WARHAMMER®

СКЕЙВЕНЫ™



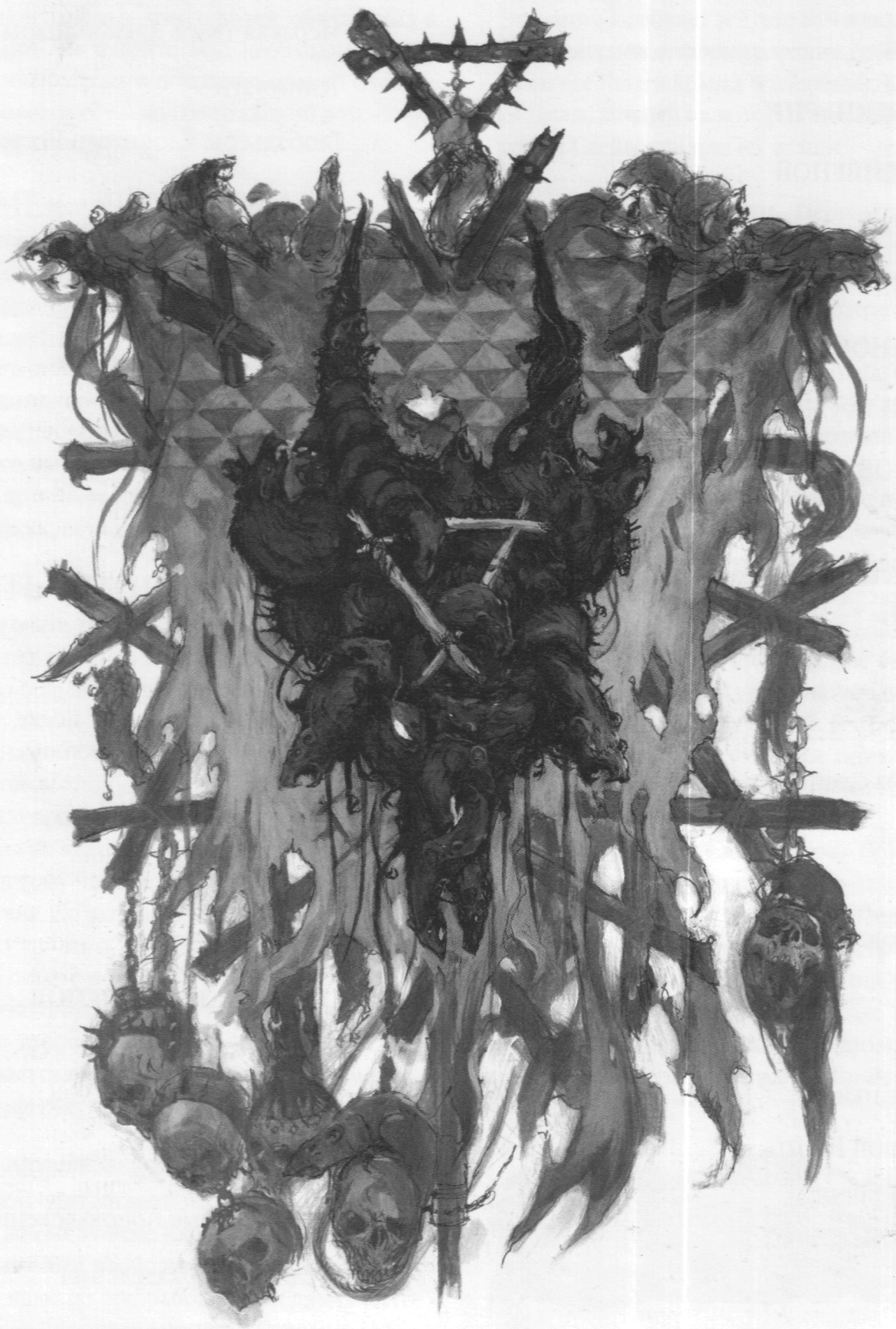
WARHAMMER®
АРМИИ

GAMES WORKSHOP®



Вожак Квик Головорез ведёт свою крысиную орду, убивать, уничтожать и разрушать.

СКЕЙВЕНЫ



Автор: Джереми Веток

СОДЕРЖАНИЕ

УГРОЗА ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ 4

ДЕТИ РОГАТОЙ КРЫСЫ 6

СКЕЙВЕНБЛАЙТ 10

ПОДЗЕМНАЯ ИМПЕРИЯ 12

ЛОГОВА ПОДЗЕМНОЙ ИМПЕРИИ 14

ПРОИСХОЖДЕНИЕ СКЕЙВЕНОВ 16

The Doom of Kavzar 16

ИСТОРИЯ СКЕЙВЕНОВ 18

ХРОНОЛОГИЯ СКЕЙВЕНОВ 30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СКЕЙВЕНОВ 33

БЕСТИАРИЙ СКЕЙВЕНОВ 34

Клановые крысы 34

Штурмовые крысы 35

Рабы 36

Крысиные стаи 37

Вожаки и Вожди 38

Ездовые монстры Скейвенов 39

Крысиный король 40

Серые провидцы 41

Вопящий колокол 42

Чумные монахи 44

Чумные жрецы 45

Чумные кадильщики 46

Катапульта Чумной Коготь 47

Чумная топка 48

Налётчики 50

Диверсанты 51

Ассасины 52

Погонщики / Магистры Творцы 53

БЕСТИАРИЙ СКЕЙВЕНОВ ..... Продолжение

Гигантские крысы 54

Крысоогры 55

Мерзкая тварь Адской Дыры 56

Техномаги 58

Глобадьеры Ядовитого Ветра 59

Оружейные расчёты 60

Варп-замковая Джизель 65

Гибельное колесо 66

Варп-молниевая пушка 68

Икит Коготь 69

Трот Нечистый 70

Сквил Зубогрыз 71

Квик Головорез 72

Третч Дрожехвост 73

Владыка Скролк 74

Смертоносный Сникч 75

Танкуол и Костодёр 76

МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ 78

КРЫСИНЫЕ ОРДЫ 80

ВОИНСКИЙ ЛИСТ СКЕЙВЕНОВ 97

Лорды 98

Герои 100

Основные подразделения 102

Специальные подразделения 104

Редкие подразделения 106

ИНСТРУМЕНТЫ ПРЕВОСХОДСТВА 107

ПАМЯТКА 112



ВСТУПЛЕНИЕ

Скейвены – это злобная раса крысолюдей, которая обитает в туннелях своей подземной империи в мире Молота Войны. Они наблюдают за нами, строя коварные планы на будущее, когда неудержимой крысиной орде придёт время подняться на поверхность и поработить всех, кто обитает под солнцем...

Добро пожаловать на страницы Книги Армии Скейвенов – расы вечно голодных, жадных и злобных крысолюдей, обитающих в подземельях. В этой книге вы найдёте всю необходимую информацию для того, чтобы собрать и покрасить армию Скейвенов, а затем победно провести её по полям сражений домашних игр и профессиональных турниров.

ИГРА WARHAMMER

Книга правил Warhammer содержит правила, необходимые для отыгрыша сражений моделями производства компании Citadel. Для каждой расы существует собственная книга правил – книга армии. Она взаимодействует с основными правилами и позволяет превратить вашу коллекцию миниатюр в полноценную армию, готовую для игры. Книга армии, которую вы держите в руках, описывает Скейвенов.



ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ АРМИЮ СКЕЙВЕНОВ?

Скейвены – это чёрная и очень стильная пародия на человечество, квинтэссенция всего плохого, что только есть в человеческой природе, и даже немного больше. Скейвены, как и все крысоподобные, очень трусливы, лживы, вороваты и постоянно норовят воткнуть нож в спину ближнему, чтобы самому подняться на ступень выше по социальной лестнице. Они пожирают друг друга заживо, и зачастую это не просто громкие слова. Ни один нормальный Скейвен никогда не признает за собой даже самой малой и очевидной вины, потому что слишком боится нести ответственность за свои действия. Но в отличие от людей (по крайней мере лучшей их части), Скейвены совершенно не испытывают никакого дискомфорта в связи с полным отсутствием чести и достоинства, напротив, считают это одним из главных плюсов своей расы. Более того, чем трусливее, бесчестнее и лживее Скейвен, тем выше он поднимается в иерархии Скейвенов и тем больше у него шансов стать лидером одного из кланов.

Армия Скейвенов – это ободранная орда головорезов, ставящая перед собой высокую цель уничтожить весь цивилизованный мир и свить себе гнездо на его руинах. Скейвены способны вывести на поле боя поражающее воображение число солдат, от Клановых и Штурмовых крыс до орд рабов и стай диких мутировавших тварей, таких как Гигантские крысы и Огромные крысы людоеды. Более специализированные виды войск, такие как Глобадьеры Ядовитого Ветра или отряды налётчиков идут в бой бок о бок с построениями пехоты. Над всем этим разнообразием возвышаются чудовищные боевые машины построенные с использование исключительно хитроумных инженерных решений. Скейвены – мастера сплавлять воедино магию и технологию, их машины по праву внушают ужас на поле боя. Самые известные из них: Гибельное колесо и Кричащий колокол.

Скейвены – это армия собирателей падали и мусора. В бой их ведут Воеводы и серые Пророки. Серые Пророки – священники и проводники веры крысиного бога – Великой Рогатой Крысы.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Эта книга включает всё, что вам нужно для знакомства с историей Скейвенов и формирования собственной армии. Для этого, как и все Книги Армий Warhammer, Книга Скейвенов разбита на разделы, каждый из которых посвящен отдельному факту из истории Скейвенов или их армии.

Угроза из под земли. Первый раздел посвящён истории Скейвенов и их месту в мире Warhammer. Из него вы узнаете о происхождении Скейвенов их самобытном мире, в котором правит бал предательство и жёсткая иерархия, о важнейших центрах Подземной Империи и о хронологии их попыток завоевать верхний мир, до сего момента.

Бестиарий Скейвенов. Каждое подразделение, каждая боевая машина и каждый герой Скейвенов описан в этом разделе. В нём вы найдёте краткую информацию по каждому виду подразделений Скейвенов вместе с правилами их использование.

Крысиная орда. В этом разделе вы сможете ознакомиться с моделями Скейвенов, покрашенными командой художников Games Workshop – `Eavy Metal. В нём вы найдёте цветовые схемы для разных подразделений, примеры знамён и символов на щитах, а также много другой полезной информации.

Воинский Лист Скейвенов. Воинский лист поможет вам сформировать армию из подразделений и боевых машин, и использовать её в игре Warhammer. Подразделения делятся на четыре типа: Герои, Основные подразделения, Специальные подразделения и Редкие подразделения, что определяет их место в воинском листе и ценность на поле боя. После листа идёт раздел Орудия Превосходства – список таинственных и смертоносных магических предметов Скейвенов.



УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя эта книга армий включает в себя всю необходимую для игры информацию, всегда отыщется полезный совет по тактике, интересный сценарий или новая цветовая схема. Ежемесячный журнал от Games Workshop – White Dwarf содержит статьи обо всех аспектах игры Warhammer. Также вы можете найти статьи, посвященные собиранию и применению армии Скейвенов на нашем сайте:

www.games-workshop.com

ПОДЗЕМНАЯ УГРОЗА

Ни на что не похожая злая сила затаилась и наблюдает. Они нетерпеливы, но всегда ждут благоприятного случая. Они плетут интриги, их коварные замыслы охватывают весь мир. Они повсюду, но всегда невидимы. Ни одно королевство от гор Края Мира до джунглей Южных земель, от засушливых дюн до бескрайнего Севера не осталось без их внимания. Столетия назад эта омерзительная раса сокрушила древние твердыни Гномов, оставив лишь тень от былого величия гордой расы. В прошлом они осквернили города Храмы хладнокровных существ Люстрии и довели величайшее государство людей Старого Света, Империю, до ужасного голода и почти полного разрушения. И они планируют сотворить ещё худшее...

На поверхности мира разрываются союзы, вспыхивают эпидемии и начинаются войны – всем этим заправляют таинственные и неуловимые существа, притаившиеся буквально под ногами тех, кого они жаждут уничтожить. Эти существа – Скейвены, и они не согласятся на меньшее, чем полная власть над миром.

Подобно злокачественной опухоли, мерзкие твари подтачивают корни мира. Они сеют разложение, безжалостно подрывают основы цивилизаций, выжидая подходящего времени для вторжения. Бесчисленные армии готовы выплеснуться из своего подземного королевства и захватить то, чему суждено стать наследием Скейвенов. Их предназначение в абсолютном владычестве. Оно стократно обещано им таинственным шёпотом Великой Рогатой Крысы, зловещим божеством крысиного народа непрестанно скребущим ткань, отделяющую мир смертных от потустороннего мира.

Если Скейвены сбрасывают покров тайны и вырываются из своих подземных нор, это может означать лишь одно – начало жестокой и беспощадной войны. Миру является кошмарное зрелище – прожорливая орда, разлившаяся бурлящим беспорядочным потоком, неисчислимых полчищ крысолюдей. Ощетинившиеся клинками и копьями, поддерживаемые несущими погибель символами и рунами, небрежно нарисованными на их щитах и знамёнах, ряды воинов кланов несутся вперёд. На фоне оборванных толп рабов, безжалостно бросаемых в бойню, своей тяжелой броней и воинской выправкой выделяются закалённые ветераны – Штурмовые крысы. Однако, среди нестройных рядов солдат Скейвенов можно встретить и более мерзкие создания: выведенные для битв стаи тварей-мутантов, несущих разложение фанатичных чумных монахов, а также таинственные и ужасающие орудия разрушения, в которых технология и колдовство сливаются воедино мистическим, доселе невиданным способом. Несмотря на свои ошеломляющие размеры, армия Скейвенов наступает стремительно, заполняя земли неудержимыми волнами пищащих крысолюдей. После сражения так же стремительно как появилась, оставляя за собой лишь выжженную землю и начисто обглоданные кости врагов, армия Скейвенов исчезает в бесчисленных потайных норах.

Кто знает, где в следующий раз Скейвены вновь выйдут на поверхность? Можно утверждать лишь одно – таящаяся под миром тьма вечно наблюдает маленькими красными глазками и выжидает подходящего момента для удара.

Пока все в Миронии спали, поднявшийся из Гнилых топей туман поглотил деревню Тильян. Фонари ночного дозора терялись в сгустившейся мгле, а почасовой оклик "все спокойно" звучал далёким и приглушённым. Патрульные ночного дозора были на стороже, поскольку туман казался зловещим и обманчивым, было слышно лишь тихое журчание сточных вод да размеренный перезвон неторопливых капель.

Скрежет когтистых лапок по булыжной мостовой был слишком тих и его никто не заметил. Многие из городского патруля уже исчезли, когда какое-то шестое чувство заставило капитана Рицциле резко обернуться. Позади него в тумане вырисовывались десятки смутных чёрных фигур. Под капюшонами виднелись мерзкие маленькие глазки, мерцающие багровыми отблесками света. Звон мечей длился недолго, но его оказалось достаточно для того, что бы поднять тревогу.

После звуков короткой схватки в плотном тумане возник нестройный гомон. Забыв о скрытности, пищащая орда ринулась на Миронию. Когда солдаты и горожане проснулись, полномасштабная атака на город уже началась. По узким улочкам текла река покрытых рунам щитов. Сквозь выбитые двери и разбитые окна кричащих людей вытаскивали из их домов. Сопротивление вблизи гарнизона было яростным. Наскоро сделанные баррикады несколько мгновений сдерживали бурлящую орду крысолюдей. Затем вспыхнул зеленоватый огонь, в небе засверкали цепи сверхъестественных молний.

К утру, все горожане растаяли, словно туман. Остались лишь дымящиеся развалины, но и их со временем поглотили разлившиеся болота...


A smith

ОТПРЫСКИ РОГАТОЙ КРЫСЫ

Скейвены – раса чрезвычайно скрытных крысолюдей, которых столь редко замечают, что многие даже отрицают само их существование. Большинство этих походящих на людей грызунов имеют худощавое телосложение и рост до полутора метров, хотя вечно сутулая походка создаёт впечатление, что они значительно ниже, отдельные особи порой достигают в высоту и одного метра восьмидесяти сантиметров. Скейвены полностью покрыты шерстью за исключением ушей, морд, лап, и мясистых, похожих на червей, хвостов. Их глаза мерцают в сумерках красным светом. Рты ощетинены мерзкими зубами, передние резцы сильно выделяются и способны резать как бритва, разрывая всё во что вцепятся.

Скейвены суетливы и чаще всего, перемещаются быстрыми перебежками. Они просто источают нервозность, подвержены внезапным приступам раздражительности, и, создаётся впечатление, что они всегда находятся в возбуждённом состоянии. Метаболизм в организме Скейвенов протекает в очень бурном ритме, когда они злятся или им угрожает опасность, всплески адреналина провоцируют его на работу с предельной скоростью. Именно благодаря подобной гиперактивности Скейвены всё делают в поспешности, обладают молниеносной реакцией и легендарной скоростью. Оборотной стороной подобного ритма жизни является то, что крысолюдям необходимо наесться после длительных переходов или битвы, дабы насытить свои истощённые тела. Среди Скейвенов это явление известно как Чёрный голод, и именно он в некоторой степени объясняет их склонность пировать телами павших после боя (неважно, врагами или другими Скейвенами). Самые крупные из них после битвы могут целиком сожрать своего сородича. Мучимый страданиями Чёрного голода и неспособный насытить себя Скейвен выглядит вялым и очень быстро умирает, именно поэтому поединки между ними так часто кончаются тем, что побеждённого съедает победитель.

