранителей Знаний. Когда звучит сигнал к сбору, все ближайшие Мастера Меча могут отложить свои текущие обязанности и объединиться в отряд на время кампании. Если же один из Хранителей Знаний Хозта решит добавить к войску свою таинственную силу, число Мастеров Меча резко возрастет, так как подобные важные волшебники редко появляются на поле брани без сопровождения из этих стремительных воинов.

Стража Феникса вступает в бой во имя Азурана лишь тогда, когда ее специально призывают. Общее же количество Стражей столь незначительно, в сравнении с другими видами бойцов, что крайне редко их реальная численность совпадает с желаниями командующего.

Белые Львы Шрейса, являясь королевскими телохранителями, не стремятся покинуть свой пост, разве что в самом бедственном положении – верность долгу превыше всего. Если эльфийский владыка хочет получить Белых Львов в свое войско, он скорее всего должен обратиться за помощью к тем, кого они охраняют, таким образом приобретая в свое распоряжение их стражу.

Среди самых желаемых союзников – Драконьи Князья и Драконьи Маги древнего Каледора – все как один благородные, властители и гордецы. Драконьи Князья не будут заниматься столь рутинной работой, каковой являются патрулирование и охрана – подобные «подвиги» более приличествуют простомодинам, а не наследникам Каледора Великого. Они живут ради славы, обретаемой в победе над могущественными и грозными врагами. Если предводитель собирающегося воинства мудр, он привлечет интерес Драконьих Князей обещаниями битв, достойных самих богов, или же жалобой на то, что этот противник не поддается его скромным способностям. Влекомые грядущей славой, сыны Каледора с охотой устремятся в сражение на краю света.

Последние, и самые непредсказуемые из всех – ожесточившиеся Воины Теней из Нагарита. Навечно заклейменные жизнью, посвященной постоянному и яростному противостоянию, они находятся в стороне от общества Высших Эльфов и никогда не откликаются прямо на просьбы о помощи. Тем не менее, ход немало числа битв был предрешен неожиданным залпом стрел с черным оперением или незаметным убийством вражеского колдуна, считавшего себя в безопасности среди своих боевых порядков. Пусть они отвержены, пусть им не доверяют их же сородичи, незаметные стражи Нагарита знают, кому они действительно верны.



# КОМАНДУЮЩИЕ

Благородные семейства Ультуана возглавляли Высших Эльфов во времена мира и войн на протяжении тысячелетий. Они горды своим врожденным чувством чести и искусством дипломатии и войны, которому обучаются с ранних лет. Во время конфликтов они доказывают свои умения непревзойденной гибкостью: будь то совершенное владение клинком в рукопашной схватке или управление огромными армиями на расстоянии.

Несмотря на то, что их верность Королю-Фениксу простирается даже за пределы жизни, каждый представитель благородного сословия любит интриги и политические игры. К сожалению, это иногда приводит к тому, что войска препоручаются не по способностям, но по политической необходимости. Все же подобные случаи редки, поскольку, когда на кону стоит безопасность его владений, Король-Феникс не позволит совершиться такой глупости. Среди Азур нет недостатка в храбрых и искусных командующих, на решительность которых Король-Феникс может положиться.

Большинство благородных постигает ремесло войны в рядах Серебряных Шлемов - особой касты воинов, сражающихся верхом на чудесных эльфийских конях. Доказав свои таланты как Серебряный Шлем, эти молодые дворяне получают свободу совершенствовать прочие стили боя. В зависимости от их состояния и родного королевства, они сражаются в разных подразделениях. Князья Тиранока обычно

устремляются в битву на стремительных и грозных колесницах, а владыки Лотерна нередко вооружаются копьем и луком и вступают в ряды Морской Стражи. Самые богатые могут позволить себе ездового Гигантского Орла или Грифона. Или же, в случае могущественнейших Князей Каледора - Дракона. Такие скакуны, безусловно - символ положения, равно как и громадное преимущество в бою.

Вне зависимости от своего происхождения, командующие Высших Эльфов стремительны и смертоносны, они способны истреблять своих врагов с непревзойденной скоростью. Все они - мастера многих видов оружия, равно грозные с копьем, пикой, алебардой или длинным луком. Они могут пробить даже самую надежную защиту ударом копья или на полном скаку всадить стрелу в глаз противнику. Благороднейшие из них вооружены легендарным оружием - волшебным наследием, созданным в Кузне Ваула и сохраненным их семействами на протяжении сотен, если не тысяч лет.

Проницательные, острые умы дворян Ультуана делают их лучшими полководцами мира, способными просчитать исход битвы еще до того, как он произойдет. Их смелость выше всяких оценок, а чувство долга перед своими воинами и Ультуаном непоколебимо. Много, очень много требуется от властителей Ультуана, поскольку от них, превыше всех прочих зависит будущее Высших Эльфов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Князь	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Благородный	5	6	6	4	3	2	7	3	9

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

### Каин, Бог с Окровавленными Руками

*Каин - эльфийский бог войны, убийства, ненависти и разрушения. Он - истребляющий бог, означающий для эльфов тот факт, что для существования жизни необходима смерть, для существования мира - война, для существования счастья - страдание и для существования любви - ненависть и убийство.*

*В отличие от Темных Эльфов, поклоняющихся только Каину, Высшие Эльфы уравновешивают разрушительную природу Каина могуществом иных богов, каждый из которых отражает одну из граней их личности. Для Высших Эльфов Каин - повелитель необузданного насилия. Его жажда крови полезна, когда надо справиться с угрозой, но ее необходимо сдерживать и применять осмотрительно. Благородным Нагарита особенно хорошо знакома притягательность славы Каина, они лучше прочих знают соблазняющий призыв Бога с Окровавленными руками. Их жизнь проходит в сумерках бессмертной тени Каина, вечно устремляясь к свету.*

# МАГИ

Благодаря усилиям своих магов Ультуан спасен от погружения под воду, а орды Хаоса отступили от его границ. Потребность в могущественных магах и осторожном, тщательном изучении волшебства для Высших Эльфов столь же велика, как и для всех прочих рас. И те Эльфы, что посвящают свои жизни служению магии, получают не меньше уважения и почета, чем властители.

Высшие Эльфы всегда были магическим народом. Среди них распространено обладание хотя бы зачатками чародейского таланта. Наиболее известно своими магами королевство Сафери: и все князья и благородные этой земли – маги огромной силы. Репутация Сафери такова, что эльфы со всего Ультуана устремляются сюда, дабы постичь искусство волшебства от величайших магов мира.

Во времена правления Короля-Феникса Бел-Корхадриса была построена Белая Башня Хоэта - центр обучения магов для всех земель Ультуана. Только самые талантливые и целеустремленные соискатели получают привилегию обучаться в Белой Башне. Здесь собраны величайшие чародеи, ученые и хранители знаний мира, жаждущие совершенствования своего Высокого Искусства. Это обитель чудес, где Маги стремятся познать все грани Ветров Магии.

Во времена невзгод Король-Феникс запрашивает помощи у Белой Башни, и Хранители Знаний из Сафери никогда не уклоняются от выполнения своего долга. Маги, что сопровождают армии Высших Эльфов – истинные мастера своего дела. Умения, полученные от изнурительных занятий, позволяют им отбивать вражеские заклятья, успокаивая сами Ветра Магии, как было изучено ими за годы обучения и тренировок. Быстро произнесенное магом Высших Эльфов заклятье может укрепить решимость союзников, призывая доблесть Золотого Века Ультуана в сознание воинов, успокаивая дрогнувшие сердца. Так же волшебник способен испепелить целый отряд вражеских воинов, направив мстящий огонь Азурана на противника, отделяющий плоть его от костей.

Традиционно Маги Высших Эльфов исполняют роль советников, когда присоединяются к войску Ультуана. Мудрые командующие с желанием выслушивают советы такого мага, поскольку изучение гримуаров Белой Башни наделяет их проницательностью, недоступной тем, кто не обладает чародейским даром. Волшебнику зачастую хорошо известно, как противостоять таким противоестественным врагам как Нежить или Демоны Хаоса. Только маги способны защитить своих соратников от вражеского колдовства. Такая многогранность иногда приводит к тому, что маг становится во главе воинства. Подобное положение дел наиболее часто встречается среди армий Сафери.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Архимаг	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Маг	5	4	4	3	3	2	5	1	8

## Магия:

Маги и Архимаги Высших Эльфов могут выбирать свои заклятья из Высшей Магии, или из любой Школы Магии, описанной в основной книге правил.

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

### Драконьи Маги

*Среди Магов Ультуана существуют немногие, оставившие свое обучение в Белой Башне, покинувшие опеку своих наставников и начавшие жизнь, полную насилия и кровопролития, в армиях Ультуана. Это Драконьи Маги, энергичные и несдержанные юнцы, для которых непреодолим зов сражения, в которое они устремляются верхом на Драконах.*

*Их численность невелика, но влияние Драконьих Магов на войска Ультуана огромно, благодаря их врожденной способности не более чем одним словом пробуждать Солнечных Драконов к сражению*



# ИСКУССТВО САФЕРИ

В Сафери, в легендарной Белой Башне, маги Высших Эльфов ищут способы добиться совершенства в искусстве волшебства. Они с легкостью осваивают те грубые виды магии, на неуклюжее подчинение которых своей воле представители менее способных рас тратят всю свою жизнь. Начиная обучение в Белой Башне должен быстро овладеть началами восьми Школ Магии, и, только после достижения достаточного успеха в этом, он приступает к настоящим испытаниям. Десятилетия, нередко столетия мучительных поисков и тщательного изучения проходят на длительном пути постижения волшебства в его чистейшей форме – искусстве, известном просто как Высшая Магия.

Высшей Магии обучают только в Белой Башне, и именно здесь собрано наибольшее число магов, совершенствующих ее. Воле тех, кто постиг это искусство, послушны приливы и отливы вечного колдовского круговорота. Сами Ветра Магии подвластны – их потоки могут быть усилены до ярости бури или ослаблены до легкого ветерка, лишая врагов опасных заклятий и разрушая их попытки сотворить даже простейшие чары. Многие маги Высших Эльфов предпочитают использовать в борьбе с противниками Ультуана малые школы, но величайшие всегда защищают родные пределы с помощью Высшей магии. По их слову стрелы безошибочно находят свои цели, а мерцающие волшебные щиты отражают оружие врагов. Пламя самого Азурана испепеляет недостойных врагов, а их чародейские клинки теряют силу под яростью Ваула. Высшая Магия вселяет надежду в сердца Азур, и отчаяние – в сердца их противников.



## Магия Высших Эльфов.

Перед тем, как вступить на более сложный путь – постижение Высшей Магии, маги Высших Эльфов без особых усилий овладевают теми восемью Школами Магии, что изучаются людьми. Этот огромный объем знаний способен оказать большую помощь армиям Ультуана, так как маги Высших Эльфов применяют в сражении именно те заклятья, какие идеально подходят для данного противника.

Любой Маг или Архимаг Высших Эльфов может выбирать свои заклятья из любой из восьми Школ Магии, описанных в основной книге правил. Как вариант, вы можете выбрать его заклятья из школы Высшей Магии, описанной здесь, в случае чего Маг или Архимаг дополнительно получает знание заклятья «Магическая Воронка». Это «свободное» заклятье, поэтому маг второго уровня, выбирающий заклятья из Высшей Магии, будет знать Магическую Воронку и два других заклятья. Бросьте кубик как обычно, чтобы определить, какие это будут заклятья.

- Армия, в которой есть один или больше Маг/Архимаг Высших эльфов, получает бонус в +1 при броске на разрушения заклинаний.

*Примечание:* этот бонус не возрастает от числа имеющихся Магов, поэтому армия с, например, двумя магами Высших эльфов получает только +1 на результат рассеивания. Тем не менее, этот бонус может сочетаться с действием магических предметов.

### Магическая Воронка

сложность: 7+

*Управляя бушующим круговоротом потоков колдовских ветров с искусством, обретенным в ходе многолетней практики, Маг успокаивает бешенство стихии, превращая сотворение даже простейшего магического трюка в тяжелый труд.*

Магическая воронка длится до начала следующей фазы магии колдующего. Сложность всех заклятий возрастает на +3, вне зависимости от того, кто колдует – друг или враг. Дальнейшее применение этого заклятья складывается, так, вторая Воронка, примененная в данную фазу магии увеличивает сложность заклятий на +6, и т.д.

### Благословения Иши

*Перед тем, как многообещающий молодой маг вступит на опасный путь Истинного Мага, ему будут показано несколько простых молитв и чар, призывающих благословения божественной Иши. Они значительно безопаснее для волшебника и могут быть сколдованы даже самым неопытным эльфийским магом.*

*Эти благословения имеют ограниченное применение в сражении, их предназначение – уменьшить нагрузку ежедневных занятий ученика и позволить наставникам раскрыть способности своих подопечных, показывая, к кому больше благоволят боги.*

*Рассказывается, что эльфийские фермеры, живущие возле Белой Башни, никогда не вспахивают своих полей, так как каждый год очередной урожай новичков желает попрактиковаться в своих умениях.*

# ВЫСШАЯ МАГИЯ

Для случайного выбора заклятья из листа Высшей Магии, киньте к6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей. Если вы дважды получили одно и то же заклятье для одного и того же мага, перебросьте результат. Любой Маг может заменить одно любое выпавшее ему заклятье на Щит Сафери, если возникнет такое желание.

К6	Заклятие	Сложность
1	Щит Сафери	5+
2	Проклятье притягивания стрел	6+
3	Смелость Аэнариона	8+
4	Ярость Каина	8+
5	Пламя Феникса	11+
6	Уничтожение Ваула	12+

**Щит Сафери** сложность на 5+  
Маг подчиняет колдовские ветра своей воле, завеса сияющей магической силы окутывает его союзников, защищая их от угрозы. Стрелы и болты бессильно пролетают мимо эльфов, а удары мечей и копий лишаются уверенности, их мощь исчезает по велению мага.

Заклятье может быть сколдовано на дружественный отряд в 18 дюймах от мага, даже если он находится в ближнем бою. Если успешно сколдовано, подразделение получает особый спас-бросок 5+. Щит Сафери держится до начала следующей фазы магии сколдовавшего.

**Проклятье притягивания стрел** сложность 5+  
Когда маг завершает свои чары, воздух вокруг противника начинает мерцать от колдовства, искажаясь и преломляясь. Болты и стрелы, попавшие в эти завихрения магической силы, наделяются благословением, поражая врагов с небывалой точностью.

Заклятье накладывается на вражеский отряд в 24 дюймах от мага. Любые дистанционные атаки, направленные против этого отряда в следующую фазу стрельбы могут быть переброшены в случае промаха. Если подразделение попадает под шаблон или дыхательное оружие, вы можете перебрасывать кубы на определение частично задетых. Проклятье не работает на отряд в фазу ближнего боя.

**Смелость Аэнариона** сложность 5+  
Маг Высших Эльфов обращается к колдовским ветрам и использует их могущество, дабы укрепить сердца Азур вокруг него. Все Высшие эльфы, находящиеся возле мага, вспоминают доблесть Аэнариона и сражаются храбро.

Заклятье держится до начала следующей фазы магии игрока, контролирующего мага. Все дружественные отряды в 12 дюймах от мага, которые проходят тест на разгром, считаются Упорными.

**Ярость Каина** сложность 8+  
Призывая ужасное могущество Каина, маг направляет ослепительный, чистойшей белизны, сгусток силы во врага.

Ярость Каина считается магической стрелой с дальностью 24 дюйма. Она наносит 2D6 ударов силы 4.

**Пламя Феникса** сложность 11+  
Чистое белое пламя появляется из самого воздуха и окутывает цель, испепеляя недостойного противника. С каждым ударом сердца огонь становится жарче, быстро усиливаясь, вскоре он уже сжигает плоть и плавит металл.

Остается в игре. Заклятье накладывается на вражеский отряд в 24 дюймах от мага. Каждая модель, включая персонажей и чемпионов, сразу получает удар силы 3. Если заклятье остается в игре на начало следующей фазы магии сколдовавшего его, каждая модель получает удар силы 4. И так далее, каждая следующая фаза магии добавляет к силе удара +1. Все ранения, полученные от заклятья считаются огненными.



**Уничтожение Ваула** сложность 12+  
Светящиеся клинки тускнеют, теплые как кровь кубки остывают, а магические свитки рассыпаются в пыль, вся их сила исчезает, когда маг обрушивает гнев Ваула на колдовские поделки своих врагов.

Заклятье накладывается на вражеский отряд в 24 дюймах от мага, даже находящийся в ближнем бою. Если успешно сотворено, владелец этого подразделения обязан перечислить все магические предметы в отряде. Затем маг выбирает один из них и лишает его всех магических свойств.

Такие предметы как оружие, броня и щиты превращаются в обычных представителей своего вида, а талисманы, свитки и подобное им становятся полностью бесполезными.

# ЛУЧНИКИ

Ядро армий Ультуана состоит из отрядов Копьеносцев и Лучников. Эти отлично вышколенные бойцы с превосходным оружием и броней, на самом деле – ополчение Ультуана. Каждый эльф, будь он ремесленником, торговцем или художником в мирное время, должен стать решительным и грозным солдатом в час войны.

Свыше тысячи лет назад, во времена великой нужды, Король-Феникс Морваэль ввел поголовный призыв, согласно которому все Эльфы должны уметь обращаться с оружием, дабы они могли встать на защиту своей страны в любой момент. Это ополчение располагается в своих родных городах и деревнях. Морваэль точно предугадал потребность в хорошо организованной и гибкой армии в те беспокойные годы, что ждали в недалеком будущем. Эта система выдержала проверку временем и остается краеугольным камнем большинства современных эльфийских армий. Обычно эльф проводит с отрядом лучников от двадцати до тридцати лет – короткий срок для созданий, обладающих такой длинной жизнью, как Высшие Эльфы.

Когда Высший Эльф начинает изучать ремесло войны, на первом этапе он узнает основы военного дела – как обращаться с прекрасной ковкой мечом и длинным луком. Он

достигает уровня мастерства владения этими видами вооружения, намного превосходящего человеческий, и лишь тогда он может увидеть сражение как Лучник. В стройных шеренгах этих подразделений лучники Ультуана выпускают залп за залпом на своих врагов.

Длинные луки Высших Эльфов изготавливаются из изогнутых слоев дерева, собранных по многим лесам Ультуана, что придает им большую мощность и точность. Каждый лучник заботится о своем оружии, а создание стрел происходит с тщанием и гордостью своим искусством. Лучники нередко вырезают тонкие узоры или руны на древках своих стрел, дабы после битвы суметь определить, какие именно враги пали от его руки.

Командиры отрядов лучников известны как Ястребиные Глаза и считаются одними из лучших лучников мира. В эльфийской мифологии ястребы признаются самыми быстрыми хищниками неба, и Ястребиные Глаза носят свое прозвище с гордостью. В отличие от рядовых лучников, командиры не переходят со временем в отряды копьеносцев. Доказав свое мастерство, Ястребиные Глаза остаются в отряде сколь угодно долго, что позволяет им передавать свой опыт новым ополченцам.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Лучник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Ястребиный Глаз	5	4	5	3	3	1	5	1	8

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

### Мораи-Хег

*Карга Мораи-Хег – эльфийская богиня подземного мира. Она – древняя, иссохшая старуха, Хранительница Душ и Прядущая Прорицания. Она, и только она одна, знает грядущее и читает плетение нитей времени с помощью покрытых рунами камней. Она управляет звездами в небесах, поэтому будущее можно провидеть по ночному небу. Высшие Эльфы верят в то, что Мораи-Хег знает судьбу всего сущего, а также в то, что Карга сама предсказывает смерть.*

*Говорят, что вороны – посланники Мораи-Хег. Они странствуют по Ультуану и варварским странам молодых рас, разнося отголоски божественной мудрости Карги тем, кто способен их распознать и понять. Поэтому Лучники Ультуана откликаются на каждый хриплый вороний гай, жалеют каждого умирающего крикуна. Такой обычай некоторые благородные считают суевериями простонародья, но Лучников это не беспокоит. Не стоит потешаться над Мораи-Хег, отвечают они. Карга знает, найдут ли выпущенные ими стрелы свою цель или нет, а такое знание обладает могуществом, которое нельзя оскорблять.*



# КОПЬЕНОСЦЫ

Закончив свою, нередко длящуюся свыше десятилетия, службу в качестве лучника, Высший Эльф обучается искусству сражения в отряде копьеносцев, использующих излюбленные Высшими Эльфами длинные копья. Спустя недолгий промежуток времени, подразделение копьеносцев превращается в отлаженный боевой механизм. Каждый копьеносец инстинктивно осознает намерения своих собратьев возле себя, и весь отряд двигается как одно живое существо. Все воины исполняют свою роль, словно они – часть тщательно отрепетированного представления. Без нужды в словах или жестах бойцы прикрывают один другого или помогают товарищу вскрыть оборону противника. Такое обучение служит лишь улучшению врожденных талантов Высших Эльфов. Оно принесло им ту заслуженную славу, что делает их столь грозными в глазах их врагов.