Хотя живущие на поверхности земли лишь изредка видят их, Скейвены, вероятно, являются самой многочисленной расой. Их поистине колоссальная популяция до сих пор остаётся скрытой от других, ничего не подозревающих рас. Удивительно, но практически ничего не известно и о женщинах Скейвенов. Единственными видевшими их являются Гномы, которые изредка, в ходе многострадальных и беспощадных войн, ведомых двумя расами в скрытой от дневного света глубине пещер, прорываются в обширные родильные норы. Отчёты Гномов утверждают, что женщины Скейвены очень редки, огромны по размерам, ленивы и, как правило, не совсем разумны. При этом они, предположительно, производят на свет выводки просто немыслимого числа.



ВОИНСКИЕ КЛАНЫ

Общество Скейвенов подчинено жёсткой иерархии, и лучшие места в ней занимают наиболее успешные предатели, заговорщики и интриганы. Состоит оно из кланов, основную массу которых, в свою очередь, составляют так называемые Воинские Кланы. Во главе каждого клана стоит вождь (что следует из самого этого титула), олицетворяющий собой аксиому «убей, или будь убит сам». Обычно вождь Скейвенов не только крупнее и сильнее всех своих подчинённых, но, что более важно, является великолепным тактиком, способным всегда оставлять позади любых претендентов на своё место. И именно поэтому, Скейвены на своей дороге к вершинам власти прибегают к любым методам, в том числе беспощадному истреблению любых своих соперников, а вожди, в свою очередь, имеют полное право подозревать в предательстве всех и вся.

Под непосредственным командованием вождя находятся его ближайшие подручные: младшие командующие, вожаки и лидеры отдельных стай. Ниже в иерархии стоит класс воинов, по большей части состоящий из клановых крыс, но также включающий и воинскую элиту – штурмовых крыс. Основой же, тем краеугольным камнем, на котором держится относительное благополучие крысиного народа, являются обречённые и униженные рабы Скейвенов. Их никчёмные жизни легко расходуются на непосильной работе, в опасных экспериментах или в качестве пушечного мяса на полях сражений.

Весь клан, вся кишащая масса составляющих его крысолюдей, подчинён одной и той же тиранической модели поведения. В их убогом мирке сильный пожирает слабого, сам при этом постоянно ожидая удара в спину. Обман и предательство не считаются чем-то постыдным, наоборот, в обществе Скейвенов – это давняя традиция возвышения. И поскольку у крысолюдей каждый, для личной выгоды, стремится предать своего собрата, то чтобы акт предательства сработал, он должен быть проведён либо мастерски, либо уж очень вовремя. Подобная система, естественно, приводит к чрезвычайному уровню паранойи среди Скейвенов и появлению многочисленных местечковых лидеров на всех уровнях их общества.

Иерархия Скейвенов легко видна невооруженным глазом, поскольку низшие стараются всячески унизить себя перед любыми вышестоящими (лицемерно, но с величайшими церемониями), равно как и любой Скейвен добившийся даже номинальной власти, будет вести себя как царь и бог по отношению к своим подчинённым. Любой Скейвен знает своё место в стае, хотя это место может очень быстро измениться. Пара предательств или точный удар в спину – и воин может стать лидером стаи ещё до того, как тело его предшественника коснётся земли. Ежедневная жизнь в крысином обществе отмечена постоянной борьбой за власть, поскольку ради укрепления своих личных позиций каждый Скейвен постоянно плетёт свои собственные интриги. Альянсы образуются, распадаются и восстанавливаются вновь. Даже среди Скейвенов, формально имеющих равный статус, никогда нет истинного равенства, всегда кто-то оказывается впереди других. Каждый Скейвен ищет слабости у других в своей стае, равно как и все они ищут слабости у него. Во всех слоях крысиного общества, а в особенности среди низших, борьба за главенство часто принимает форму открытых физических столкновений, когда в ход идут зубы и когти. Тела большинства Скейвенов несут на себе следы таких схваток, и многие из них теряют глаза и уши в беспощадных битвах за статус. При этом Скейвены, получившие слишком много увечий, как правило, живут весьма недолго, и если победитель сам не расчленит их тела, то найдётся немало тех, кто с радостью добьёт и сожрёт проигравшего, среди Скейвенов лишь глупец упустит возможность хорошенько полакомиться телом убитого им.

От года к году численность крыс в кланах сильно варьируется: в сытые времена она бурно растёт, в голодные – сильно сокращается. На пике своего могущества Воинский Клан может достигать численности в сотни тысяч особей, расселяясь при этом по десяткам разных логовищ. Никто точно не знает, сколько всего различных кланов разбросано по Подземной Империи, поскольку народ Скейвенов не зря славится своей разобщённостью. В том, что они измеряются тысячами, нет никаких сомнений, однако точное число меняется буквально ежедневно. Наиболее крупные и могущественные Воинские Кланы ищут и уничтожают более мелкие, обращая их в своих новых воинов, рабов или же просто хорошую порцию сытного мяса. Кланы же, которые становятся слишком крупными, часто распадаются на отдельные враждующие группировки, если их вождь не способен предвидеть и держать в узде сепаратистские настроения.

Для не-Скейвена вся орда Воинских Кланов выглядит одинаково, однако опытный взор постороннего или сам Скейвен легко увидят в этой массе существенное многообразие. Символы отдельных кланов, являющиеся вольными интерпретациями символов крысиного божества, всегда рисуют, выцарапывают или же просто намалевывают на знамёна и щиты клана. Некоторые кланы, такие, например, как Грутник или Мордик известны тем, что их воины красят свою шерсть в определённые цвета. Другие наносят знаки своих кланов или мерзкие крысиные руны прямо на собственные шкуры, чтобы их враги точно знали, с кем имеют дело. Наиболее успешные кланы, такие, например, как клан Морс, имеют лучшее оружие и гораздо больше доспехов, которые были собраны за долгие годы многочисленных кампаний. Крысолюди Клана Падальщиков, например, являются экспертами по поиску и применению в качестве оружия разнообразного хлама, который собирается в ходе сражений или обнаруживается в различных руинах. В свою очередь, воины клана Волкн поголовно вооружены клинками из обсидианового металла, добытого в глубинах заселённых ими логовищ. Однако, когда все эти разномастные кланы крысиного народа, идущие на войну, собираются в одну гигантскую хищную орду, визуальные различия смешиваются, и большая часть Скейвенов отличает соплеменников от чужаков, лишь благодаря своему прекрасному нюху.

Все богобоязненные люди считают крыс отвратительными. Крысы являются переносчиками болезней, роются в наших отбросах и пугают наших детей. Однако насколько же хуже простых крыс Скейвены — мерзкие прямоходящие пародии на людей. Они — не просто крысы ростом с людей, наделённые людским интеллектом и хитростью, они — тёмная сторона нашей души, пришедшая чтобы покарать нас за наши грехи.

Альбрехт Нульнский,
Сожжён на костре
в 1301 году ИК
за свои вредные речи



ВЕЛИКИЕ КЛАНЫ

Некоторые фракции Скейвенов разительно отличаются от Воинских Кланов, и самыми известными среди них являются Великие Кланы: клан Творцов, клан Скрайр, клан Эшин и клан Чумы. Любой из них не уступает Воинским Кланам во влиянии, военном потенциале и экономической мощи. Великие Кланы оказывают большое влияние на Воинские Кланы, и каждый из них обладает собственной специализацией, снаряжением и тактикой ведения войны.

КЛАН ТВОРЦОВ

Клан Творцов снискал себе дурную славу благодаря мастерскому владению искусством выведения, усовершенствования и хирургического создания чудовищных боевых тварей. Никому неизвестно, как им удаётся сращивать воедино различные части мутировавших существ – клан ревностно охраняет свои тайны. При этом ни для кого не секрет, что клан Творцов – один из самых богатых кланов, ведь каждый Воинский Клан жаждет усилить свою армию стаями гигантских крыс, неистовыми крысоограми или даже чем-то более причудливым. Часть военной мощи многих Воинских Кланов родом из отвратительного оплота клана Творцов – Адской Ямы.

Хоть многие и завидуют власти и могуществу клана Творцов, лишь единицы осмеливаются противостоять им, ведь армия Творцов может состоять из одних лишь тварей, единственная цель существования которых – убивать.

КЛАН СКРАЙР

Безрассудное смешение таинственных технологий и колдовства – специализация клана Скрайр. Его адепты, известные как техномаги, изобретают и создают ужасающие устройства поражающей разрушительной силы. Многие из них – урожденные колдуны, способные управлять Ветрами Магии для сотворения заклинаний и сплетения воедино разрушительных механизмов и губительных чар. В своих варп-кузнях, расположенных глубоко в недрах отвратительной крысиной столицы Скейвенблайт, клан Скрайр производит множество оружия, такого как сферы отравленного ветра, варп-огнемёты и смертоносные варп-молниевые пушки. Благодаря своему совершенному вооружению клан Скрайр стал, вероятно, самым влиятельным среди прочих кланов, а поставив на поток продажи своих причудливых устройств разрушения Воинским Кланам, Скрайр стал таким же богатым, как и клан Творцов. Никто не отважится нападать на него из-за страха перед техническим превосходством Скрайра, ведь оружие клана способно плавить, взрывать, иссушать и приносить мучительную смерть массой иных не менее мучительных способов.

МЕРЗКИЕ РУНЫ НЕЧЕСТИВЫХ СКЕЙВЕНОВ

Скейвены используют руны или «когте-знаки» для того чтобы обозначить свою принадлежность к какому-либо клану, или призвать благорасположение Рогатой Крысы. Руны обычно наносят на щиты, знамёна, или на стены построек Скейвенов. Ниже приведены наиболее распространенные из рун.

Руна клана Эшин

Руна Рогатой Крысы

Руна Клана Творцов

Руны Серых Провидцев

Руна клана Скрайр

Руна Клана Чумы

** - так как крысы клана регулярно переходят с одной стороны на другую, становятся рабами или вообще собирают с поля боя любое подходящее снаряжение, то видеть в одной стае разнообразные знаки обычное дело для армии Скейвенов. .*

КЛАН ЭШИН

Окутанный тенями и тайнами Эшин, пожалуй, самый беспринципный среди прочих кланов Скейвенов. Он славится своими убийцами давно ставшими лучшими мастерами скрытных убийств, бесшумные ловчие, способны пробраться незамеченными сквозь самую бдительную стражу и миновать любые, в том числе самые изощрёные ловушки. В распоряжении клана разнообразные силы, начиная от ассасинов-одиночек до целых эскадронов смерти бегущих-по-стокам. За достойную плату клан Эшин устранит любого противника, украдёт любую информацию и совершит любую диверсию. Ни один вождь не захочет стать мишенью клана Эшин. Одно лишь упоминание убийц в чёрном заставит нервно озираться по сторонам любого представителя крысиного племени. Агенты клана внедрились во множество крепостей Воинских Кланов, а многие из них ждут своего часа даже в городах, живущих на поверхности...



КЛАН ЧУМЫ

Вероятно, среди Скейвенов лишь клан Чумы придает такое значение различным недугам. Его адепты, известные как чумные монахи – носители болезни и гнили, с безумным рвением распространяющие чуму и разложение во славу божества Скейвенов – Великой Рогатой Крысы. Этих воинов легко отличить по звучащему в их рядах характерному песнопению и жутким нарывам на телах, такова доктрина клана Чумы – нести заразу в себе самих. Инфицированные крысолюды, однако, не только не заболевают и не умирают, напротив, становятся более живучими, а их шкуры, покрытые множеством сочащихся ран и бубонов, лишь крепнут.

В бою эти фанатичные чумные монахи безрассудно атакуют противников, испытывая страстное желание удовлетворить грызущую их ярость. Клан Чумы не торгует своими услугами, однако всегда готов оказать помощь, если это пойдёт на пользу их делу. Клан часто заключает крепкие союзы или оказывает помощь остро нуждающимся в его поддержке Воинским Кланам. В особо важных битвах клан Чумы прославляет себя, выпуская в мир один из специально созданных им недугов, таких как Чёрный мор, Красная оспа или Убивающая слепота.

СКЕЙВЕНЫ НА ВОЙНЕ

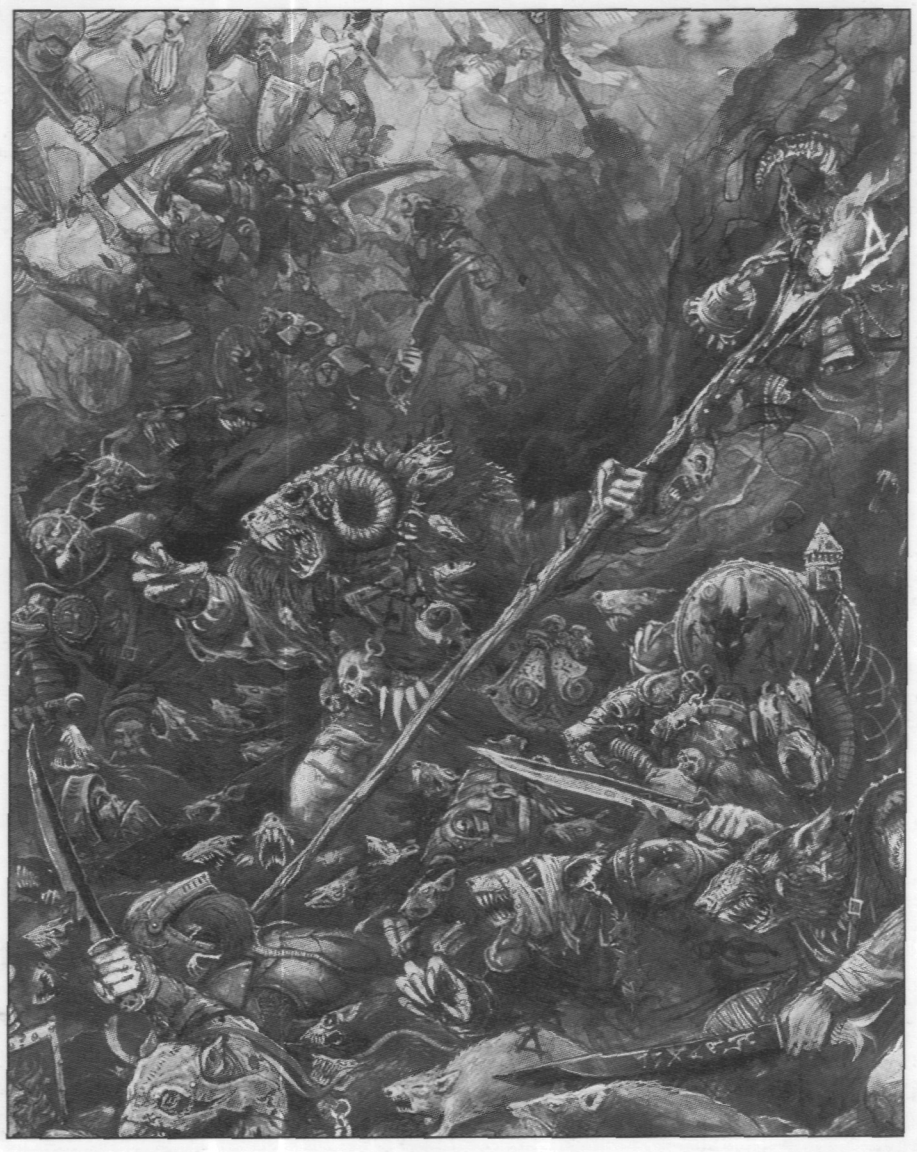
Когда орды Скейвенов идут на войну, чаще всего на поле боя выходят силы не одного клана, а конгломерат из нескольких Воинских и Великих кланов. Чудовищные орды крысолюдей льются из своих подземных убежищ, бесконечным потоком выстраиваясь в боевую линию, закрывающую собой горизонт. Бесчисленные полки крыс из разных Воинских кланов собираются в ряды под разнообразными, но при этом одинаково отвратительными символами. Поддерживать такую орду будет то, что вожди смогут позволить себе купить. Некоторые Воинские кланы идут в бой при поддержке колоссальных боевых машин, сверкая гибельными энергиями, возвышающихся над обычными Скейвенами, другие предпочитают использовать орды мутировавших тварей. Авангард армий могут составлять силы клана Эшин, молниеностно перемещаясь на передовой, быстро захватывая стратегически важные точки и вклиниваясь во фланги армии противника.

ЛИДЕРЫ В ТЕНИ

Вне зависимости от принадлежности к кланам, не смотря на склочность, эгоистичность и вечную подозрительность Скейвенов, все они лелеют одну общую мечту, которая, бесспорно, имеет все шансы когда-нибудь осуществиться. Скейвены мечтают до основания разрушить весь верхний мир и воцариться на его руинах, ибо такова воля Рогатой Крысы. Все прочие расы, без исключений, должны ощутить на своём горле железный коготь тирании Скейвенов. Так предначертано – проповедуют Серые Провидцы, верховные колдуны расы крысолюдей, и в это верят все Скейвены.

Серые Провидцы фактически образуют свой собственный, маленький, но весьма могущественный клан. Внешний вид Серых Провидцев наводит на мысль о том, что они составляют отдельный подвид Скейвенов, и эту мысль они старательно вбивают в головы своих соплеменников. Подчёркивая собственную уникальность, крысиные маги используют множество титулов, таких как Пророки Великой Рогатой Крысы или Ближайшие Подручные Совета Тринадцати – таинственных правителей всей Скейвенской расы.

Серый, а порою практически-белый цвет их шерсти, и примечательные рожки на черепах выделяют Серых Пророков среди других Скейвенов, и, пожалуй, в армии красолюдей они самые таинственные и при этом могущественные фигуры. Могучие маги все как один, они путешествуют по Подземной Империи, в поисках путей объединения и сплочения всех враждующих кланов, не забывая, разумеется, и о личных корыстных целях. Одинокие Серые Провидцы – это связующее звено между постоянно враждующими кланами, превращающее Скейвенов в единую грозную силу. Они всегда действуют в соответствии с собственными, вечно скрытые покрывалом тайны, целями, оплетая всех и вся сетями бесконечных и коварных интриг. Многие вожди подозревают, и не без основания, что они и их кланы лишь пешки в игре этих рогатых крысиных колдунов.



СКЕЙВЕНБЛАЙТ

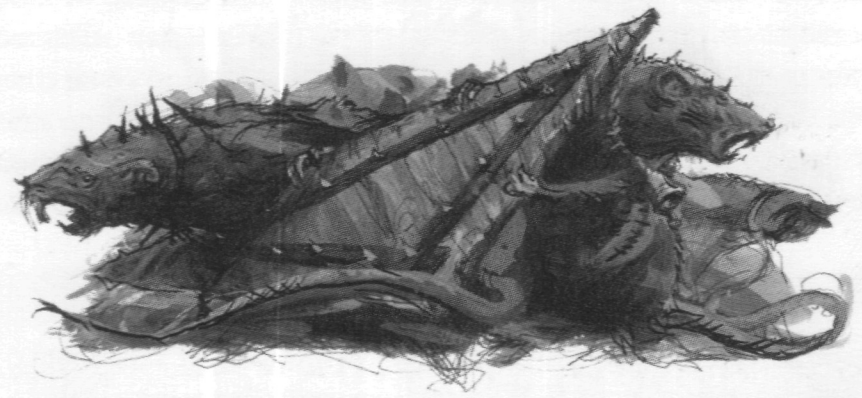
Благодаря магии, могущественной настолько, что не возможно вообразить, самый большой и густонаселённый город Скейвенов в мире остаётся сокрытым, и даже мудрейшие из мудрых лишь догадываются о его местоположении. Глубоко в сердце Гнилых топей, словно гнойный нарыв, таится сокрытая от чужих глаз – мрачная, погрязшая в разложении столица крысиного народа, связующая нить для всех Скейвенов. Этот остов некогда величественного города людей, наполовину поглощённый трясиной – печальное свидетельство порчи и разрушения, что распространяют отпрыски Рогатой Крысы.

Таков Скейвенблайт – мегаполис невероятного масштаба, вместилище бесчисленных беспорядочных пещер, многоуровневых подземелий, извивающихся коридоров и кошмарных трущоб. Это зловещая столица гнусной расы, сокрытое логово, из которого правят могущественные Владыки Разложения, безжалостные лидеры Скейвенов, заседающие в Совете Тринадцати. Именно здесь находится колыбель, в которой растут и крепнут мысли Скейвенов о расовом превосходстве, именно в ней вскармливаются планы грядущего апокалипсиса.

Невозможно достичь столицы Скейвенов по земной поверхности, поскольку попытка пересечь бескрайние Гнилые топи равносильна самоубийству. Тошнотворная вонь от жидкой грязи и протухшей воды поднимается высоко в небо, образуя ядовитые облака, не дающие солнечному свету рассеять вечно царящий здесь сумрак.



За кромкой болот находятся глубокие каналы, где по тёмным протокам курсируют трухлявые корабли (огромные баржи, размером с имперскую деревню) для перевозки рабов. Множество вёсел или хитроумных турбин движут корабли по мутной воде. Огромные толпы рабов, кто вплавь, а кто на маленьких плотиках, сходят с барж. Они осматривают гряды болотных растений в поисках скудного пропитания. Надсмотрщики Скейвены щёлкают кнутами, а рабы торопятся изо всех сил собрать положенную норму до того, как баржа двинется дальше – иногда безжалостно топя пловцов, отчаянно пытающихся залезть на борт. Спастись от ужасов Гнилых топей невозможно, и, как бы неправдоподобно это не звучало, худшее наказание для раба-сборщика – если его забудут посреди зловонной трясины.



Ближе к центру болот полуразрушенные башни торчат из чёрной воды; волны, поднятые рабскими баржами, захлёстывают обвалившиеся постройки. Там, на твёрдой земле, расположены большие порты, где бесконечные вереницы измождённых рабов тащат добытую снедь от пристаней к хранилищам. Огромные мельничные колёса из источенного червями дерева и ржавого железа неутомимо вращают жернова, измельчая зерно для прокорма ненасытных орд Скейвенблайта. Периодически вооружённые патрули проверяют ряды рабов, торопя их, и безжалостно хватая тех, кто упал или обессилел под неподъёмной ношей. Этих несчастных бросают под жернова вместе с зерном – у крыс ничего не пропадает даром.

За вместительными зернохранилищами виднеются очертания большого города, поднявшегося из грязи. Липкий зеленоватый туман окутывает высокие арки и разрушенные здания. Земля ритмично дрожит, а иногда столбы пламени вырываются из трещин.

> "Все туннели ведут в Скейвенблайт."
>
> Обычная Скейвенская фраза, указывающая на связующие Подземную Империю узы. Эта фраза также часто употребляется, чтобы указать на беззащитность перед предательством. Скейвены рассматривают измену как неизбежность, и единственное чего стоит опасаться - быть пойманным с поличным.

Булыжники пустынных мостовых давно растрескались, кривые улицы пестрят дырами и щелями. Мелькают тёмные фигуры, стремительно двигаясь среди развалившихся домов. Некоторые из пещер, прорытых в кучах мусора, светятся зловещим светом, другие – словно распахнутые пасти, ведут во тьму.

Большая часть Скейвенблайта расположена под землёй, на бесчисленных уровнях пещер и шахт. Ни одна карта не сможет достоверно показать постоянно меняющееся положение логовищ, гнёзд и крепостей, соединённых сетью запутанных тоннелей. Нижних уровней можно достичь, только спустившись в клетках, подвешенных на массивных цепях. В центре города расположен Великий Храм Рогатой Крысы. Он простирается на мили под поверхностью, а над землёй посреди гнетущего запустения вздымается лишь одна башня, достигающая облаков. Расколотая Башня – рукотворное воплощение безумия, в её стенах мрамор, дерево, камень и железо перемешались в неестественную отвратительную мозаику нового и ветхого, устрашающего и прекрасного. Архитектурные изыски разных народов и эпох грубо соединены вместе, нагромождены друг на друга и вознесены на невообразимую высоту. Это знаменитое чёрное сердце крысиного храма, о котором рассказывают множество легенд. Храм – опорный пункт Серых Провидцев, дом их главы, Владыки-Пророка Критислика, занимающего первое место в Совете Тринадцати.

Скейвенблайт – дом для бесчисленных кланов, от великих и знаменитых, до никчёмных и никому неизвестных. Город заполонён и кишит крысиными ордами, число которых постоянно и неприклонно растёт. На нижних уровнях трудятся бесчисленные рабы, никогда не покидающие рудники и фабрики за всю свою короткую и жалкую жизнь. Они работают до самой смерти, на место умерших приходят новые. Армии рабочих двигают горы и бурами невероятных размеров прокладывают новые туннели в скалах, обеспечивая жизненное пространство постоянно увеличивающейся популяции своих сородичей. В глубине Подземного города по непригодному для дыхания воздуху можно найти Монастырь клана Чумы, самую большую обитель омерзительного клана за пределами Южноземелья. Дома-крепости Железного Шипа удерживает клан Риктус. Пещеры Непоколебимых Теней, квартал клана Эшин, где заключаются договора-заказы и решаются судьбы многих, знает и опасается каждая крыса...

Самый престижный район Скейвенблайта, наверное, за исключением Великого Храма Рогатой Крысы – варп-кузни и мастерские клана Скрайр. Однажды знаменитые техномаги этого клана взяли под контроль весь город, захватив с помощью своих колдовских машин целые кварталы Скейвенблайта. Дома размером с кафедральный собор освещены стеклянными шарами с молниями внутри. Чугунные звери, непрерывно изрыгая дым, неутомимо тянут по железным рельсам повозки на стальных колёсах. Поршни, шестерни и гигантские механизмы постоянно находятся в движении, непрерывно работая на военную промышленность. Другие кланы завидуют известности, богатству и силе клана Скрайр, но открыто противостоять ему осмеливаются единицы.

Влияние Скейвенблайта так же велико и впечатляюще, как велик и впечатляющ сам город. Проходы, проложенные сквозь камень, тянутся вглубь от этого логова отчаяния до основания Чёрных гор, и на тысячи тысяч миль по всем сторонам света. Серые Провидцы регулярно путешествуют по ним, инспектируя крепости и наблюдательные посты Скейвенов, неся свои планы мирового господства в массы.



ВАРП-КАМЕНЬ

Варп-камень – это физическое проявление чистой магии. Он чрезвычайно редок и простое прикосновение к нему может привести к ужасающим мутациям или мучительной смерти. Несмотря на подобный риск, варп-камень желают заполучить в свои руки тёмные колдуны, некроманты и алхимики, но никто так жадно не обыскивает земли в его поисках, как это делают Скейвены, ценящие эту субстанцию превыше всего иного.

Варп-камень проникает в мир множеством путей. Облака пыли, включающие крупицы варп-камня сопровождают бури чёрной магии, гуляющие по Владениям Хаоса в Северных Пустошах, не раз подобные бури предвещали тёмные времена. Если чёрная магия в сердце бури достаточно сильна, она может, как это ни удивительно, объединить и кристаллизировать крупицы варп-камня в пылающие зловещими оттенками ядовито-зелёного, чёрные самородки. Но самые большие варп-камни изредка падают с небес, отколовшись от второй луны, известной как Моррслиб.

ПОДЗЕМНАЯ ИМПЕРИЯ

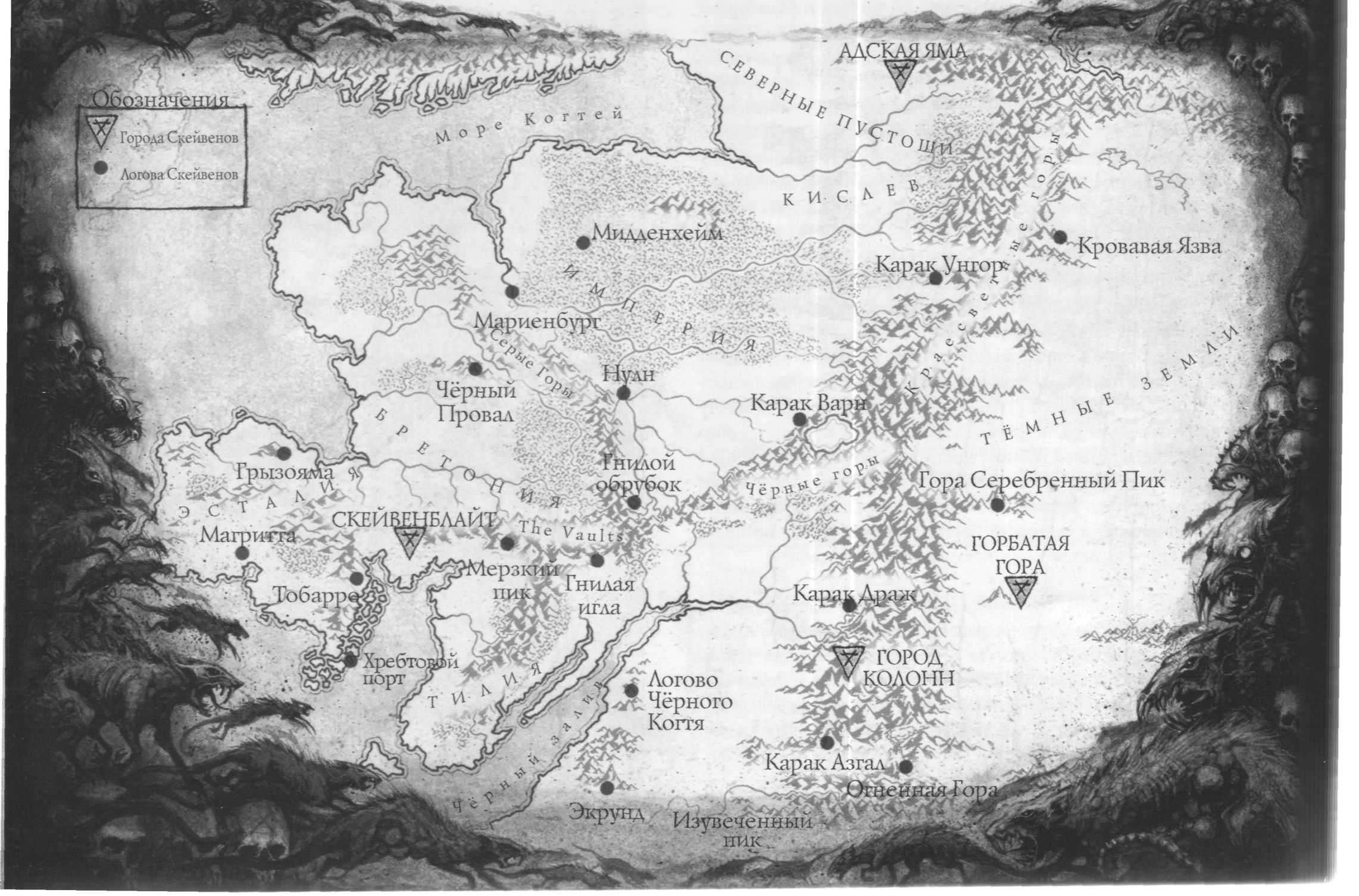
Подземная Империя раскинулась по всему миру, распространяясь по нему из своего центра – поражённого распадом Скейвенблайта. Она похожа на сложную паучью сеть, сплетённую из мириадов туннелей пронизывающих весь земной шар. Остановить Подземную Империю не под силу ни океанам, ни горным цепям, постепенно расширяясь, она, вероятно, является самым большим и наиболее воинственным из известных государств.

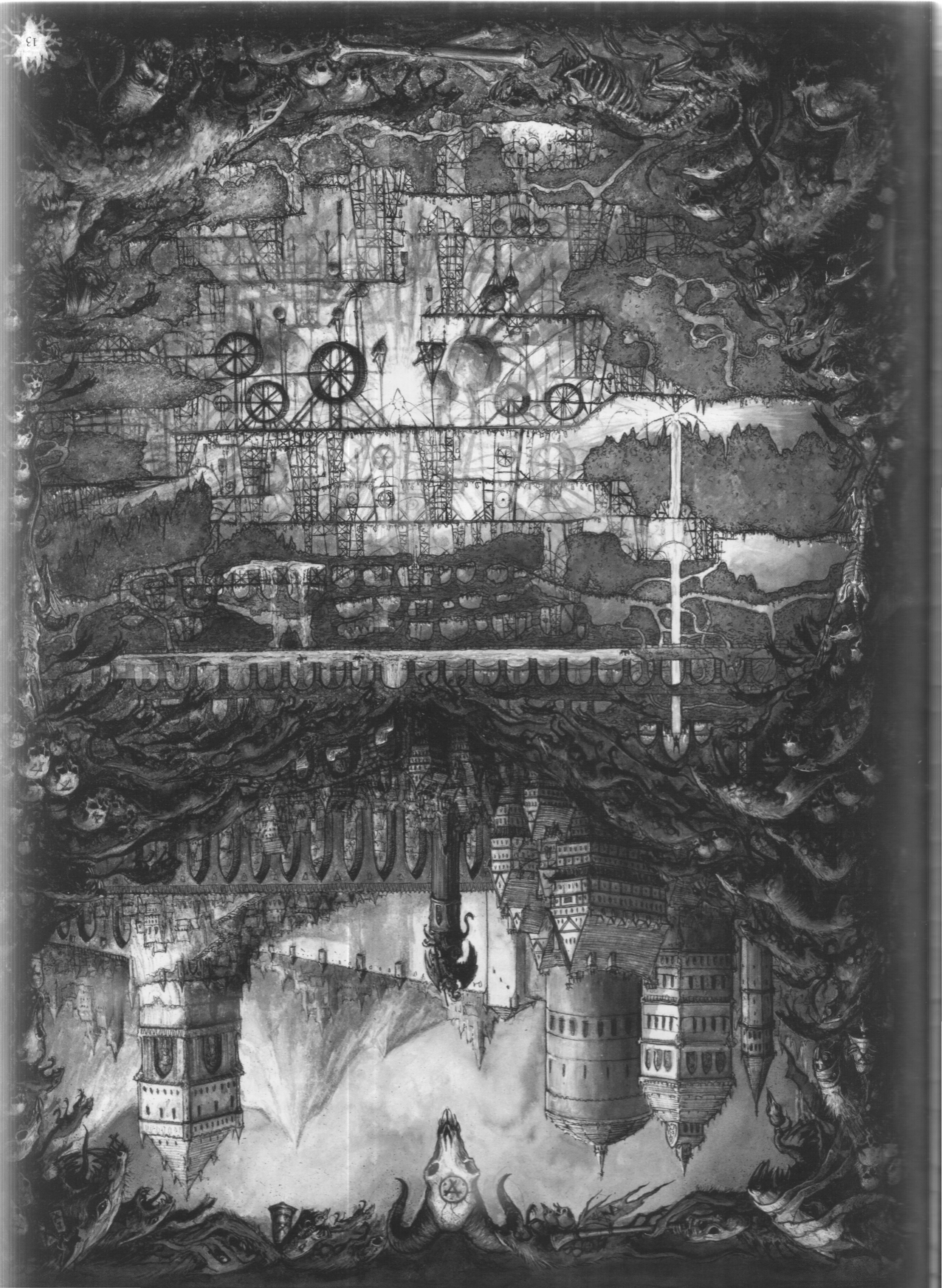
Несмотря на то, что количество Скейвенов воистину поражает, большинство народов и рас не признают их существования, или же, признавая, недостаточно высоко оценивают исходящую прямо из-под их ног угрозу. Множество городов Скейвенов построено прямо под ничего не подозревающими городами людей. Самые глубокие из коллекторов людей имеют связь с верхними уровнями Подземной Империи, что делает очень лёгким доступ на поверхность шпионам и диверсантам Скейвенов. Несомненно, крысолюди повсюду имеют свои глаза и уши.