Стерегающий – титул, получаемый командиром подразделения копьеносцев, в его задачу входит наблюдение за обучением бойцов. Все они, без исключения – ветераны множества кровавых сражений, повидавшие немало ужасов, и при этом выжившие. Их драгоценный опыт сильно помогает

окружающим их товарищам, внушая уверенность и придавая отряду закаленного бойца, готового встретить то худшее, что уготовил им враг

Подобно отрядам лучников, подразделения копьеносцев облачены в белое, нередко с каймой иного цвета, означающего их родной город или королевство. Для Высших Эльфов белый – это цвет чистоты и смерти, их одеяния символизируют готовность, в случае необходимости, сражаться до конца. Копьеносцы Высших Эльфов отлично экипированы превосходными хауберками пластинчатой брони, прочными щитами, высокими шлемами и копьями длиной до трех метров.

При осаде Тор Иврессе, единственный отряд копьеносцев, собранный из ополчения, удерживал узкий проход к башне Хранителя против многократно превосходящих сил противника. Когда Эльтарион со своими воинами все же пробился к ним на подмогу, они обнаружили последнюю дюжину копьеносцев, с мрачной решимостью продолжающих сражаться среди десятков тел своих павших товарищей и сотен трупов перебитых гоблинов.



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

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43).

**Воинское мастерство:** ополченцы Высших Эльфов опираются на свои отточенные за годы тренировок навыки и безупречную дисциплину в борьбе с врагами гораздо более свирепыми и дикими. Высшие Эльфы, вооруженные копьями, могут (только с фронта отряда) бить с одним дополнительным рядом. Это означает, что они бьют копьями в три ряда в тот ход когда они не двигались или в два на тот ход, когда они атаковали.

**К**олгар из Норски моргнул, когда по безмолвной команде первая шеренга эльфов опустила свои копья и сделала ими выпад. Он поднял свой щит и ощутил глухой удар стали по дереву. Инстинкт спас его, но своеобразный звук металла, рассекающего плоть, сказал ему, что не все его сородичи оказались столь же удачливы. Второй ряд эльфов выбросил свои копья вперед, упало еще больше северян. Колгар допустил ошибку, шлем был сбит с его головы, когда третья шеренга эльфов вонзила свои наконечники в его людей. Он услышал новые крики.

Глядя в стальные глаза своих врагов, Колгар ощутил, как кровь стынет в его жилах. На лицах эльфов не было выражения страха, только безжалостной целеустремленности. Колгар в мыслях вознес молитву Кхорну, в надежде, что Кровавый Бог будет с ним.



# МОРСКАЯ СТРАЖА ЛОТЕРНА

Лотерн – величайший город Ультуана и столица Этейн, могущественнейшего из эльфийских королевств. В то время как другие земли поставляют отряды лучников и копьеносцев, уроженцы Лотерна образуют большую часть воинских команд флота Короля-Феникса. Морская Стража способна равно хорошо сражаться как на суше, так и на море, и одинаково упорно оборонять как стены Лотерна, так и палубы эльфийских кораблей.

Большая часть ополчения вооружается только во времена великих бедствий, так как эльфов слишком мало, чтобы постоянно содержать огромные армии. Морская Стража, в свою очередь, все время находится наготове и имеет основу из опытных ветеранов. Когда армии Ультуана идут на войну, Морская Стража отправляется вместе с ними, образуя команды судов и захватывая места для высадки, позволяя остальной армии безопасно переходить с кораблей на берег.

Обязанности Морской Стражи подразумевают, что она должна выполнять опасную работу по защите своих судов, абордажу чужих и атаке побережий. Для достижения этих целей она вооружена луками и копьями, дабы лучше выполнять многочисленные задачи – гибко сочетая превосходные качества лучников и копьеносцев. Те, кто стал свидетелем действий Морской Стражи Лотерна, могут подтвердить их отточенные до совершенства боевые навыки. Решительная высадка из лодок во время захлестывающего

берег прибоя, продвижение в вышколенных шеренгах сквозь кипящую пену, с опущенными копьями и луками наготове – все это демонстрируют с поразительной точностью и красотой Морские стражи.

Лотерн служит пристанищем многочисленных подразделений Морской Стражи, пока они не находятся на активном дежурстве. Для этих целей служат несколько больших, прекрасно устроенных барачков. Эти здания, подобно любому эльфийскому сооружению, выглядят элегантно снаружи, но копьеметы, установленные в искусно украшенных башенках и на сверкающих крышах с голубой каймой, служат отрезвляющим свидетельством их военного предназначения. Лотерн – единственное место на всем Ультуане, где не-эльф может ходить с какой-то степенью свободы и Морская Стража стоически охраняет безопасность величайшего города Ультуана. Каждый отряд Стражи проводит три четверти года активно патрулируя моря, окружающие их островную родину и защищая колонии Ультуана, а оставшуюся четверть посвящают набору новых рекрутов и совершенствованию своих навыков.

В то время как другие народы мореплавателей, такие как жители Норски, Мариенбурга и даже Империи заявляют о превосходстве своих прирожденных моряков, нет сомнений в том, что Морская Стража – лучшие из ходящих по морям в Старом Мире и за его пределами.



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

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

Воинское мастерство (см. стр. 49)

## Повелитель морей Айслинн

*Айслинн, действующий Повелитель морей – феноменальный тактик и неумолимый противник. Под его управлением флот Высших Эльфов победил в десятках крупных сражений. Никто не оспаривает его достижений, но было замечено, что Повелитель Айслинн исполняет свои обязанности с безжалостным воодушевлением и с отпечатком жестокости, которые многие при дворах Ультуана считают отталкивающими.*

*Желающий полностью остановить набеги из Норски, Айслинн предпринял кровавую серию атак на побережье северян. Воины Морской Стражи при поддержке Воинов Тени полностью истребили целые поселения Норски, распространяя страх и смятение по всему побережью. Закаленные в сражениях Морские Стражи выкашивали шеренги противника залпами стрел и снарядов своих Копьеметов. Уцелевшие вражеские солдаты сталкивались со стройными рядами мрачных Стражей и направленными на них копьями. Когда защитники поселения оказывались разгромлены или перебиты, деревню сжигали дотла, а Морская Стража исчезала в утреннем тумане.*



# СЕРЕБРЯНЫЕ ШЛЕМЫ

Пока простые эльфы Ультуана пополняют шеренги лучников и копьеносцев, благородные предоставляют иной род войск армии Высших Эльфов. Тысячелетиями эльфийские дворяне обучались сражаться верхом в подразделениях рыцарей. Такие отряды тяжелой бронированной кавалерии образуют небольшую, но значимую часть сил Короля-Феникса – верхом на быстрых эльфийских лошадях, закованные в прочную сталь, вооруженные длинными пиками с наконечниками, твердость которых не уступает алмазу. Эльфийское слово, означающее «рыцарь», звучит как «Итильтаэн», что дословно переводится как Серебряный Шлем, название, произошедшее от их особого головного убора. Первые Серебряные Шлемы сражались еще в рядах воинов Аэнариона в великой битве против демонов, и теперь редкая армия Высших Эльфов не включает отряд рыцарей.

Немногие Люди способны сравниться с Серебряными Шлемами в воинском умении или искусстве верховой езды. Такова степень доверия коней к эльфам, что они устремляются без тени сомнения в гущу схватки, повинаясь не более чем слову команды. Связь между животным и Серебряным Шлемом не нуждается в подкреплении принуждением или жестокостью, которыми меньшие расы заставляют своих худородных лошадок участвовать в сражении. Ведь Серебряные Шлемы – истинные повелители лошадей, и их прекрасные скакуны понимают команды своих наездников, будто являются частью одного и того же существа.

Именно во время службы в рядах Серебряных Шлемов благородные Ультуана могут действительно доказать свои таланты, и крайне редко князь или иной дворянин получает под свое начало войско какого-либо размера, пока не выкажут вначале доблесть среди такого подразделения. Учитывая это, воители, из которых состоят Серебряные Шлемы, нередко считаются безрассудными, желающими броситься в самое опасное место сражения. Они совершают подобное с осознанием славы, ждущей их в случае успеха. И все они достаточно горды, дабы

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Серебряный Шлем	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Высокий Шлем	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Эльфийский Конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

**В**се Серебряные Шлемы носят традиционные итильмаровые шлемы, что отделяют их от всех прочих эльфийских рыцарей. Статус в отряде Серебряных Шлемов определяется украшениями и узорами, что добавляются к шлему за годы службы. Так, воин, выказавший особенную смелость или сразивший в битве опасного противника, может украсить шлем шелковыми лентами, что развеваются за ним, когда он скачет. Рыцарь, победивший Демона, может нести знак пылающего солнца, с одним красным драгоценным камнем на нем. Существуют отличия почти для всех возможных воинских подвигов, и ветераны Серебряных шлемов нередко обладают роскошным и впечатляющим головным убором.



считать себя имеющими возможность победить, не взирая на соотношение сил. В битве при Финувальских равнинах, Серебряные Шлемы оказались первыми отрядом, пробившимся к увязнувшему в схватке Князю Тириону, прибыв к нему на помощь, когда коварные Дручии пытались убить его. С Тирионом во главе они проломили строй Темных Эльфов, растоптав десятки Дручии под копытами своих коней и глубоко пробившись в шеренги противника.

Серебряные Шлемы – гордые и самоуверенные воители, полностью убежденные в собственном превосходстве над солдатами других рас.

Из всех знаков, ценимых Серебряными Шлемами, лишь те, кто стал чемпионом отряда Серебряных Шлемов, известным как Высокий Шлем, может носить перья Орла на своем шлеме. Такое украшение означает великое мастерство и является меткой прирожденного лидера.

Несмотря на то, что все Серебряные Шлемы соперничают за право носить орлиные перья, эта привилегия сопряжена с опасностью. Высокий Шлем должен бесстрашно выскивать чемпионов и предводителей противника и истреблять их, независимо от того, насколько грозными врагами они являются.



# ВОИНЫ ТЕНИ



Когда Нагарит раздирала междоусобица, большинство жителей королевства встали на сторону Малекита, превратившись в Темных Эльфов. Верные Королю-Фениксу поклялись сражаться с Королем-Чародеем и его мятежными последователями. Эти лишённые благосклонности судьбы эльфы стали Воинами Тени – самыми темными, опасными и жестокими из всех Высших Эльфов. Из искусно укрытых тайных убежищ в глубине Земли Теней эти верные долгу Нагаритцы вели кровавую войну против предателей. В таких сражениях пощады не предлагали и не просили. Поколения спустя безжалостная схватка в тени продолжалась без перерыва.

Воины Тени – мастера засад и партизанской войны, особая каста воинов даже среди прочих эльфов. Они нападают бесшумно и стремительно, стрелами из укрытия, выпущенными из длинных луков предвзято атакуя, истребляющую всех уцелевших в вихре клинков.

Даже в те времена, когда жители Ультуана не считают, что они ведут войну, для Воинов Тени нет передышки. Усталые и мрачные, Воины Тени постоянно патрулируют пустынные берега и унылые холмы Нагарита. Они держат дозор против нападения злых Дручии, утопивших их родину под волнами. По сей день Темные Эльфы возвращаются, чтобы украсть их детей и уничтожить их братьев. Это одинокая и неблагодарная задача, быть сторожами, все время ожидающими угрозы со стороны Темных Эльфов, но клятвы, что Воины Тени принесли много тысячелетий назад,

привязали их к этой долгой и горькой обязанности. Ненависть, что Воины Тени испытывают к Темным Эльфам не знает пределов, поскольку Раскол стоил им не только земель и близких, но также навеки запятнал их честь подозрениями и страхом. Любой Дручии, захваченный Воинами Тени, может рассчитывать лишь на долгую и мучительную смерть.

В какой-то момент своей истории каждая раса испытала ярость Воинов Тени, так как они идут впереди армий Азур, где бы они не сражались, уничтожая вражеских разведчиков и расчищая путь основным силам.

Несмотря на то, что никто не будет говорить об этом в присутствии Нагаритца, прочие эльфы Ультуана чувствуют пугающую их темноту в душах Воинов Тени, изъяз, что окутывает их словно завесой недоверия. Никто не оспаривает необходимость того, что Воины Тени делают для своей родины, но эта задача превращает их сердца в камень, а сами они становятся безжалостными убийцами. Множество Высших Эльфов, ставших свидетелями жестокости своих собратьев из Нагарита, отпрянули от них в ужасе. Неудивительно, что есть среди Высших Эльфов шепчущие о том, что схватка в тени превратила кровожадных воинов Нагарита в более точное подобие Темных Эльфов, чем они сами осмеливаются признать.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин Тени	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Идущий-в-Тени	5	5	4	3	3	1	5	2	8

## Специальные правила:

**Доблесть столетий, Стремительность Азурана** (см. стр. 43)

**Разведчики, Легкая пехота** (см. основную книгу правил)

**Ненависть Нагарита:** Воины Тени ненавидят всех противников. В дополнение, при сражении с Темными Эльфами, их ненависть продолжается во второй и последующие раунды ближнего боя.

## Лилеат – Дева

*Лилеат – богиня луны, сияющий образ чистоты. Она – повелительница снов и удачи, коей нередко поклоняются провидцы и волшебники Ультуана. Лилеат так же – эльфийское божество, воплощающее невинность и милосердие. Считается, что она читает скрытое в сердце эльфа и по намерениям, а не по их воплощению судит его деяния.*

*Менее известны особые взаимоотношения между Воинами Тени и Лилеат. Она – их единственная надежда на искупление. Если лишённые благосклонности судьбы воины Нагарита все же победят последователей Малекита и исполнят клятву, данную их предками много веков назад, то, как он верят, Дева простит им их ужасные преступления, что они совершают, сражаясь в своей грязной тайной войне.*

# ЭЛЛИРИАНСКИЕ НАЛЕТЧИКИ

Во времена Каледора весь Ультуан был в смятении и шайки Малекита опустошали его беспрепятственно, разрушая и убивая по своему желанию. Король-Феникс призвал смелых молодых наездников для патрулирования изнемогающей земли. Многие откликнулись на этот клич, но больше всего храбрецов прибыло из Эллириона, королевства, известного своими превосходными лошадьми и наездниками. Во время долгой и ожесточенной войны, закончившейся Расколом, эти доблестные кавалеристы сослужили Каледору отличную службу. Небольшими партиями они быстро и скрытно перемещались между эльфийскими королевствами, передавая послания и просьбы о помощи, нападая на вражеские патрули и перехватывая шайки грабителей. Каледор назвал стремительных конников своими Рыцарями-Налетчиками, и с этого момента они стали известны под таким именем.

Храбрые всадники научились жить в глубине вражеских владений, находя себе припасы в дикой местности и забирая у врагов все необходимое. Они нападали быстро и сильно, а затем вновь растворялись в безлюдных просторах. Вскоре темные армии Малекита стали опасаться покидать свои укрепленные лагеря кроме как большими группами из страха перед стремительным нападением рыцарей Эллириона. Вне боя они распространяли весть о борьбе Каледора, поддерживая сопротивление и помогая верным долгу эльфам избежать попадания в лапы Короля-Чародея.

Истории об их подвигах рассказывали во всех армиях Каледора, принося надежду Высшим Эльфам в те дни, когда все казалось потерянным. Выражение Рыцарь-Налетчик стало обозначением безоглядной смелости и искусной маневренной войны. После окончания сражений, когда обратившиеся ко злу собратья были изгнаны с Ультуана, Каледор по достоинству оценил деяния своих рыцарей-налетчиков и наградил воителей из Эллириана высочайшими почестями. Он заложил основу традиции создания отрядов из молодых дворян Эллириана, что могут находиться в патруле целые месяцы или даже годы, охраняя побережья и высматривая малейшие признаки нападения из Норски или Наггарота.

По сей день Эллирианские налетчики образуют грозную составляющую войска Короля-Феникса. Выходя в патруль из твердыни Тор Элир, рыцари-налетчики прочесывают пустоши Эллириона, выслеживая и истребляя чудовищ, что покидают пределы Аннулии в поисках добычи во Внутренних Пределах. Немало василисков и химер было убито меткими стрелами или точными ударами пик, нанесенными молодыми дворянами, и много больше жестоких набегов шаек Темных Эльфов оказалось быстро окончено стремительными и смертоносными Рыцарями-Налетчиками Эллириона.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Эллирианские налетчики	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Вестник	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

Легкая кавалерия (см. основную книгу правил)

**М**ы скачем, пока не зайдет солнце и только тогда мы останавливаемся. Мы устраиваем вначале лошадей, ведь как они хранят нас, пока мы верхом, так и мы должны заботиться о них, пока мы отдыхаем.

Каждое копыто должно быть тщательно осмотрено, каждому усталому мускулу следует уделить внимание. Из всего нашего оружия первейшее – кони. С ними мы быстры, неутомимы, стремительные наследники охотников прошлого. Без них мы будем неуклюжи и медлительны, как наши враги.

Когда мы нападаем, вначале в ход идут луки. Мы бьем в самое слабое место противника. Наш путь – не путь рыцарей, мы атакуем быстро и отступаем, пока враг не соберется с силами. Припасы мы находим где угодно. Когда мы охотимся, мы не убиваем свыше потребного, ведь нам нужно благословение Керна, а бог-охотник не любит ни жестоких, ни бездумно тратящих...

Лазлинн – Рыцарь-налетчик, наставляющий учеников.





# СТРАЖА ФЕНИКСА

Стража Феникса – жрецы-хранители Храма Азурана, великой священной пирамиды на острове, что в Море Грез. Сказано, что внутри храма находится Зала Дней, в коей история Королей- Фениксов прошлого, настоящего и будущего начертана на древних каменных стенах святилища огненными письменами. Любой, взглянувший на эти стены, познает то, что было и то, что будет; он будет навеки проклят знанием о времени своей смерти.

Стражи Феникса не говорят ни слова, так как каждый посвященный в тайны времен лишен возможности говорить о них, и все обремененные подобным знанием сковываются нерушимым чародейским обетом молчания. Многие считают это проклятьем, но мистический союз с Азураном придает Стражам чувство божественного предназначения и дарует им особую защиту.

Когда их Повелитель приказывает им идти в бой, Стражи Феникса мрачны и целеустремленны, закованы в богато украшенную броню и вооружены длинными

церемониальными алебардами. Если их полное молчание лишь несколько нервирует врага, то окружающая их пугающая аура гораздо страшнее для противника. Их глаза горят пламенем абсолютной веры в Бога-Творца, а воздух вокруг отряда Стражи Феникса ощутимо пронизывает чистая сила Азурана. Любой, вставший на их пути, будет атакован ошеломляющим чувством ужаса. На поле боя Стража Феникса всегда находится в гуще самой жестокой схватки, ведь они знают предначертанное им – будут ли они жить или то, как именно придет к ним последний миг – поэтому сражение не вызывает у них страха.

Самую известную из своих обязанностей Стража Феникса выполняют, когда проходят выборы нового Короля- Феникса. Именно Стража Феникса сопровождает избранника и свидетельствует его прохождение вечного пламени, означающее перерождение претендента в Короля- Феникса. Когда Король- Феникс умирает, Стража Феникса появляется без предупреждения и забирает тело Короля- Феникса на Белый Корабль, что отнесет Короля к его последнему пристанищу.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Страж Феникса	5	5	4	3	3	1	6	1	9
Хранитель Пламени	5	5	4	3	3	1	6	2	9

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана(см. стр. 43),

Внушают страх, Магический спас бросок на 4+ (см. основную книгу правил)

**П**ока кто-либо не станет свидетелем деяний Стражи Феникса на поле брани, он не может осознать мощь, коей они обладают. Шеренги «прекрасно вымуштрованных воинов – не произносящих ни слова. Сам воздух колеблется вокруг них. Они – не только сторожа храма, но избранники могущественного эльфийского божества.

Их направляют не слова приказа, но каждый из них знает свое место в бою. Они не дрогнут даже перед величайшими ужасами мира. Как гласит легенда, они не страшатся смерти, так как знают точно время своей гибели. Так сказано, и я верю в это, ибо вступают они в вихрь сражения с непоколебимой решимостью. Кто, кроме знающего наверняка о своем предначертании, способен стоять под ливнем стрел или нападать на неописуемой чудовище без тени сомнения?

Наверное, они видели самые разные ужасы и чудеса. Как бы я хотел, чтобы они поведали о них смертным, лишенным такого знания. »

Взято из: Человек среди Эльфов, автор Хервиг Альгнар.

# МАСТЕРА МЕЧА ИЗ ХОЭТА

Мастера Меча – искусные воины, способные на невероятные подвиги. В Белой Башне Хоэта, величайшем средоточии знания во всем мире, эти просвещенные воители усиленно тренируются, совершенствуя свою поразительную ловкость, оттачивая каждую тонкость и грань искусства сражения на мечах. Каждый Мастер Меча десятилетиями, нередко – столетиями, изучает военное ремесло и мастерство поединка – вырабатывая умение столь цельное, что нет бойцов, способных противостоять им.

Мастера Меча из Хоэта вооружены двуручными мечами. Это мощные клинки – элегантной формы мечи, часто длиною в шесть или семь футов от яблока на рукояти до кончика бритвенно-острого лезвия. Мастер Меча сражается своим клинком с такой силой и точностью, что, как говорят, может выхватить меч, отрубить противнику голову и вернуть оружие в ножны – все за мгновение, за которое менее искусный воин не успевает даже поднять щит, чтобы отразить атаку. Невзирая на традиционный доспех и высокий шлем их ордена, Мастера Меча подвижнее и гибче, чем может надеяться стать любой не-эльф.