Гномы – те немногие, кто подозревает об истинной угрозе исходящей от Скейвенов, однако человечество мало прислушивается к их назидательным историям, да и сами эти брюзжания весьма длины и никогда открыто не говорят о поражениях Гномов. Между тем множество оплотов Гномов уже уничтожено. Их постигла печальная судьба – стать логовищами Скейвенов, а масса других твердынь находится под непрерывной осадой воинов Подземной Империи.

С другой стороны, ни на одно из королевств людей пока не нападают так открыто, как на королевства Гномов, однако дни Старого Света уже сочтены. Туннели распространяются под ничего не подозревающими народами Империи, с ключевыми логовами под городами Нульн, Мидденхейм и Мариенбург. Отправившись на север, проведя множество дней в пути по тоннелям, в глубине земель Севера можно обнаружить оплот Скейвенов – Адская яма. Отдельные наблюдательные посты крысолюди организуют даже под обтянутыми кожей хижинами принадлежащими варварам, которые поклоняются Тёмным богам. Бретонния также изобилует логовами Скейвенов. Наиболее глубокими и обжитыми являются логова, расположившиеся под городами Брионна и Кенель. В Эстальи и Тилии Скейвены настолько расплодились в подземельях, что тильянский город-государство Миральяно уже знает об угрозе, исходящей из его катакомб, и ежедневно в нём происходят столкновения с крысами, пока ещё не переросшие в открытую войну.

Часто логова Скейвенов можно найти под руинами древних храмов, пронизанных потоками древней магии, или же близ мест изобилующих драгоценным и желанным для всех крысолюдей варп-камнем. Туннели крысиного народа пронизывают Аравию и Южные земли, далёкие Люстрию и Наггарот, и даже, лежащий глубоко на востоке, загадочный Катай. Сейчас лишь непорочный Ултуан не пронизан сетями туннелей Скейвенов, однако их коварные усики когда-нибудь проникнут и туда.





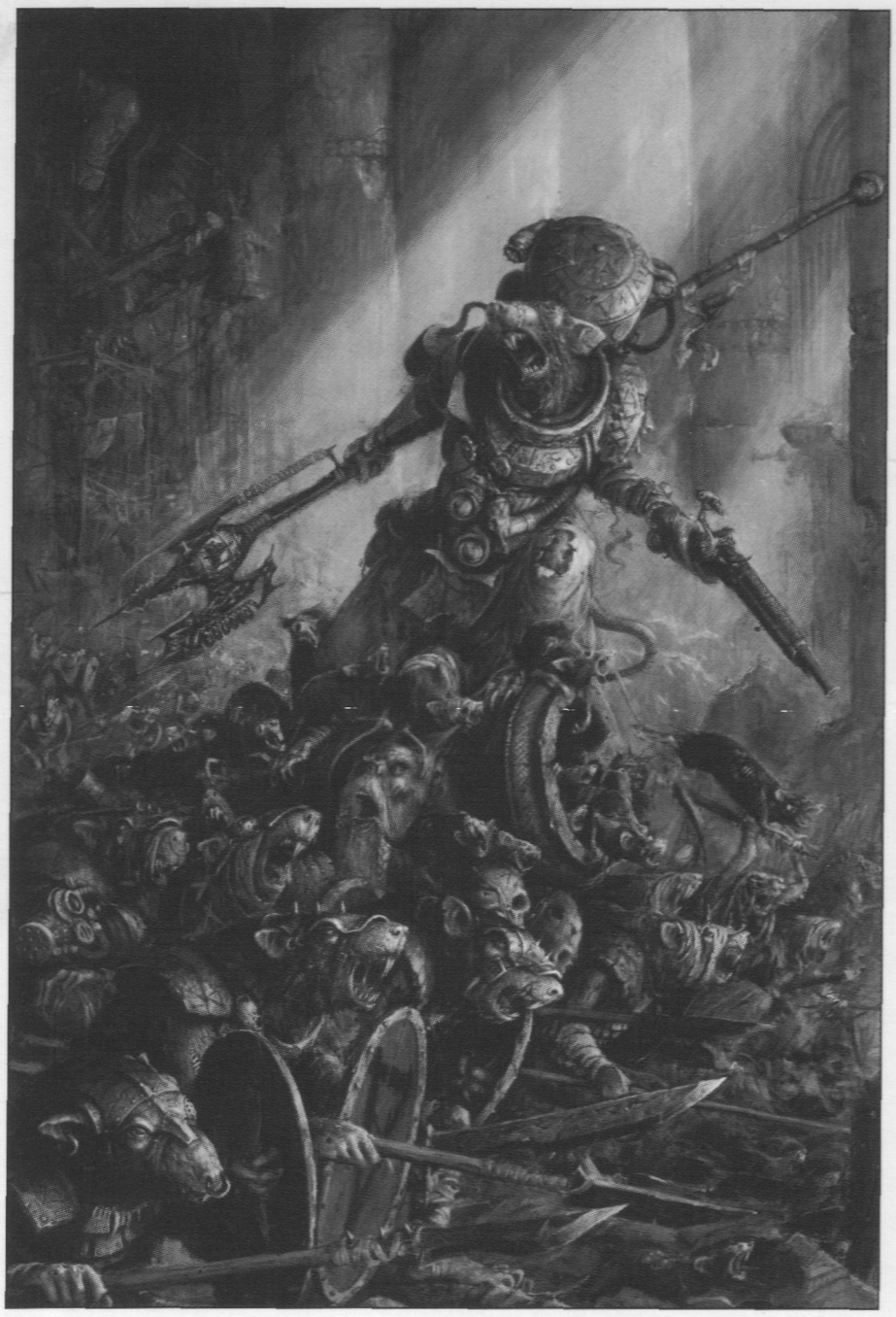
ЛОГОВА ПОДЗЕМНОЙ ИМПЕРИИ

Все владения Скейвенов связаны подземными путями – огромными, простирающимися во все стороны щупальцами тоннелей. Отдельные участки этих тайных, неизведанных путей обработаны грубо и извилисты, в то время как другие – древние подземные переходы, сработаны аккуратно и прямы. Такие проходы были построенны Гномами ещё во времена их золотого века. В этих туннелях места с мастерски высеченными барельефами и украшениями на обработанном камне резко контрастируют с грубо прорытыми ходами крысолюдей. Между Скейвенблайтом, главными форпостами и городами, кишащими крысами, пролегает множество специально расширенных туннелей и подземных трасс, сооружённых этой расой, которой остро необходима возможность быстрой переброски своих многочисленных армий.

Подземный путь ведёт к бесчисленному множеству фортов для скрытной разведки, небольшим укреплениям и тайным гнездилищам меньших кланов. Несмотря на то, что Скейвенблайт – непревзойдённая столица Подземной Империи, есть много других важных центров. Например, логова-гнездилища и твердыни Скейвенов, большинство из которых принадлежит одному из доминирующих кланов.

ГОРОД КОЛОНН

Город Колонн – Скейвенское название старинной Гномьей цитадели Карак-Восемь-Вершин. Высоко в горах Края Мира под сенью восьми величественных заснеженных вершин Гномы построили город и укрепления внизу долины. Сооружения под землей не уступали в размерах городу на поверхности. Под землей было сокрыто истинное великолепие Карака-Восемь-Вершин. Именно эти бесконечные мили колоннад и арочных коридоров так поразили Скейвенов. После столетий ожесточённых сражений, крепость была вырвана из рук бесстрашных Гномов. Отныне грандиозные дворцы бородачей стали логовищами клана Морс, одного из крупнейших и влиятельнейших Воинских Кланов.



Помимо контроля над многочисленными переходами Подземного пути, Город Колонн ценен ещё и тем, что хранит несметные богатства. Масштаб и великолепие города Гномов таковы, что даже спустя несколько столетий после захвата его Скейвенами, крысолюди до сих пор находят замурованные сокровищницы, нетронутые шахты или необнаруженные ранее сводчатые коридоры, которые оскверняются и разоряются ими. Всё это означает, что клан Морс продолжает богатеть. Нынешний его предводитель, властный вождь Зубогрыз, опирался на эту хорошо оборудованную базу в своих кампаниях как на, так и под поверхностью гор Края Мира, обеспечив себе место в Совете Тринадцати. Клан Морс поглотил огромное количество меньших кланов, и к тому же он постоянно пополняется завоёванными племенами ночных Гоблинов, из которых присылают либо рабов, либо кого-нибудь годящегося (если его можно прожевать) в пищу. Добытые нечестивыми путями средства необходимы в наше время: боевые твари клана Творцов, вооружение от клана Скрайр, поддержка непостоянных Серых Провидцев или же нож ассасина, который заставит замолчать любого, кто может препятствовать продвижению клана – за всё это надо платить.

Однако усиление клана Морс не прошло незамеченным. Конкурирующие вожди и даже четыре величайших клана не сводят глаз с клана Морс, осторожно наблюдая за его растущей мощью и влиянием. Возможно, именно благодаря их едва скрываемой злобе, плетутся коварные интриги старательно создающие проблемы, наваливающиеся на Город Колонн. Руины на поверхности и самые верхние уровни подземного города вновь стали полем ожесточённой битвы. Желая урвать свой кусок от богатств, ночные гоблины - чудовищное племя Изогнутой Луны, во главе с известным вождём Скарсником, заставило Скейвенов отступить в древнюю крепость Гномов. Там, вдали от дневного света, две армии обрушили друг на друга всю свою мощь и хитрость в жесточайших сражениях. Воспользовавшись начавшейся войной между кланом Морс и ночными гоблинами, небольшая группировка Гномов снова вошла в Карак-Восемь-Вершин. Стремясь воссоздать своё давно потерянное королевство, Гномы пробили дорогу в осквернённую цитадель, вернув себе несколько хорошо укреплённых уровней.

Внешне вождь Зубогрыз был даже доволен постоянной войной на верхних уровнях своей грандиозной резиденции. Ведь это даёт шанс вождям проявить себя и дать поработать зубами растущим кадрам элитных воинов. Однако в глубине души, утратив всё своё бахвальство, вождь Зубогрыз рвёт и мечет. Он чует обман, ведь Скейвены любят делать грязную работу чужими руками. Кто-то предупреждает его врагов о внезапных атаках и показывает им тайные туннели для их собственных рейдов. Приближённые Зубогрыза не успокоятся, пока не найдут заговорщиков и зверски не расправятся с ними!

АДСКАЯ ЯМА

На севере, в проклятой пустоши, известной как Страна Троллей, расположен разросшийся по стенам глубокой расщелины, коорая разверзлась на одном из склонов гор Края Мира, переполненный оплот клана Творцов – плодилище чудовищных мутантов. Со дна ущелья, из вулканических озёр, поднимаются серые столбы ядовитого дыма, растачающие вокруг омерзительное зловоние. Ещё более омерзительно звучит кошмарное сочетание бесконечного рыка, воплей, рёва и завываний, доносящихся из жуткой расщелины. Не зря это место названо Адской Ямой.

Огромный лабиринт туннелей Адской Ямы представляет собой спираль из девяти окружностей, каждая последующая из которых больше предыдущей; все вместе они подобны винтовому нарезу, скручивающемуся подобно чьим-то громадным кишкам; у всего здесь нелепые пропорции и полно тварей, не подающихся описанию. Чтобы сохранить жизнь противным самой природе гибридам, клан Творцов постоянно нуждается в рабском труде и невероятном количестве подопытной живности. Адская Яма под завязку набита дьявольскими лабораториями, плодилищами, дистилляторами плоти, гладиаторскими аренами и живодёрнями – всё это служит клану Творцов для продолжения экспериментов и выведения новых, более смертоносных пород боевых зверей, которые можно продавать или сдавать в аренду другим кланам.

Окружающие Адскую Яму Пустоши Хаоса бесплодны, что значительно упрощает погонщикам поиск опасных существ. Монстры Хаоса и мутировавшие звери – отличный материал для магистров-творцов, с помощью которого они улучшают уже существующие творения или выводят новые породы боевых тварей. Опытные охотники могут идти по следу мантикоры, гидры или химеры много дней, дожидаясь подходящего момента для поимки. Схваченные чудовища доставляются в Адскую Яму в железных клетках, где их ждёт незавидная участь.

Если наступающего на Адскую Яму врага не останавливают ядовитые испарения, то, возможно, его остановят корчащиеся в бесконечной агонии результаты неудачных экспериментов. Этих неуклюжих, продолжающих мутировать, зверей выбросили за ненадобностью и всё, что им осталось, это доживать свои последние, жалкие дни, воя в агонии среди бесплодных скал, нападая на всё, что они смогут учуять. Однако, даже не смотря на это, Адская Яма регулярно подвергается нападениям. Раз в несколько поколений бахвалящийся чемпион встаёт во главе варварских племён, пытаясь покорить разросшуюся обитель Творцов. Воины Хаоса по отдельности могут быть очень сильны, но такие атаки всё же бессмысленны – у Скейвенов всегда подавляющее численное превосходство, которое они скрывают в глубинах Адской Ямы. И тех, кому не повезло погибнуть в бою с крысолюдами, ждёт очень неприятная смерть.

Единственное, хоть сколько-нибудь удачное нападение на Адскую Яму, произошло во время Великой войны с Хаосом. Воинские племена и боевые гурты зверолюдей объединились, стремясь разрушить столицу клана Творцов. Армии Хаоса пробились в норы, беспощадной волной прошлись по первым трём кругам, не оставив от них камня на камне. Последователей Тёмных богов остановили только неисчислимые полчища гигантских крыс, которых погонщики погнали вперёд, чтобы противник увяз в них. В конце концов, Трот Нечистый привёл с собой целую армию бешеных крысоогров, многие из которых были специально созданы для очистки туннелей и нор. Захватчики были окружены и вырезаны за очень короткое время.

ЛОГОВА-ГНЕЗДИЛИЩА ТЁМНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Только для расы, столь злобной и извращённой как Скейвены, места вроде Тёмных земель могут стать многообещающими и перспективными. И в данном случае они именно таковы, поскольку земли к востоку от гор Края Мира покрыты множеством метеоритных кратеров. В небе Тёмных земель, прежде чем вспахать покрытые пылью и костьми равнины скалистой земли, полыхают ярким огнём с зеленоватым оттенком падающие варп-камни. Их ценность для Скейвенов невозможно переоценить, и лишь неимоверные усилия, которые изо дня в день крысолюди затрачивают на его добычу может дать приблизительное представление о его истинной значимости.



Однако перед тем как идти в логово-гнездилище под горой Серебряное Копьё, логово Гнашрака, вулканические норы клана Волкн или в любое другое из меньших укреплений, построенных в этой области, нужно заплатить варп-жетонами клану Риктус, чьё логово находится под Горбатой горой. Этот клан давно завладел горой на самом востоке перевала Бешеного Пса. На земле, которую Гномы называют Карак Кадрин, этот перевал является лучшим путём через горы, и, что ещё более важно, он служит подземными воротами в Тёмные земли. К тому же, клан добывает огромное количество горной руды и активно эксплуатирует рабский труд, требуя непомерную плату за использование переходов и такой же налог на весь найденный на равнинах Тёмных земель варп-камень. В клане Риктус рождается невероятное число гигантских чёрношёрстных штурмовых крыс, потому и обманывать таких контролёров решаются немногие. Уже не раз другие кланы пытались прорыть ответвления от туннелей, чтобы не платить непомерных налогов, и всякий раз воины клана Риктус разубеждали строителей в целесообразности их действий.

ГНЕЗДИЛИЩА-ПОРТЫ

После окончания второй и главной междуусобной войны, Скейвены распространились вдоль побережий Тилии и Эстальи. Несколько гнездилищ были прорыты в скалистых утёсах. Клан Скарви, базирующийся под тильянским городом Тобаро, владеет наибольшим из них, однако кланы Риккет и Скаттел также содержат конкурирующие флоты. Через туннели, ведущие в близлежащие острова Сирен, клан Скарви прогрыз пещеру-гавань, названную порт Шип. Охраняемый лабиринтом тумана, окутывающего скалы, ложными огнями и коварным колдовством, сбивающим с курса торговые суда, чтобы те разбились об утёсы порта Шип. Всё, что находят после крушения, пополняет флот. Суда во флоте клана сделаны из гнилой, червивой древесины, обитой железом; большую скорость выжимают из гребущих рабов, сидящих на банках. Ведутся переговоры с кланом Скрайр, чтобы их техномаги соорудили варп-паровой двигатель, который, несомненно, увеличит размах пиратства клана Скарви.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ СКЕЙВЕНОВ

Некоторые радикальные учёные и мудрецы не перестают спорить о происхождении отпрысков Хаоса, носящих имя Скейвены. Некоторые считают, что они — лишь одна из форм зверолюдей, другие настаивают, что это совершенно иная раса, мутировавшая не из людей, как это было в случае зверолюдей, а из обычных крыс, в то время как третьи просто отказываются признавать их существование. Добыть информацию о Скейвенах чрезвычайно трудно: представители этой преимущественно подземной расы выходят на поверхность только когда ведут очередную жестокую и кровопролитную войну. Возможно, разгадку происхождения Скейвенов дает древняя тильянская легенда под названием Гибель Кавзара. Ниже приводится грубый перевод её тринадцати строф, читатель волен сам сделать выводы на его основе. Копии «Гибели Кавзара» практически исчезли из Империи, и последний известный манускрипт был уничтожен в ходе Великого пожара в Нульне в 2499 году по Имперскому календарю. Однако же сама история до сих пор хорошо известна по всей Тилии.

ГИБЕЛЬ КАВЗАРА

"Когда-то давным-давно люди и Гномы жили вместе в пределах одного великого города. Некоторые говорили, что это был древнейший и величайший город в мире, что он существовал задолго до появления длиннобородых и людей Он был построен древними мудрецами на заре мироздания. Город располагался и над, и под землей позволяя двум расам жить в гармонии, занимаясь тем делом, что изначально заложено в них природой. Гномы властвовали в своих огромных подземных каменных залах, добывая дары гор каждодневным упорным трудом, а люди обрабатывали окружавшие город поля, на которых колосились хлеба. Солнце сияло, жители радовались, все были счастливы.

Однажды люди из города решили, что они должны воздать хвалу их богам за счастливую жизнь. Они захотели построить храм, какого ещё не видел свет. На центральной площади будет построен колоссальный замок, а венчать его будет башня, пронзающая небеса. Башня такой высоты, что она коснется самого сердца небес. После долгого проектирования с помощью длиннобородых они принялись за грандиозную работу.

Недели сменялись месяцами, месяца — годами, а строительство не прекращалось. Люди старились и седели, работая над этим великим храмом, их сыны продолжали их работу, кипевшую в летнюю жару и зимний дождь. Наконец, спустя много поколений, началась постройка огромного шпиля. Шли года, башня росла ввысь, и людям становилось все сложнее поднимать наверх камни. Наконец работа совсем замедлилась, и казалось, что закончить башню не удастся. И тогда выступил один из людей, который предложил свою помощь в столь великом проекте. Взамен он попросил об одном даре, сказав, что если получит его, то завершит башню за одну ночь. Люди подумали про себя: «Что нам терять?», и решили заключить сделку с одетым в серое незнакомцем. Все, о чем он просил — это добавить своё собственное посвящение богам на здание храма. Люди согласились, и сделка была заключена.

На закате незнакомец вошёл в незаконченный храм и приказал людям вернуться в полночь. Когда люди уходили, облака закрыли луну, погрузив храм во тьму. Во всем городе люди смотрели и ждали. Время шло, и ближе к полуночи они понемногу стали собираться на площади перед храмом. Ветер бушевал, разрывая облака, а люди неотрывно смотрели на храм. Он возвышался подобно пике, устремлённой в небо, чистый и белый. На самом верху его висел огромный рогатый колокол, холодно блестя в лунном свете. Посвящение богам незнакомца было на месте, но самого его нигде не было.

Люди возрадовались, ибо работа их прадедов была окончена. Они пошли вперёд, чтобы войти в храм. И тогда, с наступлением полуночи, гигантский колокол начал звонить, первый раз... второй... третий. Медленные, тяжёлые волны звона прокатывались по городу. Четвёртый... пятый... шестой раз звонил колокол, будто вяло бился пульс бронзового гиганта. Седьмой... восьмой... девятый, с каждым ударом звон становился все громче, и люди попятились со ступеней храма, зажимая уши. Десятый... одиннадцатый... двенадцатый... тринадцатый. На тринадцатый удар молния рассекла небеса, и раскат грома слился со звоном. Высоко наверху чёрный круг Моррслиба был освещен яркой вспышкой, и все погрузилось в зловещую тишину.

Люди поспешили к своим кроватям, напуганные и озадаченные увиденным знамением. Проснувшись следующим утром, они обнаружили, что тьма пришла в их город. Грозовые облака нависли над ним, и хлестал такой ливень, какого ещё никто не видывал. Он был чёрен как пепел, на улицах собирались чёрные лужи, а булыжники, орошённые этим должём, блестели и переливались неестественными мрачными цветами.

Сначала некоторые люди не волновались, они ждали, когда закончится дождь, чтобы снова приступить к работе. Но дождь не кончался, ветер дул все сильнее, раскаты грома сотрясали высокую башню.

ОСТАВАЯСЬ В ТЕНИ

Самым нечестивым среди всех праздников Скейвенов является ритуал Крысиного Восхождения, в ходе которого полная ассамблея Серых Провидцев обсуждает Великий План Мирового Господства. Хитросплетения заговоров распутываются, изменяются и запутываются вновь. Крысы-маги выполняют множество совместных ритуалов – проклятия врагов, воздаяние Рогатой Крысе, и, конечно же, поддержание заклятья, скрывающего крысиный народ под покровом тайны. Применяя сильнейшее колдовство, поведанное мрачным шёпотом призванного ими Владыки грызунов, Серые Провидцы поджимают хвосты, приносят жертвы и сплетают колдовскую сеть сокрытия тенями, противиться которой могут лишь сильнейшие. Действительно ли эта магия работает, или же отпрысков Рогатой Крысы скрывает тщательная конспирация?

Кто может знать ответ? Возможно, когда житель Империи утверждает, что «Скейвены – это миф, простая байка, придуманная чтобы пугать маленьких детей», им движет явное невежество, а не какие-то мистические чары, как знать?

Никогда полностью не доверяя ритуалам, Совет Тринадцати предпочитает заметать следы своих отвратительных деяний с помощью специальных операций клана Эшин. Это особенно касается имперских записей, указывающих на существование Скейвенов. Немногие захваченные людьми артефакты крысиного народа, такие как череп крысоогра, выставлявшийся в музее Нульна, или же респиратор клана Скрайр, изучавшийся в Инженерной школе Альтдорфа, за прошедшие годы таинственным образом пропали.

Тянулись недели, а дождь все не кончался. Каждую ночь колокол звонил тринадцать раз, и каждое утро тьма нависала над городом. Люди испугались и стали молиться своим богам. Но дождь всё равно не прекращался, а чёрные тучи нависали подобно савану над полями с полёгшими хлебами. Люди пошли к Гномам, прося о помощи. Но длиннобородых не взволновал их рассказ: какое им дело до дождика на поверхности? В недрах земли было сухо и тепло.

Люди заперлись в домах, боясь высунуть голову. Они послали нескольких человек в удалённые места искать помощи, но никто из них не вернулся. Некоторые пошли к храму, чтобы помолиться и принести жертву богам, но обнаружили, что его огромные двери наглухо закрыты. Дождь все усиливался. Тёмный град пошёл с неба, побив вымокшие хлеба. Похоронный звон громадного колокола разносился над напуганным городом. Вскоре с небес посыпались большие камни, тёмные метеоры разбивали дома людей. Многие заболели и умерли от неизвестной болезни, а новорождённые младенцы несли на себе следы ужасных уродств. Грызуны уничтожили те жалкие запасы зерна, что еще оставались, и люди начали голодать.

Старейшины людей снова пошли на встречу к Гномам, на этот раз — чтобы потребовать их помощи. Им необходима была еда, и они хотели укрыть свой народ в безопасных недрах. Длиннобородые разозлились и ответили людям, что их глубокие шахты были затоплены, а запасы еды также уничтожили крысы. Они едва обеспечивали едой и кровом своих собратьев. Гномы выставили людей из своих залов и заперли двери.

В развалинах города на поверхности каждый новый день уносил все больше жизней. Люди отчаялись и стали просить помощи у тёмных богов, шепча имена забытых принцев-демонов в надежде на спасение. Но они не получили его. Вместо этого вернулись грызуны, они стали ещё крупнее и наглее. Мохнатые крадущиеся силуэты были видны повсюду в разрушенном городе — они кормились трупами и убивали ослабленных. Каждую полночь колокол звонил тринадцать раз, но теперь казалось, что он ликовал. Люди жили в своём городе подобно загнанной дичи, в то время как орды гигантских крыс бродили по улицам в поисках жертв.

В конце концов, отчаявшиеся люди взяли в руки оружие и начали ломиться в двери Гномов, угрожая, что если те не выйдут, они вытянут их за бороды. Изнутри не донеслось ответа. Люди подняли брус и высадили дверь, открыв проход в нижние туннели, тёмные и пустые. Распаляя себя, жалкие остатки некогда огромного населения города начали спуск. В древних королевских залах они нашли Гномов: от них остались лишь обглоданные кости и обрывки одежды. И в угасающем свете факелов они увидели вокруг себя мириады блестящих и чёрных как полночь глаз — это надвигались крысы, готовые убивать.

Люди стояли спиной к спине и сражались за свои жизни, но против бесчисленной орды безжалостных и свирепых грызунов их оружие было бесполезно. Волна чудовищных крыс поглотила людей одного за другим. Их утаскивали и разрывали на части, жёлтые резцы впивались в податливую плоть, их леденящие душу крики заглушало громкое чавканье.»

- Переведено из тильянской истории "Гибель Кавзара", также известной как "Проклятие тринадцати".

Андреас Камерас

Заслуженный профессор Имперской истории, Королевская академия, Альтдорф.

ИСТОРИЯ СКЕЙВЕНОВ

Скейвены живут настоящим – без сильного руководства для них естественно искать самые легкие и быстрые пути решения проблем. Если Скейвен о чём-то задумывается, так только о том, как распланировать свои действия, чтобы возвыситься или восторжествовать над соперниками. Скейвены лишены чувства истории. В течение своих коротких жизней среди вероломства и постоянной междоусобицы Скейвены ищут любые возможности для достижения своих личных целей. Память сородичей ничего не значит для Скейвенов, и то, что вчерашнего героя легко забыли – обычное дело.

Доподлинно известные факты истории Скейвенов крайне скудны. Главные события отмечены в легендах, а не в точных записях. Крысолюди регулярно появляются в летописях Гномов, иногда в книгах эльфов, и крайне редко в истории человечества. Немногие записи, созданные самими Скейвенами, описывают истории разных кланов. Они столь туманны, что в лучшем случае могут считаться мифам.

ПАДЕНИЕ И ВОЗВЫШЕНИЕ СКЕЙВЕНБЛАЙТА

О самых ранних отпрысках Рогатой Крысы известно не много. Вомзожно, они боролись друг с другом, после того, как наводнили город, ставший впоследствии Скейвенблайтом, пока не остались самые сильные. Безусловно, что они размножались и искали больше источников варп-камня. Так или иначе, приблизительно за 1600 лет до пришествия Зигмара первые настоящие Скейвены начали появляться из чёрного провала под разрушенным городом.

Число Скейвенов быстро увеличивалось, несмотря на голод и болезни, распространённые в Скейвенблайте. Возникла необходимость расширить туннели. Верхний мир казался слишком опасным – он был полон чудовищ, Орков, Гоблинов и диких человеческих племён. Колдуны, появившиеся у Скейвенов, разработали грандиозный план пробить большие разломы под поверхностью земли, где крысолюди могли бы править единолично. Значительное количество варп-камня было собрано, чтобы привести в действие грубую машину. Рогатые Провидцы надеялись и верили, что это волшебное устройство усилит их заклинания. Теперь они смогут раскалывать валуны, горы и даже скалы.

Глубоко под Скейвенблайтом началось колдовское действо. Дьявольское устройство из вращающихся колёс, крутящихся шестерней и самодельных аккумуляторов пульсировало и дымилось, поглощая сырую магическую энергию. Земля тряслась, и шум сдвигаемых скал заглушал пронзительные вопли поющих Провидцев. В вышине звенел Большой Колокол храма Великой Рогатой Крысы. Вся постройка дрожала и скрипела, как корабельная мачта в бурю. И вот тут, в первый, но далеко не последний раз, великое устройство Скейвенов подвело их. Какая-то неизвестная деталь гениального, но всё же несовершенного механизма сломалась. С катастрофическими последствиями. Ослепительной вспышкой волна сырой магической энергии ворвалась в мир.

Туннели обваливались, здания рушились, поверхность вздымалась и билась в конвульсиях. Целая равнина осела, когда огненные гейзеры вырвались из терзаемой земли. Повреждения стали ещё разрушительнее, когда энергия распространилась дальше по миру. Словно большие приливные волны прокатились через моря на запад, а на востоке невероятно мощный удар потряс основание гор Края Мира. Давно потухшие вулканы с гневом пробудились, и снежные пики задрожали. Лава, землетрясения и обвалы опустошили древнее царство Гномьих королей. Бородачи не были готовы к такому бедствию, поскольку ослабли за время долгой войны с Эльфами.

ВЛАДЫКИ РАЗЛОЖЕНИЯ

Скейвенблайт лежал в руинах. Не осталось ни одного целого здания, кроме несокрушимого Храма Великой Рогатой Крысы, который всё ещё возвышался над развалинами. Медленно небольшие группки Скейвенов пробивали себе путь на поверхность, чтобы увидеть то опустошение, которое они же и вызвали. Большая толпа собралась вокруг храма, но ни один не осмеливался войти, хотя все знали, что они должны искать руководства Великой Рогатой Крысы. Когда они сорились перед высоким зданием, большие двери со скрипом отворились, и появились двенадцать фигур, устрашающе подсвеченные мистическими огнями из внутренних покоев храма.

Двенадцать облачённых в серое крысиных владык в один голос обратились к многочисленным собравшимся. Пришло время отпрыскам Рогатой Крысы распространиться по всему миру, дабы множиться во тьме и собирать свои силы. Великая Рогатая нашептала им свой план, и они, назвавшись Владыками Разложения, поведут всех за собой.

Потребовались недели, чтобы прорыться к нижним туннелям, но когда они достигли залы с машиной, то обнаружили, что Провидцы достигли своей цели (хотя бы частично). Большие трещины вели в черноту, в бесчисленные мили сырых, неосвещённых проходов, забытых с того времени, когда мир был молод.



ВЕЛИКАЯ МИГРАЦИЯ

Выжившие Скейвены были разделены на двенадцать частей, каждая под предводительством одного из одетых в серое Владык Разложения. Некоторые остались в Скейвенблайте, немногие повели своих последователей через болотистые равнины, но большинство спустилось к подножию мира. Так отпрыски Рогатой Крысы распространились из глубин Подземного Города, словно раковая опухоль. Теперь уже ни одно бедствие не уничтожит расу Скейвенов. Месяцы спустя крысолюди уже напали на Гномов в горах Края Мира. Ещё немного – и они были повсюду.



СОВЕТ ТРИНАДЦАТИ

Спустя несколько десятилетий после Великой Миграции, Владыки Разложения официально создали Совет Тринадцати, дабы управлять всеми Скейвенами. Большинство мест Совета было занято выжившими правителями (невероятно старыми и исключительно вредными даже по меркам Скейвенов), однако оставшиеся места были доступны любому лидеру клана, который сочтёт себя достаточно сильным, чтобы пробиться в Совет, избавившись от текущего правителя. Таким образом, лидеры самых больших крысиных племён были вынуждены бороться друг с другом. Владык Разложения всегда двенадцать, их символически возглавляет сама Рогатая Крыса. Первый указ Совета Тринадцати запретил исследование колдовства, так что только клан Скрайр и Серые Провидцы могли продолжать использовать магию.

ДОЛГАЯ ВОЙНА ЗА РАСКОЛОТЫЙ ПИК

За последующее столетие Скейвены весьма распространились как раса, хотя большинство кланов регулярно посылали оперативные донесения назад в Скейвенблайт. И вот по недавно образованному Подземному Пути донесли весть об открытии большого месторождения варп-камня. В древние времена огромный варп-метеорит разбился о самую южную скалу гор Края Мира. Разрушенная гора, известная как Расколотый пик, всё ещё содержала в своих глубинах ядро этой колдовской субстанции.

За долгое время эрозия далеко разнесла варп-пыль, сделав местность бесплодной и неузнаваемой. Море отсвечивало зелёным, было населено мутировавшими змеями невероятных размеров. Здесь и решил поселиться Нагаш, отец некромантии. За долгие годы был построен Нагашиззар, Проклятый Провал, величайшая из крепостей Зла. Легионы нежити добывали варп-камень под Расколотым пиком, чтобы увеличить силу Великого Некроманта, а выжившие человеческие племена на поверхности поклонялось Нагашу как богу и безропотно выполняли его зловещую волю.