В сражении Мастера Меча – грозные противники, всегда готовые отточить свои навыки на врагах Ультуана. Только на войне за Азур Мастер Меча получает

возможность полностью раскрыть все свои способности, пройти испытание на арене, что не прощает ошибок. Они бьются широкими взмахами клинков, сам воздух стонет под кружевом смертоносной паутины ударов, в коей могут уцелеть лишь самые лучшие из бойцов.

Со времен из вмешательства при правлении Бел-Корхадриса, Мастера Меча успели проявить себя в тысяче случаев. В сражении при Хатар Форд, один отряд Мастеров Меча оборонял единственный на многие мили вокруг брод. Под управлением грозных колдунов, Ковена Десяти, громадная армия Темных Эльфов пыталась пройти кратчайшим путем, но Мастера Меча отражали приступ за приступом. Сражаясь по колено в бурлящей воде, Мастера Меча нанесли серьезные потери Дручии, не смотря на постоянный ливень заклятий, что обрушил на них Ковен. После нескольких часов непрерывной схватки река оказалась запружена телами павших Темных Эльфов, ее воды захлестнули берега. Своевременное прибытие легендарного мага Теклиса на поле брани принесло столь необходимое прекращение чародейских атак Ковена, и Мастера Меча стремительно контратаковали, отбросив Дручии с брода.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Мастер Меча	5	6	4	3	3	1	5	2	8
Повелитель Клинка	5	6	4	3	3	1	5	3	8

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

### Тайная война

*Со времен Бел Шанаафа, длительное и ожесточенное противостояние свирепствует за мирными фасадами дворцов и поместий Ультуана. Схватку за закрытыми ставнями ведут доверенные агенты Короля-Феникса и извращенные последователи Культа Невоздержанности.*

*После столетий напряженной борьбы, Король-Феникс Аэтис попросил помощи у мудрецов из Белой Башни. В ответ Хранители Знаний обрушили на гнусных культистов гнев Мастеров Меча. Легендарные просвещенные воители не теряли ни мгновения, используя свои непревзойденные способности во всех темных углах городов Ультуана, истребляя культистов везде, где их находили.*

*Так началась первая часть тайной войны, что длится и по сей день, поскольку Мастера Меча – непреклонный противник, они не вложат оружие в ножны, пока все члены Культа Удовольствия не будут уничтожены.*





# КОЛЕСНИЦЫ ТИРАНОКА



Высшие эльфы Тиранока – предприимчивый народ, гордый своими боевыми традициями и глубоко ожесточившийся от войн, что опустошают их землю. Благородные этого королевства не знают лучшего времяпрепровождения, чем гонка по ровным, благодатным равнинам Тиранока верхом на стремительной колеснице. Подобно своим собратьям из Земли Теней – Нагарита, Эльфы Тиранока потеряли большую часть королевства в водах разъяренного моря, вместе со множеством великолепнейших поместий и благороднейших семейств. Целые города были сметены убийственным приливом, а когда-то плодородные равнины превратились в сырые топи. Усилия, предпринимаемые на протяжении тысячелетий, восстановили какую-то часть величия Тиранока, а благородные Тиранока продолжают сражаться на боевых колесницах, как это делали их пращурь во времена Аэнариона.

Когда войска Дручии пробиваются через Тиранок, их постоянно атакуют колесницы, не позволяя пополнить припасы и набрать фураж. Множество рыскающих банд Темных Эльфов были уничтожены храбростью воинов и массированными нападениями колесниц Тиранока.

Когда Король-Феникс призывает своих подданных на войну, горячие Благородные из Тиранока почти всегда откликаются первыми. Они сражаются с огромным мастерством, благодаря потрясающей скорости коней, впряженных в колесницу, проносясь между вражеских

полков и осыпая их стрелами. Когда они атакуют, то бесстрашно врезаются в шеренги противника, кони брыкаются и кусаются, а колесничие наносят удары бритвенно-острыми копьями. Атака множества колесниц Тиранока заставляет землю дрожать под копытами коней, вселяя страх во врагов Высших Эльфов.

Немало великих и благородных эльфийских героев родилось в Тираноке, их целеустремленность является свидетельством лучших качеств Тиранока. Бел Шанаар, второй Король-Феникс, был князем Тиранока перед избранием, опытным воином, отличившимся в битвах против демонов. Возвышаясь на своей колеснице, по имени Серебряный Ветер, он, и его избранные колесничие истребляли целые полчища демонов. Те эльфы, что видели их в бою, наградили их прозвищем Оседлавшие Ветер. По сей день, когда собирается большое количество колесничих Тиранока, к ним обращаются как к Оседлавшим Ветер, в знак уважения к древнему правителю, возродившему Ультуан и павшему от предательства Малекита.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Колесница Тиранока	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Колесничий	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Эльфийский конь	9	3	-	3	-	-	4	1	-

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

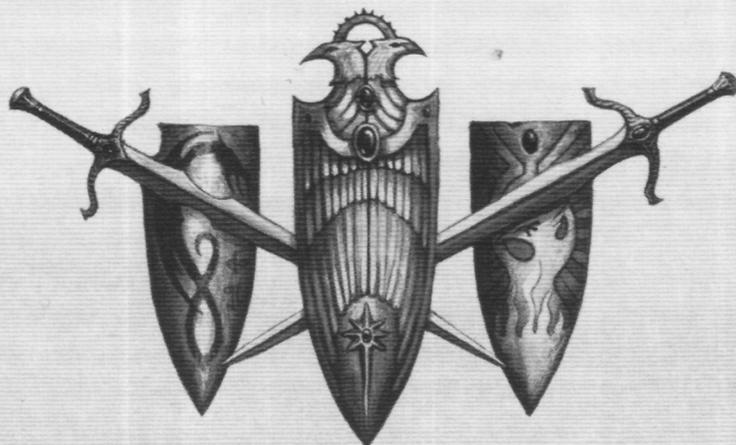
Колесница (см. основную книгу правил)

**Г**рохот копыт и вращение наших колес,  
чей обод из стали,  
мы – смерть на крыльях ветра.

С луком в руке, мы – возмездие, приходящее издалека,  
мы – смерть на крыльях ветра.

С копьем, чье острие у горла врага,  
с холодной яростью, направляющей нашу руку,  
мы – смерть на крыльях ветра.

Из военного гимна Тиранока.





# ДРАКОНЬИ КНЯЗЬЯ КАЛЕДОРА

Каледор – сказочная страна Драконов, в которой, в древние времена, князья королевской крови сражались верхом на драконах. Драконьи Князья, как они назывались, были величайшими бойцами Ультуана, чемпионами битв против демонов и междоусобной войны, развязанной Королем-Чародеем.

Когда-то Каледор был могущественнейшим из эльфийских королевств, но теперь его сила иссякает, драконы уменьшились в числе и размерах, они проводят долгие столетия в дреме, от которой лишь изредка пробуждаются. По сей день драконы спят в своих логовах в горах Драконьего Хребта и пещерах под Кузницей Ваула.

Если в далеком прошлом Драконьи Князья Каледора седлали драконов, сегодня они сражаются верхом на эльфийских лошадях, подобны рыцарям прочих земель. Тем не менее, их старое величие остается источником гордости, их военные традиции сильны, они считают себя первыми даже среди благородных королевств Ультуана. Естественно, словосочетание «Князь из Каледора» означает надменность среди эльфов других земель.

Эти древние традиции отражаются в итильмаровой броне, что носят рыцари Каледора и их скакуны, выкованную в старинном стиле наездников на драконах прошлого. И тогда, и сейчас, богато украшенный доспех создается в сердце вулкана, что в горах Драконьего Хребта, используя древние чары, что были доведены до совершенства еще во времена юности Ультуана. Эти драконьи латы не подвержены пламени, как и старинный доспех Аэнариона. Драконий Князь, закованный в свои латы, может без опаски проехать через огонь, будь то дыхание Дракона, алхимический жар Гномов или колдовское пламя гнусных Скавенов.

В сражении Князья Каледора находятся отдельно от других отрядов Высших Эльфов. Они выбирают для себя самые опасные задачи, разыскивая славу и противников, достойных их навыков. Лучшая кавалерия на Ультуане, как говорят некоторые, во всем мире, Драконьи Князья вламываются во вражеские ряды с надменным презрением, истребляя противников мастерскими ударами копья и меча. Столь велико его умение, что Драконий Князь может сразить двух бойцов одним движением пики, пронзая обоих стальным наконечником своего оружия.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Драконий Князь	5	5	4	3	3	1	6	2	9
Хозяин Дракона	5	5	4	3	3	1	6	3	9
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

## Особые правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана(см. стр. 43).

**Драконьи латы:** выкованные в сердце вулкана, эта прекрасная броня зачарована, чтобы ее не разрушало дыхание дракона. Драконьи латы считаются тяжелым доспехом, дающим 5+ спас-бросок за доспех. В дополнение, модель и ее скакун игнорируют все дыхательные атаки и огненные атаки.

## Гордыня Каледора

*Такова надменность Драконьи Князей, что их знамена остаются поднятыми, даже когда все прочие опускают их в знак признания власти Короля-Феникса перед битвой.*

*Когда им приходится это объяснять, Драконьи Князья утверждают, что таков обычай, оставшийся со времен Каледора Завоевателя, который даровал им это право как благодарность за их благородные жертвы. Они заявляют, что не в их власти не подчиняться слову Каледора. Такой поступок станет значительно более худшим оскорблением правлению Королей-Фениксов, чем даже тысяча высоко поднятых знамен.*

*Другие замечают в ответ на это, что даже перед тем, как Каледор наградил их, Драконьи Князья все равно не опускали свои стяги.*



# БЕЛЫЕ ЛЬВЫ

Белые Львы – телохранители Короля-Феникса. Они насчитывают несколько крупных подразделений, что охраняют дворец Короля во время мира и сопровождают его во время войны. По традиции, Белые Львы набираются из сурового, таящего в себе многие опасности королевства Шрейс, чьи обитатели – превосходные лесничие и свирепые бойцы. Тот из лесных жителей Шрейса, что удостоивается чести стать одним из королевских стражей – опытный воин, сражающийся секирой с длинным топором. Плечом к плечу со своими товарищами, Белые Львы могут выдержать опаснейшие атаки, прежде чем ответить стремительным, сокрушительными ударами.

Белые Львы возводят свое происхождение ко временам Каледора Первого. Каледор охотился в Шрейсе, когда новости об избрании его следующим Королем-Фениксом настигли его. Он сразу же поспешил к храму Азурана. По пути ему устроили засаду убийцы-Дручи, кто, без сомнений, узнал о новом короле от своих соглядатаев при дворе. Каледора ждала гибель, если бы не вмешательство группы охотников из Шрейса, появившейся из леса и приведшей убийц в замешательство внезапностью своего нападения, после чего топоры охотников настигли Дручи.

Перебив убийц, шрейсианцы проводили Короля-Феникса в Храм, без усилий избегая Темных Эльфов благодаря своему знанию леса. Каледор сделал шрейсианцев своими телохранителями, и превратил их в вышколенный отряд, находящийся в Лотерне.

Среди шрейсианцев считается великой честью сопровождать Короля-Феникса. Честью, что обретается путем убийства белого льва, одного из самых опасных существ этой дикой страны. Такой невероятно трудный подвиг – традиционное испытание воина Шрейса, прохождение которого позволяет ему носить львиную шкуру как символ своей храбрости. Шкура обладает еще одним полезным свойством, так как шерсть белого льва очень густая, надетая поверх доспеха, она становится превосходной защитой от стрел противника.

Отряды Белых Львов нередко отправляются на помощь армиям Ульуана во время особой опасности. Им поручается охрана командующих, магов или просто усиление боевых порядков. Белые Львы славятся своей негибимой стойкостью перед лицом превосходящего противника и ужасных тварей. Они защищают доверенных им против любого врага, не думая о той опасности, коей сами подвергаются.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Белый Лев	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Страж	5	5	4	4	3	1	5	2	8

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43).

Упорные (см. основную книгу правил)

**Лесничие:** охотники Шрейса знают лес как никто иной, они перемещаются по нему с легкостью. Белые Львы и присоединившиеся к ним персонажи могут двигаться по лесу без штрафа.

**Львиная шкура:** каждый Белый Лев носит шкуру убитого им льва, как символ положения и защиту от вреда.

Белые львы добавляют к своему спас-броску за доспеха +2 против дистанционных атак.

## Топор Лесника

Несмотря на то, что каждый Король-Феникс со времен Каледора Завоевателя предлагал своей страже выбрать любое оружие по желанию, Белые Львы продолжают гордо брать в сражение свои традиционные секиры дровосека. Многие из топоров, что сейчас носят Белые Львы – древнее наследие, передаваемое от отца к сыну бесчисленные столетия. Их сталь до сих пор не тускнеет и не теряет своей остроты. В руках обладающих громадной силой охотников, это оружие, как рассказывают, способно свалить дерево или разрубить человека напополам – одним-единственным ударом.



# ЛЬВИНЫЕ КОЛЕСНИЦЫ ШРЕЙСА

Среди всех диких зверей, что рыщут по королевству Шрейс лучше всех известны белые львы, от которых знаменитые воины Шрейса взяли свое название. Эти животные – грозные хищные кошки, чей рост в холке не уступает лошадиному. Любой белый лев может разорвать врага на части, а взмах его когтистой лапы ломает эльфу шею.

Существуют истории о стаях белых львов, угрожающих караванам, что передвигаются по королевству, даже нападающих на одинокие деревни, если достаточно проголодались. Великое множество песен, поэм и сказок Шрейса предупреждают от слишком близкого знакомства с белым львом.

Из-за страшной угрозы, что представляют собой белые львы, охотники из Шрейса вынуждены сражаться с ними топором, копьем и луком в опасных чащобах своего родного королевства. Такие встречи между эльфами и львами слишком редко заканчиваются в пользу первых, так как велика свирепая ярость львов, и лишь искуснейшие охотники могут рассчитывать на победу.

Не все белые львы, обнаруженные охотниками сразу же истребляются, так как часто попадаются котята или молодняк, а эльфы не испытывают удовольствия от бессмысленного убийства. Эти львята без сомнения выросли бы в смертоносных взрослых зверей, если б их предоставили природе, но благодаря особому уходу за ними молодые белые львы могут стать столь же преданными хозяину, как грифоны. Окруженные той же заботой, что обычно достается эльфийским коням или иным благородным животным, эти «ручные» белые львы образуют связь с охотниками, что возвращают их. Затем эти львята превращаются в Боевых Львов, так как их способности на поле боя весьма велики.

Когда воинство Шрейса идет на войну, их часто сопровождают могучие Боевые Львы, влекущие знаменитые Львиные Колесницы. Прочные боевые повозки, изготовленные по подобию легендарных колесниц Тиранока, Львиные Колесницы сделаны из того же гладкого белого дерева. Такая колесница – прекрасный образец мастерства эльфийских искусников. В отличие от стремительных и хрупких Колесниц Тиранока, в Колесницы Шрейса запряжена пара свирепых Боевых Львов, гордых зверей, чья кошачья грация и элегантно причесанная грива скрывает их ужасающую мощь.

В противовес боевым колесницам Тиранока, что проносятся по полю боя, тщательно выбирая противников, Львиные Колесницы Шрейса – мощное орудие разрушения. Сопровождаемые диким ревом, что заставляет врагов трепетать, Львиные Колесницы разбрасывают легкую пехоту и бесстрашно вламываются в шеренги противника. Пара Боевых Львов рвет врагов когтями и клыками, опрокидывает всадников на землю и вносит сумятицу в плотные построения пехотинцев. Колесничие бьются, стоя на возвышении, помогая львам ударами топоров, разрубая головы и плечи врагов каждым ударом. Такие опасные атаки стали символом Львиных Колесниц, заслужив для них репутацию храбрых прорывателей вражеского строя, способных опрокинуть даже самую стойкую стену щитов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Львиная колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Колесничий	-	5	4	4	-	-	5	1	8
Боевые Львы	8	5	-	5	-	-	4	2	-

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43),

Колесница, Внушает Страх (см. основную книгу правил).

## Кёрн-Охотник

*Кёрн-Охотник – повелитель лесов и животных. Он – муж Иши, а все эльфы – его дети. Когда он странствует, его сопровождает стая рычащих псов, а когда он дует в своей рог, Дикая Охота следует за ним. Кёрн – дух девственных чащоб, диких зверей и непроходимого бездорожья.*

*Все охотники почитают Кёрна, ведь именно он – их хранитель в дикой местности. Он требует, чтобы охотник никогда не убивал без необходимости, истреблял только опасных и диких зверей и убивал лишь столько, сколько нужно для пропитания. Оскорбить Кёрна – значит навлечь на себя беду, так как его мщение скоро и жестоко.*

# МНОГОЗАРЯДНЫЕ СТРЕЛОМЕТЫ

Эльфы Ультуана не открыли ненадежного пороха, что так любят Люди и Гномы Старого Мира. Естественно, ведь с их меткостью полагаться на столь несовершенное оружие — означает лишь ухудшить свое невероятное мастерство стрельбы. Вместо этого Азур используют проверенные и надежные боевые машины, что служат их расе со времен древней войны против демонов, те самые механизмы, что помогали им при Расколе и Войне Бороды — Стрелометы Орлиный Коготь.

Орлиный Коготь, или многозарядный стреломёт, как его нередко называют, работает на основе торсиона и системы противовесов, результатом сочетания действия которых является длинный, копьеподобный снаряд, летящий к противнику с потрясающей силой и точностью. Сделанный из многих слоев звездного дерева, скрепленными воедино чарами, Орлиный Коготь обладает мощью и меткостью, непревзойденной дикарскими устройствами прочих рас. Такова точность его выстрелов, что одинокий воин может быть пронзен копьем за сотни шагов от Когтя. Сила же этого копья столь велика, что даже могущественнейшие существа получают серьезные, если не смертельные, раны, а несколько стоящих друг за другом солдат легко пробиваются одним выстрелом. Борта военных кораблей Высших Эльфов и их

укрепления оцетинились Орлиными Когтями, с расчетом из всегда пребывающей наготове Морской Стражи Лотерна.

Эти же Стражи служат расчетом Многозарядных стреломётов, что Высшие Эльфы используют в сражении. В таких случаях грозные боевые машины направляются против скоплений вражеской пехоты, зачастую выпуская быструю очередь малых стрел (а не залп, как может показаться из-за термина). В обойме помещается шесть таких зарядов длиной в эльфийский меч. Получаемого ими импульса достаточно, чтобы сразить даже тяжелобронированного воина. Каждый расчет Орлиных Когтей ловок и опытен, они перезаряжают копьемет столь скоро, что лишь мгновения отделяют один смертоносный залп от другого. Любой противник Высших Эльфов быстро узнает, сколь опасен тяжкий ливень болтов, падающих на него с неба.

Многозарядные стреломёты лишены той огромной разрушительной мощи, коей обладают пушки и опустошительный пламень мортир, но их изящная сила более чем восполняет этот недостаток. Способность точно отправлять в цель один выстрел за другим, не опасаясь осечек, делает их одними из самых грозных боевых машин в мире.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Стреломёт	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Расчет	5	4	4	3	3	1	5	1	8

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43).

**Залп:** Многозарядные стреломёты могут использовать один из двух режимов стрельбы. Каждую фазу стрельбы Многозарядный стреломёт может выстрелить одним копьем (смотри правила на стрелометы в основной книге правил) или залпом.

Если выбран залп, то Многозарядный стреломёт делает шесть выстрелов в фазу стрельбы. Эти выстрелы не могут пробивать ряды и наносят не D3, а только одну рану. Все выстрелы направляются в одну цель. Залп имеет дальность 48 дюймов и силу 4. Спас-броски от доспехов получают -2 штрафа против залпа (то есть спас-бросок 1+ будет модифицироваться до 3+).

**Примечание:** Многозарядные стреломёты весьма точны и не подвержены правилу Многократного Выстрела (не получают штрафа -1 на попадание).

*Армия, что ищет сражения, не обладая защитой в виде Когтей Орла, определено либо отважна, либо неумела. В любом случае, я бы не хотел бы быть её частью.*

*Эолафан Серый Ястреб, Хозяин Моря.*



# ГРИФОНЫ

Грифоны – громадные зверюги, обличем являющие любопытную смесь разных животных. У них большие головы и бритвенно-острые клювы, равно как передние ноги и крылья – все как у хищных птиц. Но их задняя часть, с когтистыми лапами и длинным хвостом, скорее принадлежит большой свирепой кошке. Грифоны обычно вырастают до размеров двух-трех лошадей, и достаточно сильны, чтобы с легкостью носить эльфа в сражении на своей спине.

Грифоны, что обитают высоко в горах Аннулии или на каменных склонах Шрейса опасны и дики. Для того из эльфов, что желает укротить грифона, зверь должен быть пойман и воспитан еще детенышем. Разрушительная мощь такого существа без труда перевешивает все издержки, связанные с приручением, так как однажды укрощенный грифон неистово предан своему хозяину, восполняя недостаток разумности своей хитростью и свирепостью, что делает его излюбленным скакуном многих Эльфийских Владык.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Грифон	6	5	0	5	5	4	5	4	7

## Специальные правила:

полет, Большая цель, внушает ужас (см. основную книгу правил)

# ГИГАНТСКИЕ ОРЛЫ

Договор, скрепляющий союз между гигантскими орлами и Высшими эльфами, уходит корнями в седую древность, во времена, когда легендарные Карадинок и Сулинаш отправились в сражение с демонами Хаоса.