Сначала каждый клан Скейвенов самостоятельно совершал робкие набеги на Нагашиззар. Затем заново сформированный Совет Тринадцати взял дело под свой контроль, совместно планируя атаки. Уже не один клан, а многочисленная орда ворвалась в Нагашиззар, стремясь захватить его снизу, как они уже не раз делали с шахтами Гномов. Но в лице слуг Нагаша они нашли бесчисленных, никогда не устающих противников. Ожесточённые бои в туннелях длились в течение многих дней, недель и месяцев, однако Скейвены не смогли одолеть неприятеля. Чтобы найти выход из тупика, прибыли колдуны клана Скрайр. Однако со своего трона, высоко над сражением в шахтах, Нагаш простёр свою волю, и заклинания Скейвенов были развеяны. Война на истощение грозила затянуться на месяцы, годы и десятилетия.

Отчаявшись победить, Скейвены ударили по странам на поверхности, осаждая человеческих последователей Нагаша. Города горели, по улицам текли реки крови, но люди боялись Нагаша больше чем крысолюдей. После столетия конфликта Совет понял, что сложилась патовая ситуация, и война слишком затратна. В это же время в Совет прибыли посланники Нагаша с предложением о договоре. Взамен на прекращение войны Нагаш обещал снабжать их варп-камнем, добытым под Расколотым пиком. После длительных обсуждений Совет согласился. Конечно, они не хотели делиться варп-камнем, но запас Скейвенских воинов не был бесконечным, и это было лучше, чем ничего. А там посмотрим ...

СМЕРТЬ НАГАША

После подписания (или, как у них говорят, "подцарапывания") договора, Совет Тринадцати приказал всем Скейвенам держать дипломатическую дистанцию, пока они будут пытаться заполучить желанный ресурс более тайными средствами. Большинство попыток потерпело неудачу, но затем Скейвены обнаружили другие существенные источники варп-камня. Когда Нагаш прислал своих эмиссаров с предложением Совету увеличить поставки варп-камня в обмен на заманивание нескольких племен Орков к Проклятому Провалу, Совет удвоил шпионскую активность, чтобы узнать, что планирует Нагаш.

Сначала наблюдатели смогли узнать немного, поскольку огромные армии Повелителя Мёртвых вышли в Горькое море на костяных кораблях. По возвращению был доставлен единственный пленник – человеческий правитель какого-то южного царства. А вскоре после этого Совет уже не нуждался в шпионах – ужасное сосредоточие тёмной энергии над Проклятым Провалом можно было почувствовать издалека. Штормовые облака предвещали могущественное заклинание, способное изменить мир.

Кошмары воплощались наяву, и явилось множество предзнаменований гибели всего живого. Серые Провидцы были поражены видениями и поспешили созвать Совет в Скейвенблайте. Используя все доступные ему магические средства, Совет рассмотрел все имеющиеся варианты, пытаясь разгадать намерения Нагаша. К своему ужасу, далеко на юге они узрели текущую пыльную реку костей. Буквально миллионы миллионов оживших мертвецов маршировали, отвечая на зов из Нагашиззара. Это была самая могущественная армия, которую когда-либо видел мир, и ещё больше мёртвых восставало из могил, чтобы присоединиться к ней. Перед такой силой мир живых был словно свеча пред чёрным вихрем.

Страх охватил Совет – а что, если Скейвены будут среди первых, кто почувствует гнев Нагаша? По сети шпионов, разведчиков и наблюдательных постов передавали, что в Нагашиззаре всё тихо, Великий Некромант пребывает в трансе после своего монументального свершения. Совет понял, что они должны уничтожить Нагаша прежде, чем прибудут его мёртвые легионы, но как противостоять такой силе? Ни одному Скейвену нельзя довериться в этом деле – ни один не справиться со своим страхом.

Они замыслили коварный план. В темнице Нагаша все ещё томился таинственный царевич. Было несомненно, что после столь долгих мук он будет рад возможности уничтожить Повелителя Мёртвых. Человеческая тварь нуждалась в оружии, достаточно могущественном, чтобы повредить великому личу. Оружие должно быть настолько смертоносным, что даже владение им означало бы неминуемую смерть. Однако это было не так важно, поскольку невольный владелец не знал бы, что его собственный конец также близок. Совет единогласно одобрил этот план. С поспешностью был выкован клинок из варп-камня Расколотого пика. Серые Провидцы вплели губительные заклинания в расплавленный металл. Колдуны клана Скрайр добавили ужасные руны, настолько смертоносные, что даже читать их было опасно. Не забыли и про устройство, позволявшее Совету ви-

деть через глаза владельца меча и управлять им. Прежде, чем клинок остыл, его вложили в свинцовые ножны и эстафетой отправили по Подземному Пути.

Проникнув в Нагашиззар по секретным туннелям, служители Совета проползли в темницу. Бесшумно освободили царевича и открыли перед ним свинцовую шкатулку, а после сгинули. Человек схватил меч, и Владыки Разложения направили его к тронной зале. Повинуясь, он бесшумно крался по пустым коридорам. На поверхности же, поднятая приближающимися легионами нежити, пыль была уже видна с вершины Расколотого пика.

В темноте тронной залы Нагаш сидел в одиночестве. Царевич нетвёрдыми шагами подошёл к нему, колеблясь перед величественной фигурой. Под воздействием Совета он нанёс удар. В последний момент Повелитель Мёртвых поднял когтистую руку, чтобы защититься. Жуткий клинок отсёк запястье Нагаша, Великий Некромант вышел из оцепенения, и был готов поразить противника смертельным взрывом. Совет сосредоточил усилия в стремлении защитить свою марионетку. Два древних Владыки пали мёртвыми, но колоссальная энергия была отражена.

Человек в бешенстве рубил Нагаша, и наконец, смертельные чары клинка подействовали. Вскоре твёрдые как железо кости лича были разрублены на тысячу частей. Как только человек отполз, окончательно впав в безумие и забвение, поджидавшие Скейвены бросили останки Нагаша в варп-топку, полностью уничтожив их. Со смертью Нагаша его легионы нежити рассыпались в прах. Неизвестная остальной части мира угроза для всякой жизни была предотвращена, а самый могущественный некромант, которого мир когда-либо знал, был вероломно убит.

ПАДЕНИЕ КРЕПОСТИ РИКЕК

Совет Тринадцати, реформированный после потери его Владыки-Пророка, поручил клану Рикек управлять Нагашиззаром и разрабатывать находящиеся в нём шахты. Клан, возглавляемый вождём Грасском, избранным членом Совета, быстро оправдал возложенное на него доверие. Люди империи Нагаша были порабощены, и в следующие столетия доселе невиданное количество варп-камня было доставлено в Скейвенблайт. Естественно, влияние клана Рикек значительно возросло. Более чем 300 лет спустя закутанный в плащ незнакомец нагло приблизился к воротам Нагашиззара, ныне Крепости Рикек, требуя впустить его. Клановые крысы выскочили целой толпой, чтобы схватить глупца, но застыли от страха, не успев даже приблизиться к нему. Упыри появились из теней. Фигура зажестикулировала, повернувшись к воротам, и непробиваемые двери распахнулись. Из-под капюшона показались костяное лицо и пылающие глаза лича. Нагаш восстал из мёртвых, и клан Рикек был уничтожен за одну ночь.

Когда горстка выживших добралась до Скейвенблайта, Совет послал армию, и затяжная беспощадная война была возобновлена. Владыки Разложения стремились собрать всю возможную информацию, и в конце концов выяснили, что Нагаш был все еще силён, но не так как прежде. Запасы варп-камня были почти исчерпаны, и Скейвены отступили. Нагаш остался в своей цитадели. Непобеждённый, но слишком слабый, чтобы мстить. И так продолжалось в течение долгих столетий.



ВОЗВЫШЕНИЕ КЛАНА ЧУМЫ

В это время новая сила явилась из джунглей Люстрии. Об этом клане надолго забыли. Он очень изменился с тех пор, как покинул Скейвенблайт. Клан пребывал вне досягаемости Совета Тринадцати, но однажды возвратился, стремясь к власти.

Название клана, который во времена Великой Миграции перешёл через засушливые пустыни, ставшие ныне Аравией, теперь уже и не вспомнить. Неизвестно, как они нашли туннели под Великим океаном, ведущие к джунглям холоднокровных. Так или иначе, Скейвены появились под городом храмом в самой глубине Люстрии. Хотя крысолюди были привычны к болотам, кишащим насекомыми, всё же они не смогли противостоять заразными тропическими болезнями. Когда осталось несколько сотен выживших, с шерстью, мокрой от холодного пота и головами, затуманенными лихорадочными безумными видениями, клану было ниспослано откровение. Если они посвятят свои жизни Великой Рогатой Крысе, то выживут. Если они отыщут в джунглях жертвы для Великой Рогатой, то её голод будет утолён. Если они будут почитать те самые болезни, которые убивали их, то возродятся заново. Так из самого темного отчаяния появилась новая порода Скейвенов – фанатичные чумные монахи клана Чумы.

Скейвены, выбравшиеся из разрушенного города храма, были отвратительны: изуродованные гноящимися бубонами и покрытые оспинами тела были, однако, усилены теми же болезнями, от которых они страдали. Постепенно клан Чумы рос, за столетия обнаружив в руинах много волшебных тайн. Немало холоднокровных рептилий, стремившихся защитить джунгли, было принесено в жертву во имя Великой Рогатой Крысы, и всегда клан Чумы искал новые способы служения заразе и разложению.

Клан стал сильным, и владыка Нурглич, как по традиции называют самого могущественного из чумных владык, посчитал, что пришло время его роду вернуться. Чумная орда с боем проложила себе путь из джунглей к побережью. Оттуда спешно построенный флот ветхих судов перевёз большую часть клана Чумы в Южноземелье, где были основаны несколько логовищ-крепостей. В Скейвенблайт, где собирались Владыки Разложения, были в свою очередь отправлены послы. Клан Чумы требовал прав на размножение, десятину с добычи варп-камня, и место в Совете. Как и ожидалось, большую часть посланников перебили, а оставшихся вышвырнули из города.



МЕЖДОУСОБНАЯ ВОЙНА

Так клан Чумы начал давно запланированное им наступление на тех, кто был верен Совету Тринадцати. Многие цитадели и логовища были разрушены. Клан Меркит был затоплен из больших котлов варп-камнем, смешанным с отбросами и гнилью. Чумные монахи использовали огромные мехи, чтобы заполнить все пещеры вредоносными парами. Только владыка Меркит и его телохранитель избежали жуткой смерти и порабощения.

Совет ответил армиями клановых крыс, поддержанных новейшей техникой клана Скрайр. Сопротивляющийся клан Чумы получил поддержку в живой силе, когда несколько кланов из южных земель сдались, почуствовав безжалостную мощь чумных монахов. Прошёл год – Совет Тринадцати не смог сломить монахов, и многие воинские кланы откололись от него. Бродячие кланы или присоединялись к чумным монахам, или вели войну ради собственной выгоды. Скоро Совет Тринадцати полностью потерял контроль над землями юга, и Подземная Империя раскололась надвое.

В течение почти четырехсот лет Скейвены оставались разделёнными: северную фракцию возглавлял Совет Тринадцати, а южную – чумные владыки. Многие кланы переходили с одной стороны на другую, в зависимости от того, кто брал верх. Чума, колдовство и двурушничество были обычным делом, однако положение оставалось безвыходным. Всё разрешилось с появлением другого давно потерянного клана, мастеров-убийц клана Эшин, наконец-то возвратившихся с таинственного и далёкого востока.

После того, как одетые в чёрное убийцы клана Эшин заверили Совет Тринадцати в своей преданности, вожди, мятежные вожаки, да и сами чумные владыки стали регулярно исчезать. Клан Чумы начал стремительно терять поддержку. Понимая, что их положение становится ненадёжным, владыки чумы просили о переговорах. Их представитель – Нурглич, выживший после нескольких покушений на пути к Скейвенблайту, в Великом Храме Рогатой Крысы выразил покорность Владыкам Разложения и передал все ресурсы своего клана полностью в ведение Совета Тринадцати. Кроме того, он сообщил всем, что принёс сосуд с жёлтой лихорадкой, и если его жизни будут угрожать, он выпустит инфекцию в самом сердце Скейвенблайта.

Так клан Чумы приняли назад, и чумной владыка Нурглич заслужил право на испытание поединком. С помощью ядовитого укуса он победил своего противника – владыку Васка, самого слабого члена Совета от воинских кланов. Клан Чумы занял седьмое место Совета в обмен на полный переход под власть Владык Разложения.

ЧЁРНАЯ СМЕРТЬ

Зимой 1111 года новая болезнь, выведенная кланом Чумы, была занесена агентами клана Эшин в колодцы и коллекторы многих городов Империи. Зараза распространилась как лесной пожар. Первыми признаками инфекции были зловещие пятна на коже, сопровождаемые опуханием суставов и сильной лихорадкой. Жертвы могли мучаться от пары минут до нескольких недель перед невыносимой заключительной стадией, когда заражённый бился в конвульсиях в течение мучительных часов. Удачей было умереть быстро, труп же после смерти темнел и становился пепельно-серым.

Чума началась одновременно в городах Нульн, Альтдорф и Талабхейм. Болезнь стремительно распространялась по торговым трактам, дорогам и рекам. Города закрывали ворота перед толпами беженцев. Мидденхейм перекрыл свои виадуки и избежал чумы, но другие не успели этого сделать. Целые деревни были потеряны одновременно, и скоро мёртвых стало больше, чем живых. Банды флагеллантов бродили повсюду, проповедуя гнев Зигмара.

Весной власть Чёрной Смерти немного ослабла, и Совет Тринадцати дал приказ выступать воинским кланам. Изможденные остатки Империи не могли устоять перед пищащими ордами. Обезлюдевшие области были захвачены, защитников убили и съели, а зерно и скот разграбили. Против адских боевых машин Скейвенов не устояли даже окруженные стенами города. Имперская армия была совершенно беспомощна. Только наибольшие из южных городов - Альтдорф, Нульн и Аверхейм - всё ещё держались, в то время как чума свирепствовала на севере.



В 1115 году слабый и глупый император Борис Калета умер от чумы. По иронии судьбы, нелюбимый лидер был одной из последних человеческих жертв, ибо болезнь постепенно отступила. При этом, однако, умерло уже около трёх четвертей всего населения. Армии Скейвенов открыто маршировали по землям Рейкланда, Аверланда, Виссенланда и Талабекланда. Немногие уцелевшие города теперь лицом к лицу столкнулись с голодом.

Последующие семь лет Скейвены методично порабощали человеческие поселения. Стаи клановых крыс окружали хутор или деревню, устраивали пожар и хватали всех, кто выбежит. Длинные колонны пленников отводили к рабским ямам, устроенным посреди руин Уберсрейка и Пфейльдорфа, что в Виссенланде. Счастливчики оставались работать на поверхности, выращивая пищу для крысиного племени, однако большинство попадало в шахты Подземной Империи, чтобы никогда уже не увидеть солнца.

По мере того, как рабы и награбленное добро поступали из Империи, статус клана Чумы возрастал. Даже другие Владыки Разложения при всём желании не могли отрицать выгоду от использования Чёрной Смерти. Чумные владыки воспользовались преимуществом и сместили двух Владык Разложения. Таким образом клан Чумы обеспечил себе уже три (беспрецедентный случай!) места в Совете Тринадцати, что многих беспокоило.

Армии Скейвенов входили и в нетронутую провинцию Сильвания, ища метеориты, которые, как замечали, приземлялись на этой мрачной земле. Крысолюди столкнулись с жертвами чумы, восставшими в виде зомби, и стаями упырей, что несколько встревожило их. После нескольких крупных сражений за не значительные ресурсы, Скейвены ушли из Сильвании, в поисках более легкой и обильной добычи.

В 1118 году был осаждён Мидденхейм. Город-крепость на скале Ульриксберг оказался крепким орешком. Хотя джизели неуклонно отстреливали защитников на стенах, а бегущие-в-ночи наводнили коллекторы и несколько раз врывались в город, все преимущества Скейвенов были утрачены прежде, чем они смогли ими воспользоваться. Курфюрст Мандред усилил оборону от крепостных стен до лабиринта канализации, и сам был везде, где шла жестокая борьба. Прежде чем защитники могли быть уничтожены, произошло несчастье – Скейвены были поражены их собственной чумой, и количество крысолюдей быстро сократилось. Они отступили, оставив глубоко под Мидденхеймом тайную цитадель.

То был поворотный момент – по всей Империи непобедимая орда грызунов превратилась в потрепанную толпу. Мандред сплотил выживших курфюрстов и возглавил крестовый поход против Скейвенов. Поскольку собственная чума косила их ряды, крысолюди проигрывали сражение за сражением. Контратака Скейвенов, известная как битва Воющих Холмов, была их последним усилием. Казалась, победа близка, пока Мандред не обезглавил Великого вождя Вррмика из клана Морс (члена Совета Тринадцати). Все надежды Скейвенов на победу были потеряны. В 1124 году крыс окончательно загнали под землю, и граф Мандред Крысолов, носивший череп Вррмика на своём шлеме, был провозглашён императором.



Скейвены были слишком истощены болезнью и войной, чтобы продолжить борьбу. Они захватили так много рабов за время кампании, что Владыки Разложения опасались бунта. Поэтому Совет решил накопить сил перед новым нападением, однако этого нападения не последовало. За последующие 25 лет человечишки оправились от потерь быстрее, чем предполагали Владыки Разложения. Под энергичным правлением императора Мандреда города отстраивались, земли заселялись, и беженцы возвращались в свои исконные владения. Хуже того, Мандред организовал постоянную службу слежения за крысиным родом, создавая организации вроде Стражей Коллекторов, чтобы предотвратить дальнейшие вторжения. В Подземной Империи предсказанное восстание рабов действительно произошло, наряду с дальнейшими вспышками Чёрной Смерти, от которых гибли целые кланы (что, по мнению многих, было весьма подозрительно).

На Совете Тринадцати, собравшемся в Скейвенблайте, чумные владыки и остальные члены Совета выдвигали массу взаимных обвинений. Было много требований компенсации от пострадавших от болезни кланов, и много обвинений в попытках убийств. В конечном счёте, было принято решение приостановить все дальнейшие операции против Империи, кроме единственного акта мести.

Ассассин клана Эшин пробрался во дворец и убил императора Мандреда. Прежде чем скрыться в коллекторах, агент оставил ложное свидетельство о злодеянии мутанта. С этого дня учёные не могут объединить Чёрную смерть, вторжение Скейвенов, и убийство императора. За долгое время Скейвены были забыты, и в течение столетий всё, что было известно о крысином народе, настолько слилось с мифами, что многие люди теперь вообще отказываются верить в их существование.

КРАСНАЯ ОСПА

На многие годы владыки чумы в Совете Тринадцати оказались в меньшинстве и были вынуждены подчиняться чужим решениям. Вместо прямой атаки Владыки Разложения предпочли копить силы и использовать агентов клана Эшин, чтобы сеять анархию через убийства и политические манипуляции. Походы людей в Аравию и перевороты в Тилии стали примерами подобных кампаний. Увы, используя такие коварные методы, Совет не добился существенных побед, поэтому снова была предпринята попытка вторжения в человеческие владения.

Стремясь повторить предыдущий успех войны против Империи, Скейвены занесли Красную оспу в канализацию бретонского города Бордло. Бич истребил одну треть населения, но барон Жискард Дю'понте приказал сжечь кварталы бедноты. Это деяние, при всей его бесчеловечности, остановило инфекцию.

Настоящая же атака была предпринята через четверть века, и вся Бретонния вместе с северной Тилией были поражены вспышкой Красной оспы. Снова Совет ждал, пока болезнь разорит местность и истребит население, перед тем как дать сигнал армиям выйти на поверхность. Сначала ничто не могло остановить неистовые орды, и многие города и деревни были осаждены. Однако объединенные силы герцога де Парравона и лесных эльфов Атель Лорена прибыли вовремя, чтобы снять осаду и с разгромом победить Скейвенов в сражении при Ремарше. Таким образом, ещё одна попытка поработить человечишек под железной лапой Скейвенов закончилась позорным поражением.

ВТОРАЯ МЕЖДОУСОБНАЯ ВОЙНА

Из-за провала Красной оспы многие Владыки Разложения пожелали исключить чумных владык из Совета Тринадцати. После нескольких месяцев политических манёвров, подкупа, шантажа, угроз и убийств этот вопрос был выставлен на общее голосование.

В день голосования клан Чумы попытался восстановить контроль над ситуацией, объявив всех Владык Разложения еретиками. Многие воинские кланы также восстали. По Скейвенблайту прокатилась волна сражений между Белыми стражами Храма Рогатой Крысы, чумными монахами и бесчисленными бойцами кланов. Воцарилась полная анархия, и контролировать ситуацию было невозможно.

Клан Скрайр давно предвидел подобное восстание и явил всем свою силу. Техномагия противостояла бешенству чумных монахов в извилистых туннелях и руинах. Икит Клешня был назначен Верховным колдуном и сам возглавил атаку, пытаясь восстановить порядок. За несколько недель клан Скрайр захватил Храм Рогатой Крысы. На колокольне засели команды джизелей, каждый вход перекрыли дьявольской техникой, и все контратаки были отражены. Владыка Морскиттар провозгласил себя правителем Скейвенблайта и хотел восстановить Совет (под своим могучим руководством), но было поздно. Война распространилась на всю Подземную Империю, и ничто уже не могло её остановить.

В междоусобной войне прошло 400 лет. Возникло множество группировок, и на этой войне все её участники не раз меняли сторону баррикад. Клан Чумы, клан Скрайр и клан Творцов каждый возглавлял сильную фракцию, в то время как клан Эшин оставался нейтральным и предлагал свои "услуги" тому, кто больше заплатит. За эти столетия клан Скрайр переоборудовал своё логовище в Скейвенблайте. Качество адских устройств и разрушительных машин перешло на новый уровень. С помощью новейших приборов Икит Клешня отметил подъем тёмной энергии, предшествовавший Великому Вторжению Хаоса, поэтому владыка Морскиттар был подготовлен, когда Серые Провидцы объявили о своих замыслах.

РОГАТАЯ КРЫСА СРЕДИ НАС!

Огромные армии Хаоса собирались на севере, было множество предзнаменований – Моррслиб снизилась, и метеоритные дожди сыпались с неба. Серые Провидцы разошлись по Подземной Империи во всех направлениях, посетив каждую крепость Скейвенов. Они объявили единый ультиматум – все должны прибыть на ежегодный праздник Крысиного Восхождения, или же они испытают на себе гнев Великой Рогатой Крысы. Серые Провидцы планировали вызвать своё божество, чтобы прекратить войну между кланами.

Некоторые кланы побоялись ловушки, но ослушаться никто не посмел. В канун Созыва каждый Владыка или агент Совета прибыли в Скейвенблайт. Второй раз за всю их историю член каждого клана стоял у подножия Храма Великой Рогатой Крысы. Атмосфера пугающего ожидания распространилась над собранием, но вот двери отворились, и весь орден из 169 Серых Провидцев выступил из храма. Владыка-Пророк Критислик шёл последним, тринадцатым в тринадцатом ряду, неся большую книгу в кожаном переплёте, которую водрузил на железный алтарь. Когда он запищал, начиная песнопение, сам воздух вскружился и послышался отдалённый зловещий скрежет. Провидцы подхватили молитву, усилив её звучание. Напряжённость ещё более возросла, когда они начали жертвоприношения.

Один за другим 169 рабов умерли в долгой агонии, последнего же замучил сам Владыка-Пророк. Вопли боли и ужаса жертв достигли недр мироздания, где Рогатая Крыса грызла корни реальности. Великий Колокол зазвонил, и цепи молний в небесах озарили сцену. Снова и снова звонил нечестивый набат, его непереносимый гул перекрыл шум от песнопений и ударов грома. После тринадцатого удара колокол умолк, но жуткая вибрация от него всё ещё ощущалась.



Вдруг внезапно умолкший Владыка-Пророк раскрыл пасть и завизжал, испуская облако тёмных испарений, которое поднималось вверх, пока не стало высотой с саму башню. Появилась когтистая лапа, прорвавшая занавес между мирами. Тень, чернее чёрного, показалась среди пара. Зажглись два кроваво-красных глаза, широких, как крепостные ворота. Скейвены все как один пали ниц, уткнувшись мордами в грязь. Некоторые умерли на месте от разрыва сердца.

Все узрели силуэт с кривыми рогами, когтистая лапа неторопливо загребла пищащих Скейвенов, сверкнули жёлтые зубы – и Рогатая Крыса сожрала их. Божество взирало на своих перепуганных детей и тянулось к ним снова и снова. С последним взмахом лапы появилась сияющая колонна из чистого варпкамня. У неё было 13 сторон, каждая помечена 13-ю рядами светящихся рун. Эти руны содержали нечестивые крысиные заповеди о тотальном разрушении, крысином превосходстве, и пророчества о Мировом Господстве.

Затем Рогатое Божество зашептало собравшейся орде голосом миллионов скребущихся и грызущих крыс. Оно сказало, что их войны забавны, но их нужно прекратить. Скейвены должны распространять порчу, дабы завладеть всем миром и обеспечить её полное воплощение. Совет Тринадцати будет реформирован, и все должны выполнять его приказы, или ощутят божий гнев! Лишь избранные смогут дотронуться до колонны, и только они могут войти в Совет. С этими словами видение удалилось в иной мир, и прореха в реальности закрылась за ним.

Запах страха витал над выжившими, пока они пялились на колонну и уверяли себя в том, что Рогатая действительно была здесь и действительно ушла. Владыка Ракин первым коснулся колонны. Он сгорел в чёрном огне, так что остался лишь пепел. За долгую ночь никто не оставил притязаний на место в Совете – многие дотронулись до колонны. Выжили лишь двенадцать. Каждый из Владык Разложения был наделён аурой тёмной силы, истинным благословением Великой Рогатой Крысы. С этого дня состав Совета Тринадцати не менялся. Немало Скейвенов касались колонны, некоторые выжили, но никто не смог одолеть кого-либо из Владык Разложения.

ВОЙНА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Скейвены впервые столкнулись с бородачами, когда глубоко под землёй пересеклись их туннели. Неизвестно, что замышляли первые Скейвены, проламывая грубыми кирками умело обтёсанные стены гномьих владений, но именно с тех пор две расы пребывают в состоянии постоянной войны.

В старину Гномы основали своё царство, вырубленное в скалах и объединённое Унгдрином, замечательным подземным трактом, однако Золотой Век Гномов давно закончился, и в значительной степени из-за неистовых атак Скейвенов. Нападения крысиного народа начались вскоре после беспрецедентных землетрясений и извержений вулканов. Первой большой потерей был Карак Варн. Нижние его уровни были частично затоплены, а на верхние напали ночные гоблины. Бородачи стойко защищали свои владения, когда новый противник вступил в сражение. Используя элемент неожиданности, Скейвены подобрались со стороны нижних шахт. Гномы, боровшиеся с ночными гоблинами, были шокированы внезапным появлением из туннелей бесчисленной орды крыс.

В тесных подземных коридорах Скейвены, превосходящие числом противника, не могли развернуться полным строем. Вместо этого их стаи атаковали в лоб, буквально ползя друг по другу в стремлении достать до врага. Тем временем другие отряды рыли новые туннели, стремясь выкопаться сзади или под вовлечённым в рукопашную неприятелем. Скейвены так рассчитывали свои атаки, чтобы они совпадали с нападениями Орков и Гоблинов на поверхности, часто вовлекая зеленокожих в сражение на выгодном месте или в нужное время. Окружённые сверху и снизу, Гномы проигрывали шахту за шахтой, крепость за крепостью.



ПАДЕНИЕ КАРАКА-ВОСЕМЬ-ВЕРШИН

Хотя Гномы были вынуждены оставить много укреплений, ни один из них не мог и представить, что будет потерян славный и мощный Карак-Восемь-Вершин – город-крепость с обширной сетью шахт. К тому времени, когда туннели Скейвенов были найдены глубоко под самыми нижними шахтами Карака-Восемь-Вершин, подземная война изменилась. Гномы теперь хорошо знали, на что способен крысиный род, понимали, что простого упорства недостаточно, и подготовились к новой угрозе. Теперь все вторжения, даже с самых глубоких уровней, были остановлены с помощью смертельных ловушек, несравненного оружия и доспехов – творений рунных кузнецов. С типичной Гномьей основательностью, шахтеры уступали место облачённым в громриловые доспехи броненосцам, которые упорно охраняли узкие коридоры. Окольные крысиные норы расширяли, чтобы устроить огневые рубежи стойким Гномам с мушкетами. Немало крысиной крови проливалось при каждом вторжении, и за каждым поворотом Скейвены сталкивались с новыми защитниками.

Именно тогда приведенные в боевую готовность воинские кланы просили руководства Совета Тринадцати. План Совета хоть и растягивался на десять поколений, зато гарантировал успех. Во-первых, они убедили местные племена Орков надолго прекратить междоусобную борьбу и атаковать Гномов на поверхности. Во-вторых, колодцы Гномов были постепенно отравлены ядом на основе варп-камня. Распространение токсина заняло время, зато теперь в течение месяцев Гномы ослабли, а их тела с трудом сопротивлялись отраве. Гигантские крысы, куплен-

ВОЙНА С ЗЕЛЕНОКОЖИМИ

Скейвены и зеленокожие часто используют руины одной и той же твердыни Гномов, но только безумец смог бы назвать эти две расы союзниками. Сражения между отпрысками Рогатой Крысы и зеленокожими обычны, особенно когда им есть что делить. Однако если ни одна из сторон не имеет возражений, может быть заключён союз на взаимовыгодных условиях. Когда это возможно, Скейвены манипулируют скудоумными орочьими вождями (а почти все орки таковы), сваливая на них грязную работу. Такие договоры всегда нарушаются, и единственный вопрос – кто предаст первым. Ночные гоблины не так свирепы, как их собратья орки, зато сообразительны, и поэтому в длительной войне являются намного более опасными противниками. Ночные гоблины особенно часто конкурируют со Скейвенами за лучшие логовища (часто за старые крепости Гномов), так что каждый вождь точит зубы, мечтая перебить или поработить любое племя ночных Гоблинов, которое окажется в пределах досягаемости его клана!

ные у клана Творцов, могли проникнуть через любые трещины для внезапной атаки, но решающую роль сыграло вооружение клана Скрайр.

Мощный и вместе с тем переносной огнемёт мог расплавить даже укрепленные громрилом ворота и без проблем разрушал стену щитов, которую воины часто формировали перед укреплениями. Бородачи умирали, но всё ещё держались с мрачной решимостью. В это же время техномаги изобрели отравленный ветер – ядовитый газ высокой убойной силы. Ни броня, ни стоическое сопротивление не могли защитить от газа. Несмотря на значительные потери Скейвенов, теперь уже ничто не могло предотвратить их неизбежную победу. Уровень за уровнем, зал за залом, твердыня доставалась крысиному народу. Много Гномов, могучих воинов и непревзойдённых мастеров, умерли ужасной смертью в тёмных подземельях. После почти полутора столетий постоянной тяжёлой войны, последние несколько сотен Гномов покинули Карак-Восемь-Вершин.



На верхних уровнях твердыни Гномов и в покинутом городе на поверхности Скейвены теперь сражались против Орков и Гоблинов, которых они сами когда-то втянули в войну. Во время кульминационной битвы в церемониальных залах западной половины крепости, клан Морс обрушил крышу свода, запечатав нужные уровни от зеленокожих и одновременно завалив несколько конкурирующих кланов (им о плане сказать как-то не удосужились). Вскоре после этого Совет Тринадцати разрешил клану Морс сделать Город Колонн собственной крепостью. И так остаётся по сей день...

КОРОЛЕВСТВО ГНОМОВ В ОСАДЕ

Падение одного из крупнейших и ценнейших поселений показало, что Скейвены не похожи на другие угрозы гномьему царству. Хотя объединение неистовых племен Орков или вторжения Хаоса были катастрофическими событиями, после таких атак война всегда отступала, и находились оставшиеся в живых. Долгие и систематические кампании Скейвенов грозили уничтожить всех и каждого. Не было никакой отсрочки, не было предела их бесконечному потоку. После потери Карака-Восемь-Вершин были атакованы все крупные гномьи твердыни. Были проникновения даже в считавшийся неприступным Караз-а-Карак, вечную цитадель из цитаделей. Его самые нижние уровни теперь запечатаны мощными рунами и под постоянной охраной, поскольку Гномы знают, что ждёт их в глубине.

Везде, где бы две расы не встречались, происходят сражения. С каждым новым вторжением в туннели или отчаянной контратакой подземная война возобновляется. Гномы, притворно отступив из узких коридоров, защищают обширные залы и пещеры. Здесь армия перестраивается, поджидая нападающую массу Скейвенов. Гномья стена щитов может оставаться непробиваемой очень долго. Скейвены попадаются на приманку, и только после неоднократной резни меняют свою тактику. Демонтаж, транспортировка и повторная сборка большой боевой машины, вроде Вопящего колокола или Чумной топки сопряжены с трудностями, однако окупаются их разрушительной мощью в высоких сводчатых залах гномьих твердынь. Быть гномом в такие времена означает жить в постоянной осаде. Хотя многие из этой гордой расы всё ещё пытаются вернуть утраченные исконные владения, другие сдерживают чувства, стремясь сохранить хотя бы то, что имеют.

Таким образом, крысы продолжают вгрызаться в Королевство Гномов. Карак Изрил был разграблен, а его разрушенные залы оставлены зеленокожим. Шахты Грим-Дураз в Серых горах взял клан Морбидус, однако занесённая туда чума оказалась настолько заразной, что пещеры оставались непригодными для жилья даже после того, как трупы Гномов были удалены. По слухам, сейчас клан Чумы скрытно прибрал эти шахты к рукам.

КРЫСОВОЛК СРЕДИ ШАКАЛОВ

Как шакалы, окружающие жертву, многие кланы, рыскающие вдоль Подземного пути, жадно взирают на ослабленное королевство Гномов. Среди крыс есть, однако, один клан, который владеет большинством из оставленных шахт и поселений Гномов – страшный клан Морс. Нанеся последний удар в Городе Колонн, этот воинский клан разграбил столько древних цитаделей, что целые легионы штурмовых крыс теперь носят гномьи доспехи. Квик Головорез, самый активный вождь клана Морс, настолько осмелел, что перед очередным захватом новой гномьей шахты даже посылает бородачам предупреждение.