По сравнению с грифонами, даже с эльфийскими лошадьми, Гигантские орлы высокоразумны и не требуют особой выучки или длительных уговоров для того, чтобы встать на сторону эльфов в битве. Глубина их понимания и разум больше, чем у любого иного существа, за исключением, может быть, драконов. Мудрейшие из Азур способны разговаривать с ними, чтобы занять время. Гигантские орлы – надменные и гордые птицы, на дух не переносящие чужой глупости.

Когда силы Хаоса и Темных Эльфов совершают набег на Ультуан, зачастую именно Гигантские орлы приносят весть о приближении судов под черными парусами, а когда Высшие Эльфы собираются в битву, благородные Орлы присоединяются к войску. Своими мощными когтями Гигантские орлы разрывают на части расчеты вражеских боевых машин, стремительно пикируя с небес. А затем их сильные крылья легко уносят орлов прочь от возмездия.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гигантский орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8

## Специальные правила:

полет (см. основную книгу правил)

# ДРАКОНЫ

Большое чешуйчатое тело Дракона обладает достаточной силой, чтобы сокрушить городские ворота. У них огромные, заполненные клыками пасти, что выдыхают испепеляющие струи огня на противников и острейшие когти, что с легкостью рассекают камень. Крылья Дракона столь велики, что он без усилий взлетает. Они мудры и надменны, они взирают на мир вокруг них с особой точки зрения, коей обладают лишь старейшие в нем существа.

На Ультуане Драконы живут в легендах, что сильно отличаются от страшных сказок народов Старого Мира. Без Драконов Ультуана Высшие Эльфы были бы уничтожены тысячи лет назад. Драконы – старейшие и могущественнейшие союзники Эльфов, судьбы двух рас навеки соединены в одну. На Ультуане королевство Каледор является домом для Драконов. В древности эти благородные создания всегда были видны парящими над теплыми источниками в местных горах. Но время все изменило. Теперь Драконы спят столетиями в обширных пещерах глубоко под пиками Драконьего Хребта. Загадочная слабость, что началась в первые годы правления Тетиса, заставляет все большее число Драконов впадать в оцепенение, из которого лишь маги и князя Каледора могут их вырвать.

Сражаться верхом на могучем драконе – старинная традиция королевства Каледор, живущая в эльфийской крови. Извест-



ны случаи, когда князь проводил месяцы, отдавая свой голос древним песням пробуждения, обращаясь с мольбой о помощи к дремлющей громаде живущего тысячелетия Дракона.

Те, кто разыскивает ключи к пробуждению Драконов, связываются могущественными заклятиями Каледорских магов. Легенда гласит, что пытающийся раскрыть эти секреты умрет. Такая завеса тайны очень важна для выживания Драконов Ультуана. Темные Эльфы в равной мере благоговейт и испытывают страх перед Драконами, сражающимися за Высших Эльфов и последователи Малекита с готовностью истребили бы всех Драконов, лишь бы они не помогали их двоюродным братьям. В прошлом, Тени из Наггарота совершали налеты на Каледор, чтобы похитить яйца невылупившихся драконов для своих гнусных хозяев. К счастью, такие нападения редки, а успешные налеты еще реже. Темные Эльфы имеют в своем распоряжении несколько Драконов, но эти чудовища с черным сердцем настолько исковерканы ненавистью и изуродованы бессмысленной пыткой, что они не могут быть поставлены в сравнение с благородными змиями Ультуана.

Ныне очень мало драконов вылупляется в землях Ультуана. Самые молодые драконы в Ультуане зовутся Солнечными Драконами, за свой горячий нрав в мягкий, золотистый оттенок чешуи. Те драконы, который поднялись по лестнице мудрости и взросления над молодыми солнечными, величаются Лунными. Лунные Драконы жили во времена Аэнариолна и сражались в великой войны с Демонами. Самые старые и могучие драконы Ультуана несут титул Звёздные Драконы и эти существа по настоящему древние и могучие. Любой дракон может разогнать полк простых воинов, оторвать голову Виверну, а мантикору вообще порвать на лоскутки, но Звёздные Драконы настолько сильны, что они на равных могут противостоять Великим Демонам Хаоса и победить их. На самом деле многие из них уже делали это, и не раз.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Солнечный Дракон	6	5	0	5	6	5	4	4	7
Лунный Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Звездный Дракон	6	7	0	7	6	7	2	6	9

## Специальные правила:

**Полет, Большая Цель, Ужас, Чешуйчатая Кожа:** чем старше дракон, тем толще его шкура. Солнечные драконы имеют спас-бросок за Чешуйчатую Кожу на 5+, Лунные на 4+ и Звездные на 3+ (см. основную книгу правил).

**Огонь Драконов:** каждый дракон обладает смертоносным дыханием (см. основную книгу правил). Атаки от огня драконов считаются огненными. В дополнение, любой отряд, что понес потери (минимум одну) от огня дракона, должен пройти тест на панику в конце фазы, как если бы он потерял 25% потерь от стрельбы. Чем больше дракон, тем жарче его пламя. Солнечный дышит огнем с силой 2, Лунный с силой 3, а Звездный – с силой 4.

# ДРАКОНЫИ МАГИ

Первым известным Драконьим Магом был Каэлит Огненное Сердце. Рожденный в последний год правления Аэтиса-Поэта, Каэлит считался не более чем ребенком в глазах Высших Эльфов, когда он взял один из знаменитых Солнечных Посохов из Пещер Грез и пробудил Солнечного Дракона Рилгаура. Каэлит и вновь разбуженный Рилгаур прилетели на помощь армии Менгея возле Врат Грифона, устремившись в сокрушительную атаку, расстроившую фланг войска Темных Эльфов и позволившую опытному старому Менгею выбить противника с поля боя. Когда сражение закончилось, Менгей приветствовал Каэлита и впервые употребил имя Драконий Маг по отношению к храброму молодому магу.

С тех пор, в каждом поколении обучающихся искусству управления колдовскими ветрами в Белой Башне Хоэта появляется несколько Драконьих Магов. Обычно это самые нетерпеливые и пылкие студенты, и – практически без исключения – все они родом из Каледора. Когда они начинают изучение Школы Огня, первой из школ, которым учат в Башне, их воинственная и напористая природа проявляется еще ярче. Каждого одолевают грезы о пламени и крови, в которых они летят на Драконах цвета заходящего солнца. Вскоре единственным стремлением этих молодых волшебников становится поиск своей судьбы как Драконьего Мага. Действительно, когда их искусство обращения с

Магией Огня признается достаточным наставниками Башни, они пускаются в долгое путешествие назад, в Каледор, в пещеры под пиками Драконьего Хребта.

Чтобы пробудить Дракона от дремы, необходимо затратить месяцы, даже годы, и все же эти нетерпеливые маги из Каледора берутся за дело, словно были рождены для него. Как только Драконий Маг вступает в насыщенные парами серы пещеры Драконьего Хребта, грезящие Солнечные Драконы начинают просыпаться. Руководствуясь инстинктом, не опираясь на знания, подчерпнутые из старинных фолиантов, Драконий Маг приближается к одному из дремлющих зверей и призывает его по имени – полностью освобождая Солнечного дракона ото сна. Только Солнечный Дракон, услышавший зов Драконьего Мага, проснется для сражения – более старые и мудрые Лунные и Звездные Драконы не подвластны таким страстям и нетерпеливости, они ждут более уверенного разума, чтобы пробудиться.

Драконьи Маги Каледора заслужили себе репутацию непредсказуемых и неуправляемых, что есть не самые достойные качества в глазах Высших Эльфов. Несмотря на это, Эльфы Ультуана смотрят на этих пылких юнцов, на ту легкость, с которой они призывают на войну Драконов, и видят возрождение надежды.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Драконий Маг	5	4	4	3	3	2	6	2	8

## Магия:

Драконьи маги используют Заклятья из Школы Огня.

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

**Безрассудный:** Драконьи Маги известны своей смелостью в обращении с магией огня и недостатком внимания во время обучения в Сафери. Они призывают силу благодаря огромному врожденному дару, но их безрассудство нередко приводит к ошибкам. Когда Драконий Маг творит заклятье, он добавляет «бесплатный» кубик силы. Этот дополнительный кубик может привести к магической ошибке или непреодолимой силе в соответствии с общими правилами и, благодаря ему, Драконий Маг может использовать больше кубиков, чем позволяет его уровень мага. В дополнение, Драконий Маг не получает +1 бонус на попытки рассеивания, как прочие маги Высших Эльфов.

**Боевой Маг:** Обожающий сражения, воинственный Драконий Маг наслаждается в гуще схватки, часто надевая свой Солнечный посох смертоносной магией Рхуина. Когда Драконий Маг бросает на свои заклятья перед игрой, он может заменить любое заклятье на Огненный Меч Рхуина, а не на Огненный Шар, как обычно.





# ТИРИОН ЗАЩИТНИК УЛЬТУАНА

Князь Тирион – величайший воин Высших Эльфов из ныне живущих. Он – потомок первого Короля-Феникса, ведущий свою линию от первенца Аэнариона, Морелиона. Тирион столь доблестен и искусен, что некоторые эльфийские барды называют его возродившимся Аэнарионом. С момента начала его стремительного восхождения к славе, во время Великого Вторжения Хаоса, многие шептались о его предназначении – вести Высших Эльфов к новому, славному будущему и, возможно, надеть в один день Корону Феникса. Если Тирион и слышал эти пересуды, он не придавал им значения, так как его единственная забота – безопасность и защита Ультуана и Вечной Королевы. Он абсолютно верен Королю-Фениксу, коим сегодня является Финубар-Мореплаватель.

Тирион был главнокомандующим в доблестной битве на Равнинах Финувала, когда он обратил в бегство войско Короля-Чародея и сразил в поединке чемпиона Малекита – Уриана Отравлено Лезвие. Одно-единственное сражение

заставило бы произносить его имя на протяжении тысячелетий, одним этим подвигом его имя оказалось бы вписано с почетом в Книгу Дней. Но достижения Тириона не закончились на этом. Без его сообразительности и силы его меча сама Вечная Королева погибла бы, и весь Ультуан пришел бы в смятение.

Единственный среди всех дворян Авелорна, Тирион оказался способен защитить духовного лидера Высших Эльфов и пробиться с нею в безопасное место. Всем известно, что Тирион стал возлюбленным Аларизэли, и мало кто был этим удивлен. Раз за разом он выказывает силу духа и непоколебимую волю, приведшие его предков к величию.

В годы после Великого Нашествия, Тирион занял себя усилением армий Ультуана. Всем известно, что любая угроза островной родине Высших Эльфов будет встречена Тирионом. Он – хранитель Вечной Королевы и защитник Ультуана.



*Тирион – величайший воин Высших Эльфов из ныне живущих и, возможно, лучший полководец мира. Сочетание могущественных магических предметов и геройских способностей превращает Тириона в идеального предводителя армии Высших Эльфов. Берегитесь, враги Ультуана!*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тирион	5	9	7	4	3	4	10	4	10
Малхандир	10	4	0	4	3	1	5	2	7

## Броня:

Драконьи латы Аэнариона

## Оружие:

Солнцеклык

## Скакун:

могучий эльфийский конь Малхандир

## Специальные правила:

доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

**Защитник Ультуана:** Князь Тирион известен на островном континенте Ультуане как лучший воин эльфийской расы. Даже Финубар, Король-Феникс, преклоняется перед познаниями Тириона в воинском искусстве. Если Тирион входит в Вашу армию, он всегда является Генералом.

**Малхандир:** Малхандир – настоящее создание, словно вышедшее из легенд, лучший из живущих эльфийских коней. Малхандир увеличивает Силу отряда Тириона до 2. Доспех, что он несет, не сковывает его движения даже в малейшей степени. Заметьте, что доспех на коне не изменяет спас-броска за доспехи Тириона.

## Магические предметы:

Солнцеклык

(магическое оружие)

*Древний меч, выкованный для битвы с демонами Хаоса, пылает заключенным в него солнечным пламенем. Раскаленные добела руны, горящие по всей его длине, содержат огромную силу и предвещают гибель в огне вставшим на пути героя.*

Один раз за битву в фазу стрельбы Тирион может высвободить силу Солнцеклыка в виде потока магического пламени. Это считается дыхательным оружием силы 4.

В дополнение, Солнцеклык увеличивает силу Тириона на 3 и наносит огненные атаки.

Драконьи Латы Аэнариона

(магический доспех)

*Эта величественная броня была выкована в Кузнице Ваула много веков назад для защиты Аэнариона, первого Короля-Феникса, в великих сражениях против Хаоса. После его смерти, она считалась утерянной на протяжении тысяч лет, пока ее не нашел Тетлис Губитель.*

Драконьи Латы дают Тириону спас-бросок за доспехи 1+ и Магический спас бросок на 4+. За исключением параметров спас-броска, Драконьи Латы Аэнариона подчиняются всем правилам на Драконьи Латы, описанным на странице 57.

Сердце Авелорна

(заколдованный предмет)

*Сердце Авелорна – дар Вечной Королевы Тириону, оберегающий его от злого колдовства. Говорят, что он даже позволяет обладателю обмануть саму смерть.*

Сердце Авелорна дает Тириону Соппротивление магии (2) и Регенерацию.



Князь Тирион, Защитник Ультуана и Чемпион Вечной Королевы



# ТЕКЛИС

Единоутробный брат могучего Тириона, Теклис – полная противоположность своего близнеца. Слабость тела заставляет поддерживать его волшебными зельями собственного приготовления. Теклис – не воин и не полководец. Он – величайший Маг этой эпохи, и его искусство не превзошел ни один из ныне живущих. Говорится, что его могущество сравнимо с силой великого Некроманта Нагаша, поэтому

прекрасно, что Теклис посвятил свою жизнь борьбе с силами Хаоса и смерти. Именно Теклис впервые обучил Имперских волшебников управлять бушующей стихией колдовства, и по его совету были основаны Колледжи Магии. Только с помощью Теклиса Магнус Праведный отразил мощь Темных Богов и Великой Войне против Хаоса. Поистине, Теклис – один из легендарных героев, чьи действия преобразуют мир.



*Теклис – маг невероятной силы, способный противостоять любому чародею в мире. Если ваша армия включает Теклиса, вы сможете обрушить на противника неудержимый поток волшебства.*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Теклис	5	3	3	2	2	3	5	1	10

## Броня:

нет

## Оружие:

Меч Теклиса

## Скакун:

могучий эльфийский конь Малхандир

## Специальные правила:

доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)

**Верховный Хранитель Знаний:** Теклис – Верховный Хранитель Знаний Хоэта, многие Высшие Эльфы заявляют, что он величайший маг из ныне живущих.

Теклис – маг 4 уровня и может выбирать любую из восьми Школ Магии или Высшую Магию перед игрой. Какую бы Школу он не выбрал, он знает все шесть заклятий.

В дополнение, любое сотворенное Теклисом заклятье считается сотворенным с Непреодолимой силой при любом успешном сотворении, при котором выпал дубль (кроме магической ошибки).

## Магические предметы:

**Меч Теклиса**

(магическое оружие)

*Этот Клинок был создан самим Теклисом, могущественное оружие для своей защиты, когда он начал опасное предприятие по спасению своего брата Тириона и Вечной Королевы*

Все попадания от меча наносят ранения на 2+. Спас-броски от доспехов не применяются.

**Лунный посох Лилиат**

(магическая аракана)

*В Лунный посох Лилиат заключена божественная сила. Ее мощь наполняет Теклиса, поддерживая его хрупкую телесную оболочку и одаряя его волшебной силой.*

Лунный посох Лилиат дает Теклису +D3 кубов силы / кубов рассеивания в каждую фазу магии.

## Корона Войны Сафери

(магическая аракана)

*Корона Войны – старинный символ волшебного королевства Сафери, нечасто появляющийся вне стен Башни Хоэта в мирное время. Она была подарена Теклису бывшим Верховным Хранителем Знаний перед уходом молодого мага на помощь Тириону.*

Теклис может игнорировать эффекты первой своей магической ошибки в каждую фазу магии. Заклятье все равно считается несотворенным, но Теклис не получает ущерба.

## Свиток Хоэта

(магическая аракана)

*Без сомнений древний и хрупкий на взгляд, это изношенное наследие видело тысячу битв. И увидит еще много больше.*

Одноразовый предмет. Когда противник творит заклятье, Теклис может прочесть свиток Свиток Хоэта подобно Свитку Рассеивания и с тем же результатом. В дополнение, Теклис и маг противника бросают D6; если Теклис бросил больше, то заклятье исчезает из сознания мага противника и не может быть использовано на протяжении всей битвы.

## Благословения Лилиат

*Лунный Посох – один из трех священных даров эльфам от богини Лилиат, вечно юной дочери Иши.*

*Прошло немало тысячелетий с тех пор, как дары Лилиат были собраны воедино, поскольку часть оказалась потеряна в войнах и бедствиях. Звездная Корона, которой приписывалась власть даровать своему обладателю прозрение всех времен и мест, известных богам, была разрушена при первом нападении Малекита на Сафери. По сей день Хранители Знаний отчаянно разыскивают утерянные осколки Звездной Короны. Даже мельчайшая крупинка содержит огромную силу, и множество эльфийских магов грезит об обладании ею для исполнения собственных желаний.*

*Амулет Солнечного Пламени был вторым из даров Лилиат. Он горел столь чистым и ярким огнем, что ни одно злое существо не могло вынести его присутствия, в то время как обладающие действительно благородным духов чувствовали возле него прилив сил и надежды. К сожалению, Амулет Солнечного пламени оказался навеки скрыт в глубинах Меняющегося залива, когда князь – его обладатель – был сброшен волной с носа корабля во время бури.*



Теклис, Верховный Хранитель Знаний Хоэга

# АЛИТ АНАР КОРОЛЬ ТЕНЕЙ

Рассказывается множество легенд и преданий о эльфийских героях из Нагарита времен Раскола, о храбрых и доблестных воинах, о знаменитых подвигах, о битвах против жутких врагов. Самые известные из них повествуют об Алите Анаре, Короле Теней.

Деяния Алита Анара воспевают при всех дворах Азура, каждое – рассказ об отважной борьбе с Малекитом и Дручии. Сказания о Короле Теней, что дошли до нас сквозь толщу столетий, последовавших за разрушением Анлека – без сомнения, лишь отголоски, смесь выдумки и правды. Нельзя точно определить, что в них истинно, а что ложно, поскольку обитатели Нагарита, что вполне объяснимо, неохотно говорят о временах после Раскола.

*Алит Анар – отличный выбор для игроков, желающих получить универсального и оправдывающего свою стоимость предводителя армии. Вооруженный Лунным Луком, он мечет стрелы с силой копьемета, сражаясь в рукопашной со всем могуществом Эльфийского Князя.*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Алит Анар	5	7	7	4	3	3	9	4	10



## Броня:

легкий доспех

## Оружие:

ручное оружие и Лунный Лук

## Особые правила:

Доблесть столетий (см. стр. 43),  
Стремительность Азурана (см. стр. 43),  
Ненависть Нагарита (см. стр. 52),  
Разведчик (см. основную книгу правил)

## Магические предметы:

Камень Полночи

(талисман)

*Камень Полночи был подарком Морати от Аэнарфона, первого и могущественнейшего из Королей-Фениксов. Алит Анар выкрал талисман из ее дворца, посмеявшись над охранными чарами, сторожившими его, бесшумно пробравшись мимо охранников Королевы-Ведьмы. Колдунья пообещала дар вечной молодости и ночь удовольствий с прекраснейшей из своих ведьм любому, кто вернет камень.*

Алит Анар получает Магический спас бросок на 4+. В дополнение, любая стрельба по нему (или отряду, в котором он находится) имеет пенальти -1.

Корона Теней

(заколдованный предмет)

*Корона Теней – знак истинных правителей Нагарита, простой серебряный венец с единственным бриллиантом на нем. Король-Чародей страстно желает заполучить ее, так как без короны его притязания на трон Нагарита – пустое место. Благодаря могуществу, заключенному в Короне, Алит Анар десятки раз спасался от смерти. Произнеся имя своего королевства и гордо заявив о своем праве на власть, Алит Анар замораживает время на удар сердца, получая нужное для отступления мгновение.*

Если Алит Анар (и отряд, в котором он находится) разгромлен в ближнем бою, все отряды противника, преследующие его, должны ополовинить (с округлением вверх) результат своего броска на преследование.

Лунный Лук

(магическое оружие)

*Лунный лук – чудесное оружие, выкованное из бледного металла, светящегося в лунном свете. Воины Теней заявляют, что его вручила Алите Анару сама богиня Лилиат. Лук стал проклятием для бесчисленного множества Темных Эльфов, его слава легендарна. Даже шепот стрел, выпущенных из Лунного Лука внушает страх в сердца Дручии.*

Лунный лук имеет дальность 36 дюймов. Бросайте на попадание как обычно. Каждое попадание из него отрабатывается как одиночный выстрел копьемета (см. основную книгу правил). Учтите, что Лунный лук позволяет Алите Анару стрелять после движения (но не после марша) и «стоять-и-стрелять». Подразделения Дручии, понесшие какие-либо потери от Лунного Лука должны пройти тест на Панику, как если бы отряд потерял 25% своей силы.

# ЭЛЬТАРИОН МРАЧНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ ТОР ИВРЕССЕ

Эльтарион Мрачный был одним из величайших эльфийских владык - сын благороднейшего семейства и превосходный воин. Он - единственный командующий Высших Эльфов, совершивший успешное нападение на сам город Нагаронд. Этот подвиг навлек на него вечную ненависть Короля-Чародея. На вершине своей славы Эльтарион повелевал могущественной армией, именно под его управлением был разбит Ваах! Грома. За свою доблесть в этой битве Эльтарион стал Хранителем Тор Иврессе, и, несмотря на то, что он строгий, жесткий правитель, жители сего славного города любят своего мрачного стража.

*Эльтарион - превосходный воин и отличный генерал. Также, благодаря Талисману Хоэта, он - сильный волшебник. Для игрока за Высших Эльфов Эльтарион - идеальное сочетание бойца, мага и полководца.*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Эльтарион	5	8	6	4	3	3	8	4	10
Грозное Крыло	6	6	0	5	5	5	7	4	8

## Броня:

Тяжелый доспех и Шлем Иврессе

## Вооружение:

Клыкочеч Эльтариона и длинный лук

## Скакун:

Эльтарион может брать своего Грифона, Грозное Крыло

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43), Ненавидит всех гоблинов (см. основную книгу правил)

**Кровная месть:** Гром Пузо из Туманных гор был во главе Ваах!, разорившего большую часть Иврессе, истребившего почти всю семью Эльтариона, осквернившего и сжегшего его наследные владения. Немногие испытывают ненависть столь глубокую, как Эльтарион к Грому.

Столь велика его ненависть, что, в дополнение к Ненависти (см. основную книгу правил), Эльтарион получает +1 бонус на попадание и +1 силу, когда делает броски против Грома в ближнем бою.

## Магические предметы:

**Клыкочеч Эльтариона** (магическое оружие)

*Эльтарион всегда берет в сражение Клыкочеч, истребляя врагов ударами со спины своего верного грифона Грозное Крыло. Клыкочеч - покрытый рунами длинный меч, передаваемый в семье Эльтариона от поколения к поколению.*

От Клыкочеча Эльтариона нет спас-бросков за доспехи. В дополнение, на тот ход, когда обладатель совершает нападение, он получает +2 к силе.

**Шлем Иврессе** (магическая броня)

*Шлем Иврессе - символ Хранителя Иврессе. Сотворенный из сияющего итильмара и золота, украшенный чудесными перьями, Шлем Иврессе защищает от вреда, также он дает своему обладателю ясность мышления, недоступную простым смертным.*

Шлем Иврессе добавляет +1 к спас-броску Эльтариона за доспехи (итоговый спас-бросок за доспехи - 4+). В дополнение, пока жив Эльтарион, и он, и Грозное Крыло получают особый спас-бросок 5+.

**Талисман Хоэта** (заколдованный предмет)

*Созданный первым Хранителем Тор Иврессе, могущественным и мудрым волшебником, Талисман Хоэта одаряет своего обладателя толикой знаний своего творца. Любой обладатель Талисмана Хоэта обнаруживает в себе невероятную магическую силу и способен управлять колдовскими ветрами, словно обладал такой способностью с рождения.*

Этот предмет делает Эльтариона Магом Высших Эльфов 2 уровня, способным выбирать одну из восьми Школ Магии, описанных в основной книге правил.



# КОРХИЛЬ КАПИТАН БЕЛЫХ ЛЬВОВ

Когда Капитан Белых Львов встретил свою смерть от рук Убийцы-Дручи Уриана Ядовитого Лезвия, стража Короля-Феникса собралась, дабы избрать себе нового предводителя из своих рядов. Их выбором, одобренным и благословленным Королем-Фениксом, стал воитель Корхиль.

Именно Корхиль выследил и убил великого льва Шарандиса. Этот лев был особенно опасной, крупной и свирепой тварью, изуродованной искажающей силой Хаоса, что проникает из наполненных магией гор Аннули. Когда юный Корхиль встретился с могучим зверем, тот уже истребил десятки эльфийских воинов и множество невинных. Благодаря своей сообразительности и умению, он сумел пережить достаточно атак льва, чтобы понять, что удары топора не пробивают колдовской шкуры Шарандиса. Поэтому, доказав невероятную для эльфа телесную силу, он повалил разъяренную тварь на землю и придушил содрogaющуюся тушу.

Белые Львы считают Корхиль самым сильным эльфом на всем Ультуане, поистине его мощь и стать легендарны.



И все же, как это ни казалось на первый взгляд, Корхиль – вовсе не гигант-увалень, он орудует своим топором с ловкостью и быстротой, в сравнении с которыми даже его собратья Белые Львы выглядят неуклюжими. Его открытый, честный характер и врожденное благородство завоевали ему немало друзей среди других рас и властителей Ультуана.

Корхиль служит своему господину, Королю-Фениксу Финубару Мореплавателю, с непоколебимой преданностью уже много лет, надежно прикрывая его спину. Сильнее всего прочего он отличился в битве при Тор Ашаре, когда спас жизнь Финубару, выпотрошив мантикору, наездником которой был Морек Черный.

Такова сила характера Корхиль и доверие, оказываемое ему Финубаром, что Капитан Белых Львов возглавлял несколько раз армии Короля-Феникса, одновременно выступая в роли Финубарова чемпиона и полководца.

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

## Броня:

Тяжелый доспех, Шкура Шарандиса

## Вооружение:

Ручное оружие и Шайял

## Особые правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43),  
Лесничий (см. стр. 58),  
Упорный (см. основную книгу правил)

## Магические предметы:

**Шайял** (магическое оружие)  
*Шайял – особенный волшебный топор, принадлежащий Капитанам Белых Львов со дня их основания. Легче деревянной игрушки, достаточно опытный воин может орудовать им с невероятной скоростью, без усилий отрубая головы и конечности каждым ударом.*

Шайял дает обладателю +2 к силе и специальное правило Смертельный Удар.

**Шкура Шарандиса** (магическая броня)  
*Когда Корхиль сразил Великого Льва, он затем освежевал его тушу и с гордостью носил его шкуру на своих широких плечах. Годы спустя ее превратили в чудесный плащ, зачарованный Хранителем Знаний Финрейфом и подаренный Корхилью самим Финубаром.*

Шкура увеличивает спас-бросок за доспех Корхиль до 4+ в ближнем бою и до 3+ от дистанционных атак. В дополнение, Корхиль иммунен к яду, вне зависимости от его источника.



# КАРАДРИАН КАПИТАН СТРАЖИ ФЕНИКСА

Карадриан был надменным благородным наследником в своей молодости. Красивый, богатый, могущественный и горделивый – само воплощение образа пресыщенного эльфийского дворянина. Жизнь Карадриана изменилась, когда он совершил паломничество в Храм Азурана. Предполагается, что такое путешествие должны проделать все благородные Ультуана хотя бы раз. Там, в самом диком воплощении презрения ко всем правилам, Карадриан позволил своему любопытству возобладать над разумом и прокрался в священную Залу Дней. Неизвестно, чему он стал свидетелем, но обратно вышел совсем иной эльф. На его челе сиял знак Азурана, метка слугителя Бога-Творца. По каким причинам Азуран выбрал Карадриана орудием своей воли –

никому не ведомо, но Карадриан отрешился от всех своих сокровищ и принес клятву Стража Феникса в тот же день, не произнеся ни слова с тех пор.

Карадриан проводил свои дни в Зале Дней, изучая пламенные письма, говорящие о прошлом, настоящем и будущем. В течение лет он стал еще ближе к сознанию Азурана, пока не был выбран Капитаном Стражи Феникса волей древнего эльфийского божества. Теперь он возглавляет Стражу Феникса в дни войны и мира, не получая приказа от земных властителей и появляясь на поле боя лишь по воле Азурана. Он служит целям и планам Владыки Богов. В его руках мощь, а на его благородном лице – мудрость Азурана.



*Хороший боец, способный противостоять самому гнусному вражескому колдовству, Карадриан – достойный выбор для усиления вашей Стражи Феникса или даже для командования небольшой армией эльфов.*

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

## Броня:

Тяжелый доспех

## Вооружение:

Клинок Феникса

## Специальные правила:

Доблесть столетий, Стремительность Азурана (см. стр. 43)  
Внушает Страх, Спротивление магии (3);  
Магический спас бросок на 4+ (см. основную книгу правил)

**Знак Азурана:** *Несмотря на то, что Карадриан дал обет абсолютного молчания, он знает тайные слова, что призывают гнев самого Азурана. Если он получит смертельную рану, он обратится к Владыке Богов, дабы тот отомстил за его гибель.*

Если Карадриан сражен в ближнем бою, он произносит в последний раз слово, взывая к Азурану, чтобы тот обратил свой гнев на убийцу. Модель, убившая Карадриана, сразу же получает D6 ранений, от которых нет спас-броска за доспехи.

## Магические предметы:

**Клинок Феникса** (магическое оружие)  
*Эта древняя алебарда была зачарована для Капитана Стражи Феникса Кор-Базлана.*

Все атаки Клинком Феникса считаются огненными. В дополнение, оно наносит не одну, а D3 ран противнику, чья сила подразделения 2 или более (т.е. всадникам, монстрам и т.п.).





# СОБИРАЯ АРМИЮ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Армия Высших Эльфов – одна из самых грозных в мире Warhammer, равно подходящая для начинающих и опытных игроков. Немало лет командующий Высшими Эльфами автор этой книги, Адам Трук, предлагает несколько советов по собиранию Вашего собственного войска Высших Эльфов.

## *В начале*

Хорошая цель для начинающего собирать армию Warhammer – это войско на 1000 очков. Армия такого размера не слишком обременительна в создании для нового игрока, и в то же время может послужить источником многих часов интересных сражений.

Главное действующее лицо любой армии – это ее предводитель. Высшие Эльфы могут выбирать между Благородным, магом или драконьим магом. Благородные – отличные генералы, дающие преимущество высокого показателя Лидерства и хорошо сражающиеся в ближнем бою. Маги вовсе не так искусно командуют большой армией и вряд ли могут выиграть рукопашную схватку, но они – одни из лучших волшебников мира Warhammer. Маги Высших Эльфов способны остановить самые опасные заклятья противника и сохранить вашу армию на ее пути в рукопашную, равно как и испепелить врага, призвав на его голову ярость Каина. Драконьи маги – интересный выбор, сочетающий почти не управляемую магию огня и потрясающую мощь дракона. Когда они применяют Огненный меч Рхуина, который всегда способны выбирать, то получают большие возможности в ближнем бою.

## *Основа Армии*

После выбора Вашего генерала, вам потребуется выбрать для него достойное его способностей войско. Все армии Высших Эльфов построены на отрядах лучником и копьеносцев, доблестной пехоте, образующей ядро военной мощи Ультуана. Так как все бойцы Высших Эльфов – даже основные отряды – опытные воины, вы не можете ошибиться, потратив на них очки. Я обычно начинаю с копьеносцев. Подразделения от 15 до 20 моделей – вот, по моему опыту, правильный размер. Они получают преимущество бонуса за ряды и в то же время могут наносить больше атак, чем аналогичный вражеский отряд.

Отряд-другой лучников отлично справляется с нанесением дистанционных повреждений – их длинные луки и высокий показатель меткости позволяет им превосходить в обмене выстрелами многих противников. Выбор двух или более подразделений по 10 лучников дает вам настоящую гибкость и маневренность. Они могут, как стоять сзади и поддерживать огнем с длинной дистанции, так и наступать вместе с прочими отрядами, поливая стрелами врага.

Так же стоит обратить внимание на Морскую Стражу Лотерна. Они – мой любимый основной отряд, так как отлично вооружены. И луки и копьё – лучшее из двух миров.

Естественно, их универсальность стоит Вам больше очков, поэтому вы не можете взять много Стражей в вашу армию. Я ограничиваю себя отрядом-другим по 15 Морских Стражей, как костяком моего войска.

## *Специальные подразделения*

Одна из изюминок, что отличают Высших Эльфов от прочих рас Warhammer – число Специальных отрядов, которые можно взять в армию – на два больше, чем обычно доступно. Это означает, что вы имеете возможность набрать действительно разностороннее воинство, что вполне позволительно для легендарной армии Ультуана.

Высшие Эльфы имеют доступ к превосходным специальным подразделениям, что позволяет взять что-то специальное для каждого случая. Большинство игроков за Высших Эльфов выбирают свои особые отряды только по степени привлекательности для них внешнего вида моделей, и я в этом случае использую тот же принцип – «на глазок». Мне нравится брать подразделение Стражи Феникса куда только можно, поскольку эти модели – одни из моих любимых. Но не только из-за этого – у них есть несколько действительно полезных специальных правил: они внушают страх (что превосходно против противников с низким Лидерством) и имеют особый спасбросок 4+. Львиная Колесница потрясающе смотрится, а при нападении наносит таранные попадания, атаки двуручным оружием от колесничих и четыре атаки силы 5 от Львов – многообещающий потенциал, перед которым нелегко устоять!

Есть еще другие Специальные подразделения, что я не описал, но у каждого есть свои преимущества. Мастера Меча – возможно самые искусные пехотинцы во всей игре Warhammer, а Драконьи Князья Каледора будут спорить за звание лучшей тяжелой кавалерии. Так же существуют Белые Львы, Серебряные Шлемы, Налетчики Эллириана, Воины Тени и Колесницы Тиранока – со своими достоинствами. Если вы возьмете наиболее понравившиеся, вы вряд ли совершите серьезную ошибку.

## *Редкие жемчужины*

Армиллист Высших Эльфов позволяет Вам взять еще и дополнительные Редкие отряды. Обычно они представляют собой очень мощные или заметные составляющие войска. Копьеметы обладают огневой мощью, с коей в армии Высших Эльфов не сравнится никто иной. Лучше всего их использовать для прореживания шеренг противника – а также выцеливать тяжелобронированных воинов и могучих тварей одиночными болтами. Гигантские Орлы отлично подходят для блокирования марша вражеских отрядов и уничтожения расчетов боевых машин.

Следующие страницы показывают Вам армию Высших Эльфов, покрашенную командой художников 'Eavy Metal. Она послужит вам вдохновляющим примером для создания новой армии Высших Эльфов, или для расширения уже существующей.



# СОЗДАВАЯ ВАШЕ ВОЙСКО



*Эта армия на 1000 очков создана при использовании набора «Батальон Высших Эльфов», вместе с Благородным, возглавляющим войско и отрядов легендарных Мастеров Меча. Такая армия – превосходная отправная точка для игрока за Высших Эльфов и является отличным ядром более крупной силы.*



*Первая армия послужила основой для войска размером в 2000 очков. Добавились могучие герои – Дракониий Маг, маг 2 уровня и Знаменосец Армии. Новые отряды – легкая пехота, Воины Теней и ударная сила – колесницы.*



# КОМАНДУЮЩИЕ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

▼ Князь на Звездном Драконе  
Древнейшие драконы Ультуана изредка  
просыпаются, дабы нести на себе в  
битву великого Князя или Архимага,  
выдыхая потоки пламени и уничтожая  
целые отряды противника.



▼ Тяжелая броня и  
чешуя отражают  
вражеские удары.



▲ Командующие Высших Эльфов  
Князя и благородные возглавляют Высших Эльфов в сражениях

▲ Благородный  
со Знаменем Армии  
Несет Знамя Феникса



▶ Тирион  
Защитник Ультуана  
Чемпион Вечной  
Королевы, обладатель  
волшебного клинка  
Солнцеклыка,  
несущий Сердце  
Аверлорна



▲ Князья и благородные  
Высших Эльфов  
нередко прославляют  
древних драконов в  
стилистике своих  
доспехов и вышивке  
плащей



▲ Командующий Высших Эльфов  
На эльфийском коне



▲ Эльтарион Мрачный  
Страж Тор Иврессе



▲ Эльтарион устремляет-  
ся в сражение верхом на  
могучем грифоне  
Грозное Крыло,  
неоднократно спасавшем  
жизнь хозяина



▲ Длинный лук Эльтариона  
хранится за его седлом



# ВОИНЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



▲ **Ястребиный глаз**  
Чемпионы отрядов лучников – ветераны бесчисленных битв

▲ **Лучники**  
Все Высшие Эльфы облачены в белое, оттененное вторым цветом. Для этой армии мы избрали голубой оттенок.



▲ **Копьеносец**  
Эта модель окрашена в пурпур, как дополнительный цвет.



▲ **Лучник**  
С длинным луком



▲ **Лучник**  
Здесь вместо голубого применили бирюзовый.



▲ **Стерегающий**  
Чемпионы копьеносцев известны как Стерегающие



▲ **Копьеносец**  
Доспехи Высших Эльфов сверкают серебром



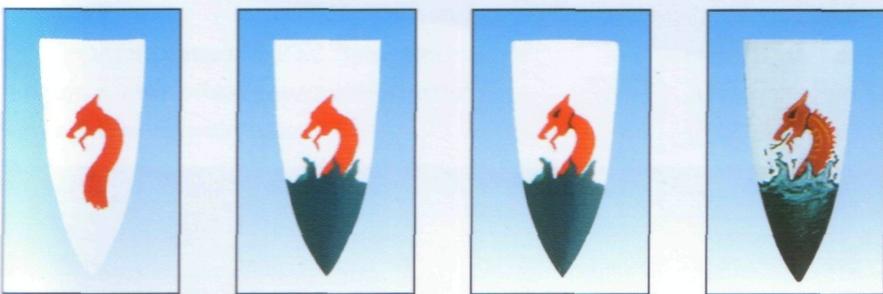
▲ **Стерегающий**  
Опытный чемпион отряда Копьеносцев



# ЗАЩИТНИКИ БЕРЕГОВ



▲ Морская стража  
▲ Лотерна  
Универсальная  
Морская стража  
может быть  
одновременно  
вооружена копьями и  
луками



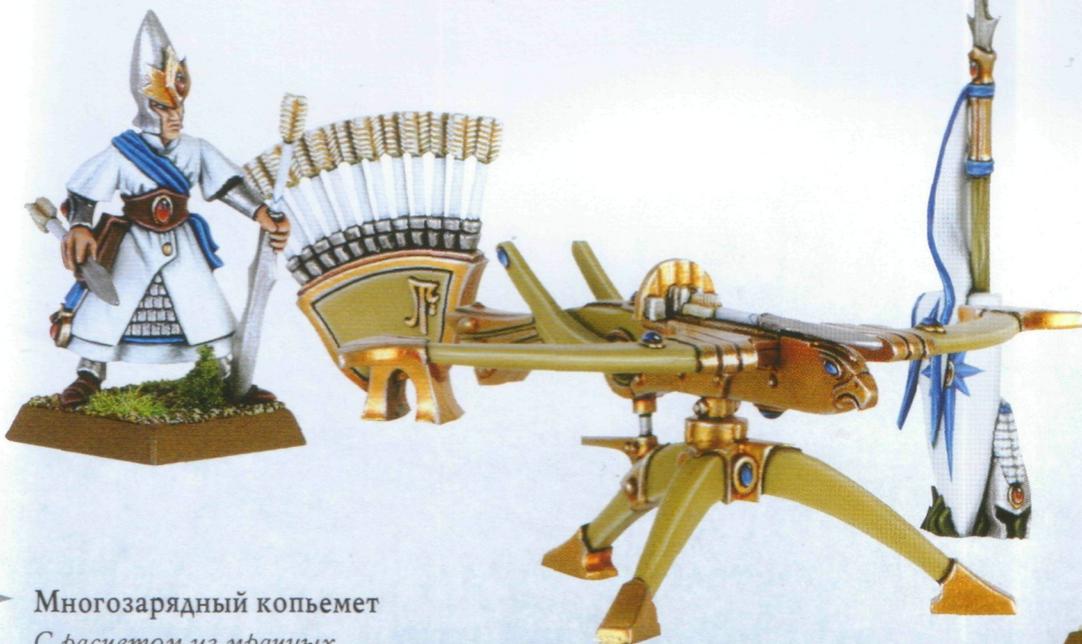
▲ Раскрашивая щиты Морской Стражи  
Этот сложный рисунок был нанесен в несколько этапов



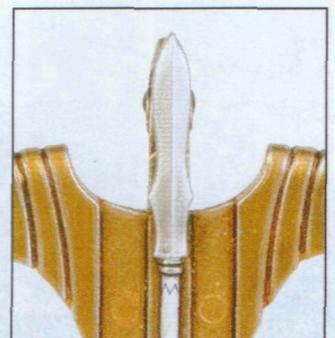
▲ Морской Владыка  
Чемпионы Морской  
Стражи – закаленные  
в сражениях ветераны



▲ Морской Страж  
В цветах  
Повелителя  
Морей Айслинна



► Многозарядный копьезет  
С расчетом из мрачных  
Морских Стражей, копьезет Орлиный Коготь  
охраняет прибрежные скалы и города Ультуана



▲ Наконечник в виде лис-  
та лучше всего подхо-  
дит для пробивания  
вражеских шеренг



# ВСАДНИКИ УЛЬТУАНА

► **Серебряные Шлемы**  
*Несдержанные молодые дворяне, жаждущие показать свое воинское искусство*



▲ **Высокий Шлем**  
*Чемпион Серебряных Шлемов*



▲ **Колесницы Тиранока и Эллирианские налетчики**  
*Смертоносные колесницы Тиранока, с колесничими из опытных воинов, при поддержке отряда Эллирианских налетчиков*



# ХРАНИТЕЛИ ДЕБРЕЙ



▲ Алит Анар  
Король Теней из Нагарита



▲ Стрелы, пущенные из Лунного  
Лука, способны пронзать многие  
шеренги противника



▲ Воины Тени  
Ожесточившиеся Эльфы из Нагарита лелеют  
особую ненависть к своим кузенам, Темным Эльфам



▲ Воины Тени проводят целые дни, скрытно  
выслеживая свою дичь среди дебрей, перенося  
припасы и снаряжение на спине.



▲ Идущий-в-Тени  
Целеустремленный  
чемпион Воинов Тени



▲ Колесничие  
Тиранока  
вооружены  
копьями и луками



# ХРАНИТЕЛИ ЗНАНИЙ ХОЭТА



▲ Теклис, Верховный Хранитель Знаний  
Самый искусный маг из ныне живущих, обладатель Лунного Посоха Лилеат и Короны Войны Сафери.



▲ Маг на эльфийском коне  
Маги Сафери используют чародейские посохи для сосредоточения своих сил



▲ Маги Высших Эльфов



▲ Гримуары магического искусства и древние волшебные посохи содержат заклятья, способные испепелять врагов Ультуана



▲ Мастера Меча из Хоэта  
Самые смертоносные воины Ультуана, Мастера Меча – таинственные стражи Белой Башни.





# ВЛАСТИТЕЛИ КАЛЕДОРА



▲ Драконий Маг из Каледора  
Жаждающие битвы Драконьи Маги добавляют свою магию пламени к огненному дыханию Солнечных Драконов



▼ Драконьи Маги сражаются посохами с навершиями в виде солнечного диска, окутанными чародейским огнем.



▲ Драконьи Князя Каледора  
Драконий Князь способен убить двух противников одним движением своей пики.



▲ Хозяин Драконов  
Гордый чемпион Драконьих Князей



▲ Щит Драконьего Князя.



# БЕЛЫЕ ЛЬВЫ ШРЕЙСА



▲ Корхиль, капитан Белых Львов



▲ Корхиль облачен в шкуру Шарандиса



▲ Белые Львы  
Отряды Белых Львов служат телохранителями Короля-Феникса



▲ Открытые бока колесницы позволяют Белым Львам сражаться своими большими топорами



▼ Гривы Боевых Львов никогда не подстригают, лишь украшаются и собираются в пучки.



▲ Львиная колесница Шрейса  
Немногие подразделения противника способны выдержать свирепое нападение Львиной Колесницы





# СТРАЖА ФЕНИКСА



▲ Стража Феникса  
Легионы Стражей Феникса охраняют легендарный Храм Азурана



▲ Языки пламени и Феникс – священные символы Азурана



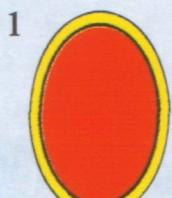
▲ Карадриан  
Капитан Стражи Феникса несет Метку Азурана над бровью.



▲ Хранитель Пламени  
Этот Чемпион Стражи Феникса был раскрашен в альтернативной цветовой схеме, включающей сложное изображение языков пламени на плаще.

## Раскрашивая драгоценные камни

Многие воины Высших Эльфов украшают свое оружие и доспехи драгоценными камнями. Драгоценные камни на доспехах можно просто покрасить в плоский цвет и затем покрыть глянцевым лаком. В качестве альтернативы вы можете использовать метод покраски приведенный ниже:



● Blood Red



● Red Gore



● Fiery Orange



○ Skull White



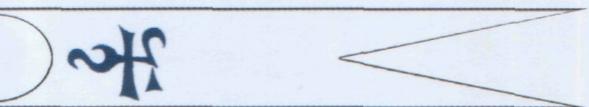




# ЗНАМЕНА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Каждое знамя армии и штандарт, что несут в бою Высшие Эльфы – искусно сделанный шедевр, результат долгих лет труда и внимания к деталям. Они сотканы из роскошных шелковых тканей, украшены символами и рунами, относящимися к мифологии Высших Эльфов.

Когда воинство эльфов собирается в сражение, все древки знамен на поле брани традиционно опускают вниз, в знак покорности Королю-Фениксу. Но ни один знаменосец не осмелится коснуться краем своего штандарта земли, так как это будет расценено как великое бесчестие.



## Вымпелы

Вымпелы могут быть прикреплены к остриям пик или копий кавалерийских моделей. Каждый украшен небольшим изображением или знаком



Колесничное знамя Колесничие Высших Эльфов весьма гордятся своими штандартами. Это Шрейское знамя украшено руной Шарои, означающей свирепость.



## Знамена пехоты

Пешие отряды Высших Эльфов обычно используют хоругви, что свешиваются с горизонтальной поперечины. Показанные здесь штандарты состоят из геральдических знаков на фоне ночного неба

## Знамена Кавалерии

Кавалерийские подразделения традиционно используют флаги на вертикальных древках.



Этот сложный рисунок был тщательно нанесен вручную на бумажное знамя.



Сей Знаменосец Армии Высших Эльфов несет Знамя Мирового Дракона



# ЩИТЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Каждый воин Высших Эльфов, что берет в сражение щит, должен разрисовать его в полном соответствии с традициями своего отряда. Рисунок может представлять собою как сложные изображения, так и простые руны (как это видно на странице).

Благородные Высших Эльфов обычно обладают своими, уникальными схемами украшения щитов, являющимися настоящими шедеврами.



Этот щит со сложным изображением посвящен тяжело доставшейся победе



Щит несет геральдические знаки Короля Финубара Мореплавателя



Эльфы Нагарита предпочитают черное поле для щитов



Этот рисунок был на щите Карадинора в битве против демонов



Такой вид щитов распространен среди воинов Сафери



Многие Рыцари-Налетчики несут эту яркую эмблему



Белый лев нередко изображен на щитах Копьеносцев и Серебряных Шлемов из Шрейса



Такой рисунок относят к Тетису Убийце



Часто копьеносцы Хоэты несут щиты с таким узором



Рисунок, нередко используемый теми отрядами, чей чемпион погиб



Этот щит имеет окантовку изысканной золотой работы

Пикирующий морской ястреб – знак Морского Владыки Айслинна



▲ Богатейшие из благородных носят щиты, украшенные искусно сделанными гербами



▲ Морская Стража  
Этот отряд получил схему покраски щитов соответствующие персональным цветам Морского Владыки Айслинна





# РУНЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Древняя руническая письменность Высших Эльфов – самый изысканный набор символов в мире. За восемь тысяч лет Высшие Эльфы так усовершенствовали свои знаки и руны, что они могут передать накопленный поколениями опыт, искусство и историю их потомкам.

Высшие Эльфы нередко украшают рунами свои знамена, оружие и доспехи. Символы, что они несут в бою часто означают гордость и могущество эльфов, но кроме этого, они напоминают им о благородных устоях эльфийской армии. Многие знамена эльфов зачарованы, вышитые на них руны образуют мерцающий, изменяющийся узор, что создает потусторонние видения, поднимающие дух эльфов и ужасающие их врагов.



▲ Руны легче рисовать на больших и плоских частях модели



▲ Этот Чемпион Высших Эльфов роскошно украшен десятками рун и узоров, выписанных вручную.



▲ Заметьте рунный шрифт, повторяющийся по кайме.

**Саратаи**

Знак Мирового Дракона, означает сопротивление и упорство



**Чарои**

Сила, свирепость, грива волос



**Архайн**

Тени, ночь, скрытность, тайны, предательство



**Дароир**

Воспоминание, память, сила камня



**Сариоур**

Луна, волшебство, удача, буйство и разрушение, причиненные стихиями



**Йенлуи**

Равновесие, гармония, Хаос



**Квуйл-Иша**

Слезы Иши, грусть, милосердие, выносливость, горе по погибшим детям



**Латаин**

Шторм, гнев, мягкий шум дождя, приносящего вечный сон



**Элуи**

Завершение или отказ



**Сароир**

Вечность, бесконечность, пламя любви, что сжигает все, к чему прикасается



**Кейл**

Закон, порядок, правосудие, страсть, окровавленный меч



**Кинат**

Мороз, смерть, тишина, одиночество



**Менлуи**

Вода, жизнь, величие, слабость, шум дождя и грохот грома в отдаленных горах



**Каладаи**

Знак династии королей, огненных драконов



**Сенлуи**

Стремительность, точность



**Кийтон**

Змея, мудрость, знание, тщета, знак Лилеат



**Талуи**

Ненависть или мщение



**Сентои**

Союз, верность, нарушенное обещание



**Эльтраи**

Рок, неодолимая судьба, надежда



**Кадаит**

Грация, могущество, музыка звезд



**Харатои**

Молодость, неукротимая энергия, зависть



**Лекаи**

Свет, благородство души, легкость бытия



**Танан**

Скрытое могущество, внутренняя сила, нерешительность



**Азур**

Вечный огонь, Метка Азурана, знак перерождения и власти



**Уритаир**

Разрушение, завоевание, жертвоприношение небинности



**Минаит**

Мастерство боя, духовность, Потерянный Путь



**Лакои**

Мощь, слава, страх смерти



**Ориоур**

Кровь, рождение



**Сетаи**

Полет, ветер, крик в далеких горах



# ВОИНСКИЙ ЛИСТ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Этот Воинский лист позволяет Вам превратить Вашу коллекцию моделей в готовую для игры на столе армию. Как описано в основной книге правил, Воинский лист разделен на четыре секции: Персонажи (включая Лордов и Героев), Основные отряды, особые отряды и редкие отряды.

## Набирая армию

Каждая миниатюра в игре Warhammer имеет стоимость в очках, отражающую ее ценность на поле боя. Для примера, Копьеносец Высших Эльфов стоит 9 очков, а могущественный Архимаг – 225!

Оба игрока набирают армии до заранее оговоренного предела. Вы можете взять меньшее число очков, так как использовать все очки практически невозможно.

Большинство «армий на 2000» на самом деле являются «армиями на 1998» или «1999» очков.

Чтобы превратить ваши модели в армию, обратите внимание на соответствующий им тип подразделений в их описании. Он укажет Вам их стоимость в очках и возможные дополнительные варианты. Затем определите Ваш следующий отряд – и так далее – пока не закончится лимит очков. В дополнении к очкам, существуют иные ограничения по набору отрядов, описанные в «Выбирая персонажей» и «Выбирая войска».

## Описания в Воинском листе

**Профиль.** Значения характеристик моделей в каждом отряде. В случае необходимости указания нескольких профилей, представлены все возможные, даже если они опциональны.

**Размер отряда.** Каждое описание подразделения определяет минимальный размер отряда, его значение – наименьшее стартовое число моделей, которые необходимо взять в этот отряд. В некоторых случаях так же есть максимальный размер отряда.

**Вооружение.** Каждое описание включает обычное для отряда оружие и доспехи. Стоимость этих предметов уже отражена в базовой стоимости модели.

Дополнительное вооружение стоит отдельные очки, как указано в разделе Дополнения.

**Специальные правила.** Отряды нередко обладают специальными правилами, полностью описанными выше в этой книге. Название правил указаны для напоминания.

**Дополнения.** Многие записи отражают разнообразное вооружение и их дополнительную стоимость в очках. Этот раздел включает магические предметы и иную экипировку персонажей. Так же здесь могут быть указана возможность повышения моделей в отряде до чемпиона, знаменосца или музыканта.

## Выбирая персонажей

Персонажи подразделяются на Лордов и Героев.

Максимальное доступное количество персонажей в армии указано на таблице ниже. Из них лишь определенная доля может быть Лордами

Размер армии в очках	Всего персонажей, максимум	Лордов, максимум	Героев, максимум
Менее 2000	3	0	3
2000+	4	1	4
3000+	6	2	6
4000+	8	3	8
Каждые +1000	+2	+1	+2

Ваша армия должна включать как минимум одного персонажа, который будет генералом. Если у Вас несколько персонажей, то генералом будет обладающий наибольшим показателем Лидерства. Если несколько персонажей одновременно обладают одинаковым - наибольшим показателем Лидерства, выберите одного из них в качестве Вашего генерала в начале битвы. Убедитесь в том, что Ваш противник знает, кто Ваш генерал до расстановки армии.

Многие персонажи Высших Эльфов могут обладать магическими предметами из Кузни Ваула. Эти предметы варьируются от могущественного оружия до знамен. Если персонаж обладает этой опцией, она отражена в его записи.

## Выбирая войска.

Количество доступных отрядов одного типа зависит от размера армии. Заметьте, что число доступных игрокам за Высших Эльфов особых и специальных отрядов превышает обычные ограничения других рас.

Размер армии в очках	Основные	Особые	Редкие
Менее 2000	1+	0-5	0-2
2000+	2+	0-6	0-4
3000+	3+	0-7	0-6
4000+	4+	0-8	0-8
Каждые +1000	+1 к минимальному числу	+0-1	+0-2

Подобно персонажам, немало отрядов Высших Эльфов могут обладать магическими предметами из Кузни Ваула. Эти предметы обычно являются знаменами, но чемпионы некоторых отрядов имеют доступ и к иным предметам. Если отряд обладает этой опцией, она отражена в его профиле.

# ЛОРДЫ

## Тирион

Очков за модель: 400

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Тирион	5	9	7	4	3	4	10	4	10
Мальхандир	10	4	0	4	3	1	5	2	7

**Вооружение:**

- Драконьи латы Аэнариона
- Солнцеклык
- Сердце Авелорна

**Скакун:**

- Мальхандир

**Специальные правила:**

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Защитник Ультуана

Ваша армия может включать только одного Тириона

## Теклис

Очков за модель: 475

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Теклис	5	3	3	2	2	3	5	1	10

**Вооружение:**

- Меч Теклиса
- Лунный Посох Лилиат
- Свиток Хоэта
- Корона Войны Сафери

**Специальные правила:**

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Верховный хранитель знаний

Ваша армия может включать только одного Теклиса

**Магия:**

Теклис является магом 4 уровня. Он может выбирать между Высшей Магией или любой из восьми школ, описанных в основной книге правил.

## Эльтарион

Очков за модель: 285

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Эльтарион	5	8	6	4	3	3	8	4	10
Грозное крыло	6	6	0	5	5	5	7	4	8

**Вооружение:**

- Тяжелый доспех
- Длинный лук
- Клыкочеч Эльтариона
- Шлем Иврессе
- Талисман Хоэта

**Скакун:**

может ехать в бой на Грозном Крыле, своём верном грифоне, за +205 очков

**Специальные правила:**

- Доблесть столетий
- Ненависть к гоблинам
- Кровная Месть

Ваша армия может включать только одного Эльтариона

## Алит Анар

Очков за модель: 245

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Алит Анар	5	7	7	4	3	3	9	4	10

**Вооружение:**

- Ручное оружие
- Легкий доспех
- Лунный Лук
- Корона Теней

**Специальные правила:**

- Камень Полуночи
- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Ненависть Нагарита
- Разведчик

Ваша армия может включать только одного Алит Анара

# ЛОРДЫ

## Князь

Очков за модель: 150

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

Вооружение:  
• Ручное оружие

Особые правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана

### Дополнения:

#### Оружие (только одно из списка):

Рыцарское копьё	6 очков
Копье	3 очка
Двуручное оружие	12 очков
Алебарда	6 очков
Второе ручное оружие	6 очков

#### Броня (только одна из списка):

Легкий доспех	3 очка
Тяжелый доспех	6 очка
Драконьи латы	9 очков

#### Скакун (только один из списка):

Эльфийский конь	18 очков
Одоспешенный эльфийский конь	24 очка
Гигантский орел	50 очков
Грифон	200 очков
Солнечный Дракон	230 очков
Лунный Дракон	300 очков
Звездный Дракон	370 очков
Колесница Тиранока (заменяет одного колесничего)	85 очков

#### Дополнительное вооружение:

Щит	3 очка
Длинный лук	10 очков

#### Магические предметы:

любые, до суммы	100 очков
-----------------	-----------

## Архимаг

Очков за модель: 225

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

Вооружение:  
• Ручное оружие

Специальные правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана

### Дополнения:

#### Улучшение:

До мага 4 уровня	35 очков
------------------	----------

#### Скакун (только один из списка):

Эльфийский конь	18 очков
Одоспешенный эльфийский конь	24 очка
Гигантский орел	50 очков

Солнечный Дракон	250 очков
Лунный Дракон	300 очков
Колесница Тиранока (заменяет одного колесничего)	85 очков

#### Магические предметы:

любые, до суммы	100 очков
-----------------	-----------

#### Магия:

- Является магом 3 уровня. Может выбирать между Высшей Магией или любой из восьми школ, описанных в основной книге правил.

**В**онь орды орков и гоблинов ошеломляла. Эолафану пришлось подавить приступ рвоты, что внезапно подкатил к горлу. Под ногами его Морской Стражи, перебитые, валялись порядка шестидесяти громоздких орочьих воинов, их тела источали запах крови, грязи и трепухи. Вокруг него Стражи из его отряда спешно складывали свои копья и натягивали тетивы луков, чтобы выпустить ровный поток стрел, прореживающий далеких гоблинов.

Вся боевая линия Высших Эльфов медленно продвигалась в сторону зеленокожих. Опытные воины Ультуана оказались значительно превосходящими бестолковую неуклюжесть орды. На самом краю правого фланга крупный отряд орков верхом на кровожадных кабанах угрожал опрокинуть несколько подразделений копьеносцев, но, пока доблестное ополчение колебалось под натиском, Владыка Айслинн вторгся в самую гущу схватки верхом на своем свирепом бело-синем Драконе. Огромные языки пламени и молниеносные челюсти могучего змея проделали прорехи в рядах зеленокожих, а выжившие дрогнули и побежали.

Отдаленные массы гоблинов посылали нестройные залпы коротких стрел с черным оперением в наступающих эльфов, но они не были соперниками для отточенного мастерства эльфийских лучников, стреляющих в ответ. На таком расстоянии только вражеские боевые машины угрожали Морской Страже. Копье пронзило двух воинов Эолафана при удачном попадании. Он видел, как несколько Серебряных Шлемов оказались буквально разорваны пущенной из камнемета глыбой. Эолафан услышал, как Владыка Айслинн дал приказ наступать и, все как один, Высшие Эльфы перешли на скорый, выверенный шаг. Налетчики Эллириона неслись впереди всей армии, выбивая орков туда, где их могли стоптать Серебряные Шлемы или Драконьи Князья. На левом фланге таинственные Мастера Меча были втянуты в круговорот рукопашной с громадной ордой закованных в черные толстые доспехи орков. «Вперед, братья!» — призвал Эолафан Морскую Стражу. В едином порыве они начали наступать. Над их головами пролетали стрелы и болты, и он почувствовал, как его сердце устремилось ввысь. Азур или в сражение — какой враг способен устоять против них?

# ГЕРОИ

## Карадриан

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

Ваша армия может включать только одного Карадриана

Очков за модель: 175

**Вооружение:**  
 • Тяжелый доспех  
 • Клинок Феникса

**Специальные правила:**  
 • Доблесть столетий  
 • Скорость Азурана  
 • Внушает страх  
 • Магический спас бросок (4+)  
 • Сопротивление магии (3)  
 • Знак Азурана

## Корхиль

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

Ваша армия может включать только одного Корхиль

Очков за модель: 140

**Дополнения:**

**Скакун:**  
 Львиная колесница .....130 очков  
 (заменяет одного из колесничих)

**Вооружение:**

- Тяжелый доспех
- Шайял
- Шкура Шарандиса

**Специальные правила:**

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Лесничий
- Упорный

## Благородный

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

**Вооружение:**

- Ручное оружие

**Особые правила:**

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана

Очков за модель: 85

**Дополнения:**

**Оружие (только одно из списка):**

Кавалерийское копьё .....4 очка  
 Копье .....2 очка  
 Двуручное оружие .....8 очков  
 Алебарда .....4 очка  
 Второе ручное оружие .....4 очка

**Броня (только одна из списка):**

Легкий доспех .....2 очка  
 Тяжелый доспех .....4 очка  
 Драконьи латы .....6 очков

**Скакун (только один из списка):**

Эльфийский конь .....12 очков  
 Одоспешенный эльфийский конь .....16 очков  
 Гигантский орел .....50 очков  
 Колесница Тиранока (заменяет одного колесничего) .....85 очков

**Дополнительное вооружение:**

Щит .....2 очка  
 Длинный лук .....10 очков

**Магические предметы:**

любые, до суммы .....50 очков

### Знаменосец армии

- один Благородный в армии может нести Боевое Знамя Армии за +25 очков. Знаменосец армии не может быть ее генералом.
- Знаменосец армии может взять любое магическое знамя (без ограничения по очкам), но если он берет магическое знамя, он уже не может брать иные магические предметы.



# ГЕРОИ

## Маг

Очков за модель: 100

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

### Дополнения:

#### Улучшение:

- До мага 2 уровня .....35 очков
- Скакун (только один из списка):
- Эльфийский конь .....12 очков
- Одоспешенный эльфийский конь .....16 очков
- Колесница Тиранока (заменяет одного колесничего) .....85 очков

#### Магические предметы:

- любые, до суммы .....50 очков

### Вооружение:

- Ручное оружие

### Специальные правила:

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана

Магия: является магом 1 уровня. Может выбирать между Высшей Магией или любой из восьми школ, описанных в основной книге правил.

## Драконий маг Каледора

Очков за модель: 350

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Драконий маг	5	4	4	3	3	2	6	2	8

### Дополнения:

#### Улучшение:

- До мага 2 уровня .....35 очков

#### Магические предметы:

- любые, до суммы .....50 очков

### Вооружение:

- Ручное оружие

### Специальные правила:

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Безрассудный
- Боевой Маг

### Скакун:

- Солнечный Дракон

Магия: является магом 1 уровня. Всегда использует заклятья школы Огня (см. Основную книгу правил).

## Скакуны лордов и героев:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Гигантский орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Грифон	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Солнечный дракон	6	5	0	5	6	5	4	4	7
Лунный дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Звездный дракон	6	7	0	7	6	7	2	6	9

- любой дракон (включая солнечных драконов, управляемых Драконьими магами) занимает дополнительный слот Героя
- колесницы Тиранока описаны на стр. 97





# ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

## Лучники

Очков за модель: 11

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Лучник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Ястребиный Глаз	5	4	5	3	3	1	5	1	8

### Дополнения:

#### Командная группа:

Повысить одного лучника до Ястребиного глаза .....10 очков

Повысить одного лучника до Музыканта .....5 очков

Повысить одного лучника до Знаменосца .....10 очков

#### Улучшение:

Легкий доспех .....1 очко за модель

Размер отряда:  
10+

Вооружение:  
• ручное оружие  
• длинный лук

Специальные правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана

## Копьеносцы

Очков за модель: 9

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

### Дополнения:

#### Командная группа:

Повысить одного копьеносца до Стерегающего .....10 очков

Повысить одного копьеносца до Музыканта .....5 очков

Повысить одного копьеносца до Знаменосца .....10 очков

Размер отряда:  
10+

Вооружение:  
• ручное оружие  
• копье  
• легкий доспех  
• щит

Особые правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана,  
• Воинское мастерство

## Морская Стража Лотерна

Очков за модель: 12

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

### Дополнения:

#### Командная группа:

Повысить одного Стража до Морского Владыки .....10 очков

Повысить одного Стража до Музыканта .....5 очков

Повысить одного Стража до Знаменосца .....10 очков

Размер отряда:  
10+

Вооружение:  
• ручное оружие  
• лук, копье  
• легкий доспех

Специальные правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана  
• Воинское мастерство

#### Улучшение:

Щит .....1 очко за модель

### Первые среди равных

Один основной отряд в армии может взять магическое знамя стоимостью не более 25 очков.



# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

## Мастера Меча из Хоэта

Очков за модель: 15

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Мастер Меча	5	6	4	3	3	1	5	2	8
Повелитель Клинка	5	6	4	3	3	1	5	3	8

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Мастера Меча до Повелителя Клинка .....12 очков
- Повелитель Клинка может брать магические предметы до суммы в .....25 очков
- Повысить одного Мастера Меча до Музыканта .....6 очков
- Повысить одного Мастера Меча до Знаменосца .....12 очков
- Знаменосец может брать магическое знамя ценой до .....50 очков

<b>Размер отряда:</b>	<b>Вооружение:</b>	<b>Специальные правила:</b>
5+	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ручное оружие</li> <li>• двуручный меч</li> <li>• тяжелый доспех</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Доблесть столетий</li> <li>• Скорость Азурана</li> </ul>

## Стража Феникса

Очков за модель: 15

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Страж Феникса	5	5	4	3	3	1	6	1	9
Хранитель Пламени	5	5	4	3	3	1	6	2	9

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Стража Феникса до Хранителя Пламени ..12 очков
- Хранитель Пламени может брать магические предметы до суммы в .....25 очков
- Повысить одного Стража Феникса до Музыканта .....6 очков
- Повысить одного Стража Феникса до Знаменосца .....12 очков
- Знаменосец может брать магическое знамя ценой до .....50 очков

<b>Размер отряда:</b>	<b>Вооружение:</b>	<b>Специальные правила:</b>
5+	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ручное оружие</li> <li>• алебарда</li> <li>• тяжелый доспех</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Доблесть столетий</li> <li>• Скорость Азурана</li> <li>• Внушают Страх</li> <li>• особый спас-бросок 4+</li> </ul>

## Белые Львы Шрейса

Очков за модель: 15

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Белый Лев	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Страж	5	5	4	4	3	1	5	2	8

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Белого льва до Стража .....12 очков
- Страж может брать магические предметы до суммы в .....25 очков
- Повысить одного Белого льва до Музыканта .....6 очков
- Повысить одного Белого льва до Знаменосца .....12 очков
- Знаменосец может брать магическое знамя ценой до .....50 очков

<b>Размер отряда:</b>	<b>Вооружение:</b>	<b>Специальные правила:</b>
5+	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ручное оружие</li> <li>• топор дровосека (двуручное оружие)</li> <li>• тяжелый доспех</li> <li>• львиная шкура</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Доблесть столетий</li> <li>• Скорость Азурана</li> <li>• Лесничий</li> <li>• Львиная шкура</li> <li>• Упорные</li> </ul>



# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

## Серебряные шлемы

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Серебряный шлем	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Высокий шлем	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер  
отряда:  
5+

### Вооружение:

- ручное оружие
- рыцарское копьё
- тяжёлый доспех

### Специальные правила:

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана

### Скакуны:

- одоспешенные эльфийские кони

Очков за модель: 21

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Серебряного шлема до Высокого шлема ...16 очков
- Повысить одного Серебряного шлема до Музыканта .....8 очков
- Повысить одного Серебряного шлема до Знаменосца .....16 очков

#### Улучшения:

- Щит .....2 очка за модель

## Драконьи Князья Каледора

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Драконий князь	5	5	4	3	3	1	6	2	9
Повелитель драконов	5	5	4	3	3	1	6	3	9
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер  
отряда:  
5+

### Вооружение:

- ручное оружие
- рыцарское копьё
- тяжёлый доспех
- щит

### Специальные правила:

- Доблесть столетий,
- Скорость Азурана
- Драконьи Латы

### Скакуны:

- одоспешенные эльфийские кони

Очков за модель: 30

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Драконьего князя до Повелителя драконов 20 очков
- Повелитель драконов может брать магические предметы до суммы в .....25 очков
- Повысить одного Драконьего князя до Музыканта .....10 очков
- Повысить одного Драконьего князя до Знаменосца .....20 очков
- Знаменосец может брать магическое знамя ценой до .....50 очков

## Налетчики Эллириана

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Налетчик Эллириана	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Вестник	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Эльфийский конь	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер  
отряда:  
5+

### Вооружение:

- ручное оружие
- копьё
- лёгкий доспех

### Специальные правила:

- Доблесть столетий
- Скорость Азурана
- Лёгкая кавалерия

### Скакуны:

- эльфийские кони

Очков за модель: 17

### Дополнения:

#### Командная группа:

- Повысить одного Налетчика Эллириана до Вестника .....7 очков
- Повысить одного Налетчика Эллириана до Музыканта .....7 очков
- Повысить одного Налетчика Эллириана до Знаменосца .....14 очков

#### Улучшения:

- Лук .....4 очка за модель
- Поменять копьё на лук .....2 очка за модель



# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

## Воины Тени

Очков за модель: 16

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин Тени	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Идущий-в-Тени	5	5	4	3	3	1	5	2	8

Дополнения:

Командная группа:

Повысить одного Воина Тени до Идущего-в-Тени .....12 очков

Размер отряда: 5+	<b>Вооружение:</b>	<b>Специальные правила:</b>
	• ручное оружие	• Доблесть столетий
	• длинный лук	• Скорость Азурана
	• легкий доспех	• Ненависть Нагарита
		• Разведчик
		• Легкая пехота

## Колесница Тиранока

Очков за модель: 85

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Колесница Тиранока	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Колесничие	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Эльфийская лошадь	9	3	-	3	-	-	4	1	-

<b>Колесничие:</b>	<b>Впряжены:</b>	<b>Спас-бросок за доспехи:</b>
2 высших эльфа	2 эльфийских коня	5+

Размер отряда: 1	<b>Вооружение:</b>	<b>Специальные правила:</b>
	• колесничие вооружены ручным оружием, копьем и луком	• Доблесть столетий • Скорость Азурана • Колесница

## Львиная Колесница Шрейса

Очков за модель: 140

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Львиная Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Колесничие	-	5	4	4	-	-	5	1	8
Боевой Лев	8	5	-	5	-	-	4	2	-

<b>Колесничие:</b>	<b>Впряжены:</b>	<b>Спас-бросок за доспехи:</b>
2 Белых Льва из Шрейса	2 Боевых Льва	4+

Размер отряда: 1	<b>Вооружение:</b>	<b>Особые правила:</b>
	• колесничие вооружены ручным оружием и двуручным оружием	• Доблесть столетий • Скорость Азурана • Колесница • Внушает Страх

**И**ша – богиня урожая и природы. Ее изображают в облике прекрасной эльфийки в расцвете сил, она считается прародительницей всех эльфов. Иша – богиня-покровительница Вечной Королевы, наделяющая ее мудростью и красотой. Именно Иша является источником большей части могущества Вечной Королевы. Иша благословила древние озера и поля Авелорна, так что зима никогда не портит владений Вечной Королевы.

Иша сама научила эльфов заботиться о земле, дабы собирать обильный урожай. Символ Иши – Всевидящий Глаз, с единственной слезой, что богиня проливает по своим смертным детям. На рассвете времен Азуран решил, что Эльфы будут жить долго, но со временем мир утомит их и они будут умирать. Иша, что любила эльфов более прочих своих творений, впала в отчаяние и плакала от страдания.

# РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

## Многозарядный стреломёт

Очков за модель: 100

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Стреломёт	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Расчет Высших Эльфов	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Расчет:  
2 Высших Эльфа

Размер  
отряда:  
1

Вооружение:  
• У расчета ручное  
оружие и легкая  
броня

Специальные правила:  
• Доблесть столетий  
• Скорость Азурана  
• Залп

## Гигантский Орел

Очков за модель: 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Размер  
отряда:  
1

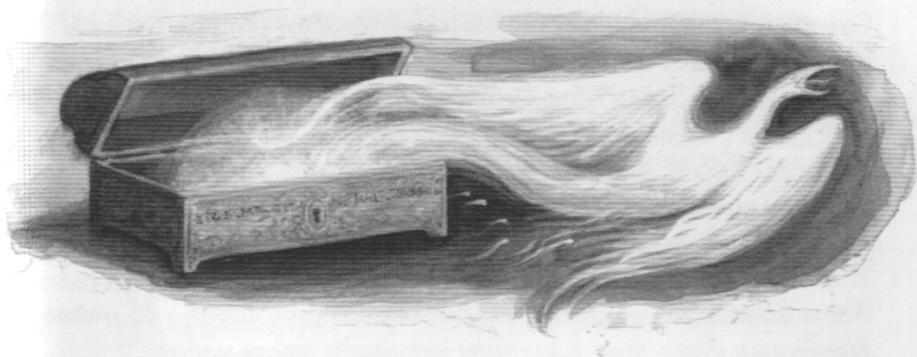
Вооружение:  
• Когти (ручное  
оружие)

Специальные правила:  
• Полет



# КУЗНИЦА ВАУЛА

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



## Общие магические предметы

Меч Точности	25 очков
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.	
Меч Битвы	20 очков
Оружие, +1 к Атакам.	
Меч Силы	15 очков
Оружие, +1 к Силе.	
Жалящий меч	10 очков
Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.	
Магический щит	10 очков
Доспех, 5+ спас-бросок за доспех.	
Защитный Талисман	10 очков
Талисман, 6+ магический спас-бросок.	
Свиток разрушения заклинаний	20 очков
Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый	
Камень Силы	20 очков
Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый.	
Посох Волшебства	40 очков.
Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний	
Боевое Знамя	20 очков
Знамя, +1 к Результату Боя.	

## МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

**Клинок Порхающего Золота** 60 очков  
*Никогда не создавался более сбалансированный меч, чем этот Клинок дает своему обладателю +3 Атаки*

**Лук Мореплавателя** 60 очков  
*Этот длинный лук был сделан из единого куска редкого серебряного дерева и был подарен Уланору из Морской Стражи самим Финубаром. Это грозное оружие, многие утверждают, что оно способно даже топить корабли!*

Лук Мореплавателя считается обычным длинным луком со следующим исключением: каждое попадание из него отрабатывается как одиночный выстрел копьемета (см. основную книгу правил). Учтите, что Лук Мореплавателя позволяет стрелять после движения (но не после марша) и «стоять-и-стрелять».

**Меч Хозта** 60 очков  
*Обычно этот прекрасный клинок покоится, обернутый шелком, в оружейной Белой Башни, но во время войны его отдают великому герою, дабы он сражался им во имя Хранителей Знаний.*

Все попадания автоматически наносят ранения. Спас-броски за доспехи модифицируются силой обладателя меча.

**Звездная Пика** 40 очков  
*Древнее оружие, известное всему Каледору. Острие Звездной Пики выковано из сердца упавшей звезды.*

Только для всадника. Считается как Рыцарское копьё. Это оружие является Рыцарским копьём со следующим исключением: обладатель получает +3 к силе в тот ход, когда он нападает. В дополнение, пока всадник не лишился своего скакуна, при нападении от ударов Звездной Пики нет спас-бросков за доспехи.

**Лук налетчика** 40 очков  
*Некоторые верят, что сей чудесный лук – тот самый, что был сотворен для Князя Аратиона Элфрианского тысячу лет назад.*

Лук налетчика считается обычным длинным луком со следующими исключениями: обладатель может выстрелить трижды в одну и ту же цель в каждую свою фазу стрельбы, а его попадания имеют силу 5.

**Белый Меч** 40 очков  
*Легендарный клинок выкован для Арена, одного из первых Мастеров меча из Хозта, он столь же высок, как и эльф, а легок, как ивовый прутик.*

Только пешая модель, требует двух рук. Обладатель получает +2 к Силе, пока использует Белый Меч. В дополнение, он получает специальное правило Смертельного удара.

**Клинок из Морского Золота** 40 очков  
*Это мерцающее лезвие сделано из чистейшего морского золота, что лежит в темных глубинах океана и омывается могучими течениями. Оно поражает с необоримой силой самого моря.*

От ранений, нанесенных Клинком из Морского Золота, нет спас-бросков за доспехи.

**Губитель** 25 очков  
*Необычный, изломанный клинок был взят с тела погибшего Чемпиона Хаоса. Доподлинно неизвестно ни того, как он приобрел его, ни имени того смелого эльфа, кто сразил Чемпиона.*

Все атаки по цели с 2+ ранами в профиле всегда наносят ранение на 2+. Спас-броски за доспехи модифицируются силой обладателя меча.



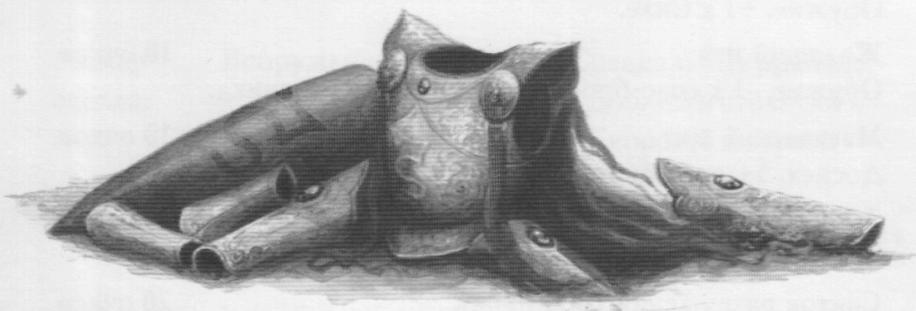
# МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

## Латы защиты

45 очков

*Этот простой набор итильмаровых доспехов украшен единственной руной Саратаи на нагруднике. Рассказывают, что сам Мировой Дракон хранит их обладателя.*

Считается легким доспехом (спас-бросок за доспехи 6+), который может нормально сочетаться с другой экипировкой. Так же дает обладателю особый спас-бросок 4+.



## Золотой Щит

35 очков

*Тщательно отполированный, легендарный, благословленный щит. Он украшен ветвящимися узорами из разных видов золота, его слава ослепляет врага и сбивает его атаки.*

Этот щит дает обладателю спас-бросок за доспехи 6+ и может нормально сочетаться с другой экипировкой. В дополнение, любые успешные попадания по обладателю в ближнем бою должны быть переброшены.

## Звездная броня

30 очков

*Сотворенный магией доспех украшен сотнями сверкающих драгоценных камней на фоне иссиня-черного лака. Звездная броня – истинное чудо.*

Только для пешех моделей. Считается легким доспехом (спас-бросок за доспехи 6+), который может нормально сочетаться с другой экипировкой. Если обладатель получает рану (после всех спас-бросков), он немедленно переносится на 3к6 дюймов в случайном направлении.

Заметьте, это означает, что он не может получить более одного ранения за раунд ближнего боя, так как переносится до момента нанесения второго удара. Однако, если он получает Смертельный удар или попадание от мультиплицирующего раны оружия (такого, как пушечное ядро), он погибает или получает несколько ран, как обычно, до переноса.

Если модель переносится в другую модель или в непроходимый элемент ландшафта, продолжайте ее движение в том же направлении, пока она не окажется в 1 дюйме от первого или второго. Если модель переносится за край стола, она подпадает под правила ушедших на преследовании за край стола.

## Латы Героев

30 очков

*Сей искусно выкованный набор доспехов выполнен в крайне редком стиле, коего не видели со времен Раскола. Обладатель лат словно наполнен внутренним светом и неопишым могуществом Богов.*

Считается тяжелым доспехом (спас-бросок за доспехи 5+), который может нормально сочетаться с другой экипировкой. Если противник в ближнем бою хочет заявить атаки в героя, он предварительно должен пройти тест на Лидерство. Этот тест проходит каждую фазу ближнего боя. Если тест провален, противник не может атаковать.

## Перчатки Темакадора

30 очков

*Князь Темакадор не слишком-то любил калечить благородных собратьев на дуэлях, но еще больше ему не нравилось самому получать увечья.*

Эти перчатки дают обладателю спас-бросок за доспехи 6+, и могут нормально сочетаться с другой экипировкой. Они так же дают особый спас-бросок 5+ против атак с силой 4 и выше.

## Доспех Теней

25 очков

*Созданный самыми ненавидящими из Воинов Тени в их потаенных убежищах, мерцающий Доспех Теней почти не обладает весом. Он существует где-то между реальностью и миром волшебства, сам факт чего настораживает магов.*

Считается тяжелым доспехом (спас-бросок за доспехи 5+), который может нормально сочетаться с другой экипировкой. В дополнение, если обладатель – пеший независимый персонаж, он получает специальное правило «Разведчик». Он может быть выставлен одновременно с прочими персонажами или как Разведчик (включая расстановку в отряде Воинов Тени).

## Латы Каледора

25 очков

*Правящая династия Каледора передает этот набор доспехов от отца к сыну уже свыше четырех тысяч лет.*

Дает обладателю 2+ спас-бросок за доспехи, который не может быть улучшен. В дополнении, Латы Каледора подчиняются правилам на Драконьи Латы (см. с. 57).

## Шлем Удачи

25 очков

*Шлем из итильмара и морского золота, окаймленный крохотными переплетающимися письменами рунического алфавита. Они призывают благословение Азурана для своего обладателя.*

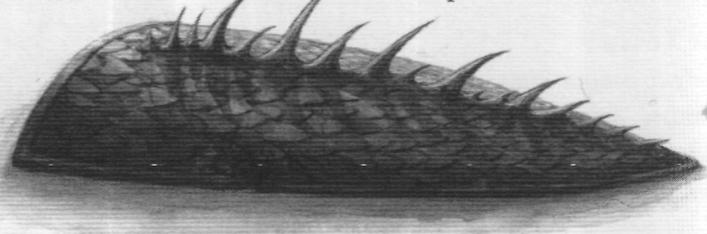
Этот шлем дает обладателю 6+ спас-бросок за доспехи, который может нормально сочетаться с другой экипировкой. Так же он позволяет обладателю перебрасывать проваленные спас-броски за доспехи.

## Щит из драконьей чешуи

20 очков

*Несколько помятый и поврежденный, этот щит, тем не менее – драгоценное наследие тех времен, когда Драконы правили небесами.*

Этот щит дает обладателю 6+ спас-бросок за доспехи, который может нормально сочетаться с другой экипировкой. Так же дает обладателю особый спас-бросок 6+.



## Маска Морского Хозяина

10 очков

*Найдена Адмиралом Гиладисом. Золотая поверхность этой странной боевой личины наполнена чародейским могуществом.*

Только пешая модель. Маска дает обладателю 6+ спас-бросок за доспехи, который может нормально сочетаться с другой экипировкой. В дополнение, обладатель может передвигаться по любому водному элементу ландшафта без штрафа. Такой элемент ландшафта дает ему слабое укрытие.



# ТАЛИСМАНЫ

## Наручи Защиты

55 очков

*Легенда гласит, что эти филигранной работы золотые браслеты были найдены на берегах далекой Ластрии. Символы, нанесенные на них, меняются, переполняясь неизмеримой силой.*

Обладатель получает особый спас-бросок 4+ и может перебрасывать проваленные спас-броски за доспехи.

## Золотой венец Атразара

40 очков

*Сей золотой обруч, украшенный драгоценными и волшебными самоцветами, излучает силу, хранящую обладателя от увечья.*

Только один раз. Отменить первое полученное после всех спас-бросков ранение, даже нанесенное со Смертельным Ударом.

## Плащ Хранителя Знаний

40 очков

*Закутанный в серую, блеклую ткань, обладатель выглядит нематериальным призраком.*

Дает обладателю и отряду, в котором он находится, особый спас-бросок 2+ от ранений, нанесенных заклятьями. Он не работает против стрельбы или атак в ближнем бою.

## Талисман Сафери

35 очков

*Скромный размер этого могущественного предмета скрывает его истинную силу.*

Магическое оружие противников в базовом контакте с обладателем лишается особых свойств. Оно считается нормальным оружием того же типа, то есть магическое копье считается копьем, магический меч – ручным оружием и т.п.

## Благословенный Ладан

30 очков

*Ладан нередко используется в ритуалах Эльфов. На эти ладановые палочки наложили свое благословление хранители Храма Азурана. Они будут тлеть дни и дни, наполняя легкие обладателя ароматным дымом святилища.*

Вся стрельба по обладателю или отряду, в котором он находится, имеет пенальти (-1) на попадание.



## Феникс Хранящий

25 очков

*Искра священного пламени из храма Азурана пылает в этом украшенном ларце.*

Дает обладателю особый спас-бросок 5+.

## Амулет Огня

20 очков

*Несмотря на то, что Амулет постоянно горит бледным огнем, обладатель никогда не обжигается.*

Дает обладателю Сопротивление Магии (1). В дополнение, обладатель не может быть ранен Огненной атакой.

# МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

## Знамя Битвы

80 очков

*В это плотно сотканное знамя вплетены подробные изображения побед Высших Эльфов, оно переливается от света тысяч драгоценных камней.*

Отряд может добавить +к6 к результату любого ближнего боя, в котором он участвует.

## Знамя Мирового Дракона

60 очков

*Этот внушительный штандарт полыхает от сияния изображения Мирового Дракона – знака самого Ультуана. Он сделан из лучшего шелка и золотых нитей, из тысячи изумрудных чешуек Дракона, переливающихся на свету.*

Отряд полностью не подвержен заклятьям, вне зависимости от их источника. Это включает дружественные заклятья, связанные заклятья, заклятья с областью действия, сколдованные на соседние отряды и т.п. Заклятья, сколдованные на другой отряд, такие, как Огненный Клинок Руина, действуют как обычно, равно как и магическое оружие, использующееся для атаки на отряд.

## Знамя Колдовства

50 очков

*Хранители Знаний Сафери подарили этот штандарт Королю Финубару Seafarer во время его коронации.*

Этот знамя добавляет +к3 кубика силы вашей стороне каждую вашу фазу магии.

## Штандарт Равновесия

45 очков

*Колблющиеся тени и мелькающие огоньки пляшут по этому знамени, когда оно развеивается на ветру.*

Отряд, несущий это знамя, а также любой вражеский отряд в базовом контакте с ним, не подвержен правилам психологии. В дополнение, они теряют правила «Ненависть» и «Бешенство» (подобно проигравшему бой отряду).

## Знамя Чародейской Защиты

25 очков

*Ткань этого штандарта пропитана волшебством, в нее вплетены могущественные охранные заклятья.*

Отряд получает Сопротивление Магии (2).

## Львиный Штандарт

25 очков

*Храбрость наполняет сердца идущих под тенью этого знамени, наделяя каждого свирепостью льва!*

Отряд не подвержен страху и ужасу.

## Знамя Эллириона

15 очков

*Этот небольшой вымпел Корхандира, прародителя все лошадей, наделяет скакунов резвостью, достаточной для преодоления самой пересеченной местности.*

Отряд считает трудные элементы ландшафта открытым пространством для целей движения.



# МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

## Книга Хоэта

100 очков

*Этот изношенный гримуар изучался магами на протяжении веков и помог совершить некоторые великие открытия в области потаенных законов колдовского мира.*

Любое заклятье, сколдованное Магом-обладателем Книги, считается сколдованным с непреодолимой силой при успешном броске на сотвоерние, при котором выпал любой дубль (кроме «1»).



## Осколок Воронки

75 очков

*Отделенный от того самого камня, из которого сделаны обелиски по всему Ультуану, Осколок Воронки обладает силой успокаивать колдовские ветра, пусть на какое-то мгновение.*

Только один раз. Владелец может применить Осколок Воронки в начале вражеской фазы Магии. Фаза Магии немедленно заканчивается, все остающиеся в игре заклятья рассеиваются, кубики силы, сохраненные в магических предметах, теряются.

## Кристалл Аннулиана

40 очков

*Извлеченный из-под Гор Аннули, кристалл был ограничен течениями колдовской воронки, что покрывает Ультуан, поэтому он притягивает к себе магическую силу.*

Во время фазы магии противника, Кристалл позволяет владельцу забрать один силы куб у врага и добавить его к своим кубам рассеивания.

## Печать Азурана

40 очков

*Печать вытатуирована на ладони у мага. Чернила для нее приготовлены в священном пламени самого Азурана. После применения они быстро выцветают, пока божественный огонь вновь не воскресит их.*

Только один раз. Автоматически рассеивает одно вражеское заклятье. В дополнении, бросьте к6. При результате 4+ маг противника не может больше колдовать это заклятье на протяжении всей битвы.

## Посох из Звездного Древа

40 очков

*Сей кривой, исковерканный посох выглядит неуместным среди утонченных и искусных сокровищ Высших Эльфов. Тем не менее, обладание подобным предметом – мечта любого волшебника.*

Посох из Звездного Древа дает +1 на все попытки колдовать своему владельцу.

## Жезл Провидца из Сафери

30 очков

*Сделанный из Звездного Древа, вибрирующий от могущественных чар, Жезл Провидца направляет разум владельца, позволяя ему отчетливо вспомнить даже мельчайшие детали.*

Обладатель может выбирать свои заклятья, а не получать их случайным образом в начале игры.

## Амулет Обманщика

30 очков

*Немногие эльфийские Маги поклоняются Лозку – изучение Искусства требует менее сумасбродного покровителя. Все те, кто ищет благословения Обманщика, носят небольшой амулет в его честь. Такие простые на вид безделушки таят в себе скрытые силы.*

Если вражеский Маг совершает магическую ошибку, он обязан дважды совершить бросок по таблице ошибок. Владелец амулета выбирает один из двух результатов, который немедленно исполняется. Невыбранный результат не имеет последствий.

## Камень Солнечного Пламени

25 очков

*Этот драгоценный камень цвета охры сияет огнем и яростью Солнца даже в самый морозный день. Только маг, что укротил одно из опаснейших направлений волшебства, может надеяться использовать его силу.*

Только один раз. В начале своей фазы магии владелец применяет Камень Солнечного Пламени. Он получает +2 на все попытки сколдовать заклятья из Школы Огня на всю магическую фазу.

## Кольцо Корина

20 очков

*Происхождение сего кольца окутано тайной. От этого могущественного чародея не уцелело иных артефактов. И все же нет таких знатоков, колдунов и волшебников, что не слышали о нем!*

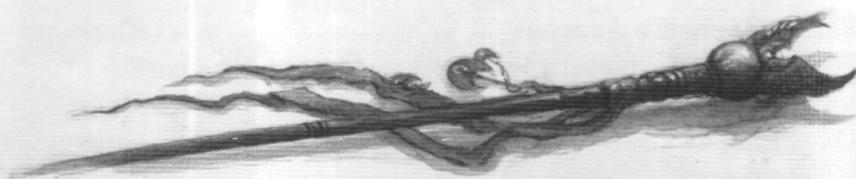
Только один раз. Связанное заклятье (сила 3) – Уничтожение Ваула (см. стр. 47 и основную книгу правил).

## Посох Устойчивости

20 очков

*Посох притягивает вредоносные энергии Незримого Мира, предотвращая то зло, что они способны причинить магу.*

Этот предмет позволяет владельцу игнорировать эффект своей первой магической ошибки (заклятье все равно не считается сколдованным успешно).



## Рубин Заката

15 очков

*Этот безупречный камень сверкает кроваво-красными всполохами колдовской силы, кои может узреть даже неопытный в волшебстве.*

Камень дает магу +1 кубик силы в каждую его фазу магии.

## Серебряный жезл

10 очков

*Тонкая палочка покрыта множеством переплетающихся рун древнего языка.*

Обладатель получает +1 заклятье (на одно больше, чем обычно для его уровня мага).



# ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

## Негатор 100 очков

*Негатор – безыскусный кусок черного камня, с грубой поверхностью без каких-либо украшений. Обладающие колдовским взором видят его как абсолютное ничто, тревожащую бездну пустоты в магическом мире.*

Маги в 6 дюймах от обладателя не могут колдовать.

Иные магические или рунические предметы в 6 дюймах от Негатора не работают. Они считаются обычными знаменами/копьями и пр. соответствующего типа. Заметьте, что все вышеперечисленное относится также и к дружественным магам и предметам.

## Исцеляющее зелье 50 очков

*Небольшой сосуд небесно-голубой жидкости, что мерцает на свету. Она несет силу противодействия самой смерти.*

Только один раз. Обладатель или любой персонаж в базовом контакте с ним может выпить зелье в начале любой фазы любого хода игрока. Все потерянные ранения восстанавливаются. Естественно, если персонаж мертв к началу фазы, он не может выпить зелье.

## Лучезарный Камень Хозта 45 очков

*Эта драгоценность обычно хранится в черном вельветовом мешочке, бережно укрывая сияние от хищных глаз.*

Обладатель считается Магом Высших Эльфов 1 уровня. Это не действует на персонажей, уже являющихся Магами.

## Мантия Фолариата 45 очков

*Древнее облачение, светящееся светом тысяч мерцающих звезд, было зачаровано чудаковатым волшебником Фолариатом. Некоторые говорят, что он мог бродить между мирами.*

Только для пеших моделей. Обладателя мантии можно ранить только магическими атаками (например, магическим оружием, атаками демонов и эфирных существ). В дополнение, обладатель не может атаковать в рукопашной или использовать дистанционное оружие.

## Кольцо Ярости 40 очков

*Эльфы заслуженно известны своими волшебными кольцами. Выкованное из черного железа Кольцо Ярости – одно из наиболее грозных.*

Связанное заклятье (Уровень 3) – Ярость Каина (см. стр. 47). Колдуется раз в магическую фазу подобно обычному заклятью.

## Плащ из бород 35 очков

*Тысячи лет Высшие Эльфы неистово сражались с Гномами, собирая бороды как символ кровавой мести за гнусное похищение Короны Феникса. Бороды сплетались в плащ, само существование которого оскорбляет и приводит в бешенство гномов. Столь велико могущество вражды, скрытое в этом предмете, что руны гномов, гордость их расы, теряют свою силу вблизи от плаща.*

Гномы одновременно испытывает Ненависть и Страх по отношению к обладателю. В дополнение, все модели гномов в базовом контакте с обладателем теряют все руны с одного своего предмета, определенного случайным образом. Этот предмет считается обычным того же рода (знамя, ручное оружие и пр.).

## Амулет Возмездия 35 очков

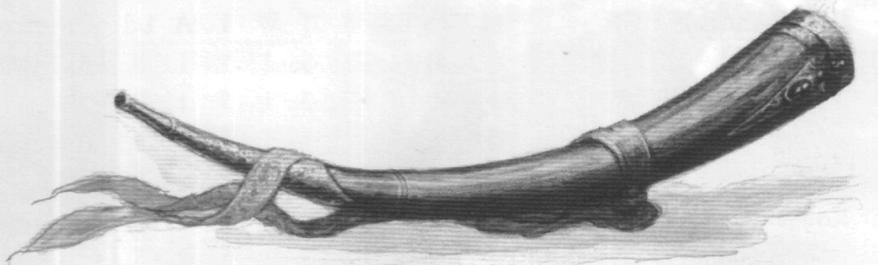
*Разъяренный трусостью Гномьих Рунных Кузнецов, чьи Наковальни Судьбы столь часто опустошали армии Высших Эльфов во времена Войны Бороды, Аэолисс, Хранитель Знаний Хозта, сотворил свой шедевр – Амулет Возмездия.*

Все удачные использования Наковальни Судьбы должны быть переброшены. Все результаты бросков по таблице Провалов получают -1.

## Рог Дракона 25 очков

*Зачарованный гаснущим пламенем древнего огненного змея, Рог Дракона укрепляет сердца и усиливает решимость.*

Только один раз. Раз за битву, в начале любого своего хода, обладатель может дунуть в рог. Все дружественные модели Высших Эльфов могут перебрасывать все проваленные тесты на Сбор и Психологию до начала их следующего хода.



## Прядь клубка 25 очков

*Частица легендарной Звездной Короны, этот светящаяся прядь из металла может подарить обладателю толику знаний о будущем, позволяя ему изменить предначертанное.*

Прядь клубка позволяет владеющему ею игроку получить +1 на бросок, определяющий того, кто первым ходит.

## Амулет Света 15 очков

*Небольшую брошь когда-то впервые носил Калин Среброволосый во времена сражений с демонами.*

Все атаки обладателя (и отряда, в котором он находится) в ближнем бою считаются магическими.

## Камень Храбрости 10 очков

*Зачарованные Келазром в правление Бел-Корхадриса, этими маленькими камушками Король-Феникс нередко награждает за деяния непредставимой храбрости.*

Только один раз. Обладатель (и отряд, в котором он находится) может пройти один тест на Лидерство на 3к6, выбирая два наименьших.

## Талисман Лозка 10 очков

*Благословление Лозка-Обманщика нечасто призывается Высшими Эльфами на поле боя, так как его помощь всегда приходится оплачивать.*

Только один раз. Этот предмет используется в начале любой фазы Ближнего Боя. Обладатель может перебрасывать все броски на попадание и ранение до конца фазы. Все модели, получившие ранение от его атак должны перебрасывать успешные спас-броски любого рода. В конце фазы обладатель получает одно ранение, от которого нет спас-бросков любого рода.



# СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Алит Анар	5	7	7	4	3	3	9	4	10	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Ненависть Нагарита, Разведчик	90
Архимаг	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана	91
Эльтарион	5	8	6	4	3	3	8	4	10	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Ненависть к гоблинам, Кровавая месть	90
Грозное крыло	6	6	0	5	5	5	7	4	8		
Князь	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Доблесть столетий, Скорость Азурана	91
Теклис	5	3	3	2	2	3	5	1	10	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Высший Хранитель Знаний	90
Тирион	5	9	7	4	3	4	10	4	10	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Защитник Ультуана	90
Мальхандир	10	4	0	4	3	1	5	2	7		

ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Карадриан	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Внушает страх, Спротивление магии, Метка Азурана, особый спас-бросок 4+	92
Драконий Маг	5	4	4	3	3	2	6	2	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Безрассудный, Боевой Маг	93
Корхиль	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Лесничий, Упорный	92
Маг	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана	93
Благородный	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана	92

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Лучник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана	94
Ястребиный Глаз	5	4	5	3	3	1	5	1	8		
Морской Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Воинское мастерство	94
Морской Владыка	5	4	4	3	3	1	5	2	8		
Копьеносец	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Воинское мастерство	94
Стерегающий	5	4	4	3	3	1	5	2	8		

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.	
Драконьи князья	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Драконьи Латы	96	
Повелитель драконов	5	5	4	3	3	1	6	3	9			
Налетчики Эллириана	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Легкая кавалерия	96	
Вестник	5	4	5	3	3	1	5	1	8		96	
Львиная колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Колесница, Внушает страх	97	
Колесничие	-	5	4	4	-	-	5	1	8			
Боевые Львы	8	5	-	5	-	-	4	2	-		97	
Стража Феникса	5	5	4	3	3	1	6	1	9	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Внушает страх, особый спас-бросок (4+)	95	
Хранитель Пламени	5	5	4	3	3	1	6	2	9			
Воин Тени	5	5	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Ненависть Нагарита, Разведчик, Легкая пехота	97	
Идущий-в-Тени	5	5	4	3	3	1	5	2	8			
Мастер Меча	5	6	4	3	3	1	5	2	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана	95	
Повелитель Клинка	5	6	4	3	3	1	5	3	8			
Колесница Тиранока	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Доблесть столетий, Скорость Азурана, колесница	97	
Колесничие	-	4	4	3	-	-	5	1	8			
Эльфийская лошадь	9	3	-	3	-	-	4	1	-			
Серебряный Шлем	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана	96	
Высокий Шлем	5	4	4	3	3	1	5	2	8			
Белый Лев		5	5	4	4	3	1	5	1	8	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Лесничий, Львиный плащ, Упорный	95
Страж	5	5	4	4	3	1	5	2	8			

РЕДКИЕ ОТРЯДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Копьеет	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Доблесть столетий, Скорость Азурана, Залп	98
Расчет	5	4	4	3	3	1	5	1	8		
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8	Полет	93, 98

СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Эльфийская лошадь	9	3	0	3	3	1	4	1	5		93, 96, 97
Грифон	6	5	0	5	5	4	5	4	7	Полет, Большая цель, Внушает Ужас	93
Лунный Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Полет, Большая цель, Внушает Ужас, Чешуя, Дыхание Дракона	93
Звездный Дракон	6	7	0	7	6	7	2	6	9	Полет, Большая цель, Внушает Ужас, Чешуя, Дыхание Дракона	93
Солнечный Дракон	6	5	0	5	6	5	4	4	7	Полет, Большая цель, Внушает Ужас, Чешуя, Дыхание Дракона	93



# WARHAMMER

## ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

«Мы – избранные Азурана, возлюбленные богов, наследующие мир. Наши армии – совершеннейшие творения, проворные, в противовес неуклюжим врагам, просвещенные, в противовес варварству противников. Не думай ни о поражении, ни о проигрыше – ведь мы – Дети Ультуана, и мы победим».

Аэнарион Хранитель.

Высшие эльфы – исключительно искусные воины, обладающие невероятной меткостью и ловкостью на поле боя. Их армии это сверкающие полки стойких копьеносцев, смертоносных лучников и гордой кавалерии. Но вся их мощь не защитила родной для них остров Ультуан от опустошительной природной катастрофы и от гнусного предательства, что серьезно ослабили их цивилизацию. Дети Ультуана теперь – угасающая раса, сражающаяся за существование.

Армии Молота Войны: Высшие Эльфы это одна книга из серии ей подобных. В каждой книге вы найдете описание истории и сил одной из армий Старого или Нового Света.

В этой книге вы найдете:

### ВЛАДЕНИЯ УЛЬТУАНА

Подробное описание великих королевств, образующих островной континент Ультуан.

### ХРОНИКИ КОРОЛЕЙ-ФЕНИКСОВ

От времен Аэнариона и сражений с демонами до трагических событий Раскола. Здесь освещены все основные события истории Высших эльфов.

### СИЛЫ УЛЬТУАНА

Полное описание и правила для гордых воинов Ультуана, среди коих вышколенные копьеносцы и лучники, ненавидящие врагов Воины Тени и стремительные, смертоносные колесницы Тиранока. В этом же разделе рассказано о таких легендарных героях, как Князь Тирион, Защитник Ультуана; Теклис, Верховный Хранитель Знаний и Алит Анар, Король Теней.

### СОБИРАЯ АРМИЮ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

В этом разделе вы найдёте подробный гид по модельному ряду Высших Эльфов, а также образцы покрашенных миниатюр и советы по покраске, моделированию и конвертированию.

### Воинский Лист Высших Эльфов

Подробный рассказ о том как превратить вашу коллекцию миниатюр Высших Эльфов в армию Warhammer-a.



Ищите также другие книги из серии Армии Молота Войны

- |                |                     |
|----------------|---------------------|
| ☉ Звери Хаоса  | ☉ Лizardмены        |
| ☉ Бретонния    | ☉ Королевства Огров |
| ☉ Темные Эльфы | ☉ Орки и Гоблины    |
| ☉ Гномы        | ☉ Скавены           |
| ☉ Империя      | ☉ Цари Гробниц      |
| ☉ Высшие Эльфы | ☉ Вампиры           |
| ☉ Орды хаоса   | ☉ Лесные Эльфы      |

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» – ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

# WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ  
ФЕНТЕЗИЙНОЙ ИГРЕ

Вы должны иметь копию книги  
Правила Warhammer Fantasy Battles  
для того чтобы использовать  
содержание этой книги.

ISBN 978-1-84154-846-3

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES  
WORKSHOP®



РУССКИЙ



CITADEL  
MINIATURES®

www.games-workshop.com  
www.warhammer.ru