РАСТУЩАЯ УГРОЗА

После вызова Великой Рогатой Крысы ранее недовольные кланы, как воинские, так и великие, согласились с любыми требованиями Серых Провидцев. Теперь каждый горел желанием склониться под властью Совета Тринадцати. Многие кланы конкурировали за доверие Совета. Открытая война между кланами почти прекратилась, и снова отпрыски Рогатой Крысы начали работать во имя их великой цели – власти надо всем миром.

За почти пять столетий междоусобной войны постоянный рост популяции Скейвенов был значительно замедлен. Чтобы увеличить население, Владыки Разложения надеялись прекратить бесконечное порабощение одних кланов другими, взамен направив их взор к другим странам. В соответствии с планами Серых Провидцев, города и деревни по берегам Гнилых топей начали исчезать. Некоторые из человеческих поселений превратились в пепелища, другие внезапно поразили таинственные инфекции, не оставившие выживших. В некоторых случаях город мог быть очищен от жителей и оставлен нетронутым. Эти странные "города-призраки" вызывали много слухов и предположений и удивляли путешественников, но всё же не так, как большие разломы, в которые провалились несколько деревень, как будто попав в зыбучие пески. По краям обширных кратеров торчали поваленные деревья, и разбитые обломки виднелись в темноте провалов.



ГРЫЗЁМ КРАЯ ЗЕМЛИ!

Серые Провидцы продолжали расходиться из Скейвенблайта во все пределы, во всех направлениях по Подземному пути. Рогатые крысиные колдуны разносили специальные приказы от Совета Тринадцати и лично следили, как эти планы и схемы приводятся в действие. Новое наступление велось из крупнейших гнездилищ вдоль Подземного пути. Воинские кланы Грязной Вершины и Гнилого Шипа почти прекратили вражду, чтобы объединить свои силы и одолеть немало племён ночных Гоблинов, которые обосновались в пещерах под Убежищами. Клан Чумы, поддержанный кланом Септик, вёл атаки из Гнилых топей и взял в плен многих жителей деревень Виссенланда, что в южной части Империи. О неоднократных успехах хвастливо сообщали в столицу, прежде чем чумную ораву загнала под землю большая армия, пришедшая из Нульна. Приказ Совета был специфическим – рыскать по окраинам, и этим ограничиться. Для полномасштабного нападения ещё не пришло время.

Из Черного Разлома и других меньших цитаделей было проведено множество атак на имперские и бретоннские поселения по обе стороны Серых гор – Совет надеялся вбить клин в союз двух великих держав.

НАПАДЕНИЕ НА НУЛЬН

После долгих лет, набрав силу под имперскими городами, Скейвены снова начали полномасштабную войну против Империи. Манипуляции и взяточничество вылились в открытое нападение на Нульн. Издавна было известно, что путём взяток и шантажа людишек можно заставить помогать крысиному народу. Много ключевых фигур, главной из которых оказался верховный судья Нульна, были вовлечены в планы Скейвенов по развязыванию очередной гражданской войны в Империи. К несчастью, заговор несвоевременно раскрыли, и в желании отомстить была начата яростная атака на город.

Серый Провидец Танкуол разработал план битвы с участием всех четырёх великих и нескольких воинских кланов. Атакующие пробрались через канализацию и разрушили почти полгорода. Клановые крысы текли нескончаемым потоком, свирепые крысоогры мчались по булыжной мостовой, а штурмовики чуть не взяли в плен графиню Эммануэль. Несколько членов Совета были недовольны атакой, посчитав её преждевременной по отношению к Великому Плану, но многие огорчились, когда нападение закончилось полным провалом. Владыка-Пророк Критислик быстро возложил вину на мятежный клан, который был полностью уничтожен. Тем не менее, атака показала, что в имперских землях над Скейвенами ещё держалась завеса тайны. Несмотря на множество жертв и дымящиеся руины, в которые превратилась часть города, большинство народа продолжало не верить в существование Скейвенов. Даже имперские солдаты, которые непосредственно сражались с крысиным племенем, думали, что это восстание мутантов или очередное нападение зверолюдей. Убрав своих убитых и заметя следы с помощью клана Эшин, Скейвены по-прежнему остаются призрачной угрозой для всех, кроме самых проницательных умов.

ПРАВЛЕНИЕ СОВЕТА

Политика Скейвенов извилиста и запутанна. Прямые правила правления были оставлены Рогатой Крысой на Чёрной Колонне с заповедями свыше двух столетий назад. Они намеренно сделали систему сложной и двусмысленной, насколько возможно. Манипулировать и планировать в натуре Скейвенов, и возможно, их божество забавляется махинациями Владык Разложения, когда те извращают и изменяют свои замысловатые законы.

Важность мест в Совете снижается в двустороннем порядке убывания. Первое и двенадцатое места (по правую и левую руку от Рогатой Крысы) самые главные, а шестое и седьмое – последние. Однако каждый Владыка Разложения может наложить вето на предложение того, кто сидит прямо напротив. Например, владыка Критислик может налагать вето на приказы владыки Морскиттара, повелителя колдунов клана Скрайр (и часто так делает). Всё это означает, что Владыки Разложения нередко нуждаются в помощи других для приведения своих планов в действие. Поэтому запутанный клубок интриг находится в вечном движении и усиливается шантажом, взятками и коррупцией всех видов. Попытки убийства в среде Владык Разложения считаются грубым тоном, но нельзя сказать, что бы их совсем не было. Более обычны манипуляции с низшими кланами и даже другими народами, результаты которых влияют на действия Совета Тринадцати.

КОНФЛИКТ С ЭЛЬФАМИ

Несмотря на затруднения и шумные дебаты по вопросам политики и управления, всё шло в соответствии с планом. Незримые остальному миру, кланы росли и накапливали силу.

Гномы вымирали; холоднокровные твари не представляли угрозы, некогда почти побеждённые всего лишь одним кланом. Зеленорылых Скейвены настолько презирали, что не придавали им большого значения. Земли людишек же были окружены широким кольцом крысиных армий, ожидавших приказа о нападении. Зверолюди не были достойны внимания. Жители севера, служители Тёмных богов, были страшны, но Совет знал, как договориться с ними. Кто же осмелится противостоять Великому Возвышению?

Однако владыка Верминкин, Повелитель стай клана Творцов, и тот-кто-одиннадцатый в Совете, обвинил клан Эшин и остальных в трусости по отношению к Эльфам. Повелитель Ночи клана Эшин, владыка Сник, отвечал своим шелестящим голосом с холодом и угрозой. Он говорил о неудачах, в которых неповинен его клан. Он рассказал о непробиваемой магической защите, о существах, способных хорошо чувствовать присутствие Скейвенов. Рассказал о схватках в торговых портах Далёкого Востока, об одинокой крепости на южной оконечности Катая. Может быть, с хорошей поддержкой, возможно, лучше было бы начать здесь, далеко от мощной основной базы Эльфов.

БИТВА У ВРАТ КАЛИТ

Итак, Совет приказал множеству Скейвенов начать долгий путь на край света. Бегущие-по-стокам провели не менее семи воинских кланов через извилистые, редко используемые проходы под Тёмными землями. Владыки Разложения выделили средства на новый флот, и обветшалые доки в Захребетном порту наполнились вкалывающими рабами.

Требовались годы для разведки и сбора достаточных сил, но наконец крепость высших эльфов у Врат Калит была атакована с суши и с моря. Вышедшая из туннелей бурлящая масса Скейвенов широким фронтом приближалась к неприступной эльфийской крепости. Их возглавлял Серый Провидец Люркволь верхом на Вопящем колоколе, звон которого уже пробил щели и трещины в стенах. Трухлявый флот включал почти половину всех крысиных кораблей, и на многих из них были установлены сложные и разрушительные машины.

Со своей стороны, гарнизон высших эльфов, охранявший Врата Калит, был застигнут врасплох, однако это были хорошо обученные воины; вдали от дома они неоднократно отражали молниеносные рейды своих тёмных собратьев. Они не ожидали нападения, но были к нему готовы. Эльфы вышли на защиту стен. Их флот не дожидаясь, пока его отрежут от остальных сил, вышел из-под сводчатых врат встретить врага на море.

Крепостные стены были проломлены, и через эти бреши Люркволь направил своих Порождений Адской Дыры. Шатающиеся ужасы доставили немало неприятностей и сожрали множество рабов во время долгого путешествия по Подземному пути, но теперь были неудержимы в своей ярости. Могучие кулаки расшвыривали Эльфов по сторонам, и ещё больше врагов искажённые чудища просто задавили своими огромными тушами. Невзирая на град стрел, тысячи клановых воинов пробирались через проломы в стенах, и тут им пришлось столкнуться с боевой доблестью эльфов. Мало кто из существ может сравниться в прыти со Скейвенами, но эльфы и не собирались меряться с ними быстротой ног – сдвинув щиты, шеренга воинов приближалась, чтобы не допустить крысиный рой во внутренние врата крепости. И у орды вредителей начались проблемы.

Эльфийские корабли, потопив трухлявую флотилию, развернулись всеми бортами и открыли огонь по толпе Скейвенов. Последнее Порождение забилось в конвульсиях на земле. Скейвены, уже праздновавшие победу, стали нерешительно отступать под градом стрел и болтов. Непоколебимые эльфийские копейщики атаковали, и Серый Провидец Люркволь спасся лишь благодаря тому, что одно Порождение временно ожило – с трудом поднялось, взревело тысячей голосов и врубилось эльфам в тыл, оставляя за собой обломки и мертвецов.

Несмотря на плохую связь, Люркволь отправил разочарованному Совету сообщение о "почти достигнутом успехе", прежде чем отправиться в долгий путь домой в Скейвенблайт.

ХРОНОЛОГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Необременённые грузом собственной истории, Скейвены предпочитают не хранить записи о своих великих деяниях, трагедиях или изобретениях. И хотя отдельные кланы оставляют некоторые записи, в них содержатся исключительно преувеличения, оправдания и возложение вины на кого-нибудь другого. Таким образом, приведённая ниже краткая последовательность исторических событий Подземной империи составлена на основании записей Гномов и немногих уцелевших имперских свидетельств, не уничтоженных Скейвенскими шпионами. Все даты приведены по Имперскому календарю и скорее являются предположениями, нежели точными датировками, невозможными для столь анархичной расы.

ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ

Между-2500-2000 Древний город, позже известный как Скейвенблайт, заселяется первыми людьми и быстро разрастается, становясь крупнейшим людским поселением в Старом Свете. Об этом городе известно то, что он вёл торговлю со скитающимися кланами Гномов родом из Чёрных гор.

Около-1860 Начинается сооружение великого храма, строительство которого затянется на целый век.

Около-1780 Великий храм закончен, и это событие совпадает с огромной вспышкой на луне Моррслиб. Множество метеоритов падает на землю. Волна грызунов невиданных размеров и злобы заполоняет город в последующий за этим год.

Около-1600 Становление Скейвенов как истинных правителей Скейвенблайта.

-1500 Катастрофа Скейвенблайта. Великая машина Ордена Провидцев взрывается. Сланны, не знавшие о недавно появившейся новой расы, отмечают этот всплеск энергии, но приписывают его собственным могущественным чарам. Даже по сей день они не в состоянии проследить взаимосвязь этих событий. Начинается Великая миграция Скейвенов из Скейвенблайта.

-1499 Записи Гномов многих оплотов начинают упоминать (равно и проклинать) первые появления крысолюдей в их владениях.

-1498 Затопленная крепость Гномов Карак Варн подвергается атаке окрепшими к тому времени Скейвенами.

Около-1450 Владыка Разложения, известный как Малкрит, ведёт клан Творцов в Страну Троллей, что на севере от Кислева, и основывает там свою цитадель, позже известную как Адская яма. Владыка Висктрин, смертельно раненный после схватки с драконом в горах Скорби, успевает отдать распоряжение своему преемнику, чтобы тот основал колонию далеко на востоке. Именно так те, кто позже станут известны как клан Эшин, успешно и надолго скроются от чужих глаз.

Около-1420 По крайне мере один из Скейвенских кланов замечен в Аравии.

-1399 Клан Чумы захватывает разрушенный город Кеца и объявляет его своими владениями во имя Великой Рогатой Крысы. Скейвены начинают свою долгую кровавую кампанию в джунглях.

Около-1300 Война с Нагашем. Начинается долгая война Скейвенов с легионами нежити за обладание Развалившимся пиком.

Около-1200 Кровью на драконьей шкуре подписано Соглашение о Развалившемся пике, по которому Совет Тринадцати заключает пакт с Великим Некромантом Нагашем.

-1197 Благодаря Скейвенскому предательству Нагаш убит, а его кости сожжены, за исключением одной лишь руки Нагаша, которая незаметно для Совета Тринадцати уползла от опасности.

-701 Битва за Карак-Восемь-Вершин. В Книге Обид записано, что шахтёры Гномов впервые обнаружили Скейвенский туннель. Они были поражены размахом Скейвенских раскопок под их городом. Ужасом и скорбью начались сражения этой подземной войны.

-513 Записи Гномов гласят, что Карак-Восемь-Вершин пал после того, как король Лунн приказал оставшимся в живых Гномам запечатать гробницы, арсеналы и сокровищницы их крепости и отступить в Караз-а-Карак.

Между-500 и -300 Скейвены сражаются с зеленокожими за господство над Караком-Восемь-Вершин, или Городом Колонн, как отныне его называют Скейвены. Верхние уровни разрушенного города будут окончательно очищены от Орков и Гоблинов примерно к -300 году.

Около-250 Клан Риктус подкупает Совет, чтобы получить исключительные права на освоение Горбатой горы – подземных врат в Тёмные земли.

Около-100 Нагаш возвращается и уничтожает клан Рикек.

ВРЕМЕНА ПОСЛЕ ЗИГМАРА

17 Три различных имперских летописи и один гобелен указывают, что в этом году Зигмар, Богочеловек Империи, уничтожает армию крысолюдей. Со временем сами эти рукописи были утрачены, а та часть гобелена, что изображала события той эпохи, была пожрана грызунами.

Около 50 Владыка Нурглич ведёт большую часть клана Чумы в Южноземелье, где они основывают себе новые цитадели.

Около 100 Междоусобная война. Столь долго отсутствовавший клан Чумы внезапно возвращается в Скейвенблайт и провоцирует междоусобную войну. В самой же Люстрии остатки этого клана уничтожаются и изгоняются, хотя несколько ключевых туннелей и крепостей им всё же удаётся скрыть от неприятеля.

Около 500 Давно позабытый, ушедший на восток во времена Великой миграции клан Эшин возвращается из Катая, обладая многими превосходно отточенными коварными навыками.

Около 600 После порабощения многих воинских кланов, разорения Южных земель и убийства в ритуальной схватке одного из Владык Разложения, клан Чумы наконец получает место в Совете Тринадцати для одного из своих Чумных владык, тем самым завершая междоусобную войну среди Скейвенов.

1111 Чёрный мор. Чума свирепствует в Империи.

С 1112 по 1124 Война с людишками. Начало Скейвенских войн в Империи. Немногие из имперских документов упоминают этот период, что побуждает многих историков считать его всего лишь искусной мистификацией (метод, который так любят студенты, у которых так мало времени что-то учить).

1125 Вождь Крич Гноморез побеждает всех подающих надежды стать новым вождём клана Морс.

1152 По распоряжению Совета Тринадцати Император Мандред Крысолов убит Нартиком из клана Эшин.

Около1435 Султан Джаффар, могущественный аравийский колдун, собирает коалицию из нескольких пустынных племён (и, как говорят, призывает демонических союзников) и подчиняет себе значительные владения. Скейвены шпионят для Султана и убивают множество его врагов в обмен на варп-камень.

Около-1448 Скейвенские манипуляции заставляют Джаффара вторгнуться в Эсталью и захватить город Магритту. Так начинаются походы в Аравию рыцарей Старого Света, в основном родом из Бретоннии и Империи. Разрушение и анархия широко распространяются по миру.

1563 Тильянский город Тобаро заполонён Скейвенами, прошедшими старыми эльфийскими туннелями, пронизывающими городской акрополь.

1565 Тобаро освобождён наёмной армией, собранной Князем Тобаро, и поддержанной воинским контингентом высших эльфов Ултуана.

1786 Угроза Красной оспы. Красная оспа поражает город Бордело в Бретоннии.

1812 Бретонния и северная Тилия разорены Красной оспой. Брионна сожжена до основания.

1813 Скейвенские армии проходят по Бретоннии, но ослабляются жёсткими контратаками и окончательно изгоняются объединенными силами бретонцев и лесных эльфов в битве при Ремарше.

Около 1850 Мятеж. Подземная империя вновь погрузилась в междоусобную войну. Совет Тринадцати распущен и все кланы сражаются за своё превосходство или просто выживание в этой войне.

Около 2000 Новый Владыка-Пророк Критислик уводит клан Скрутен из охваченного сражениями Скейвенблайта и основывает большую колонию под городом Мариенбург.

Около 2150 Икит Клешня создаёт свой великолепный железный экзоскелет после крупной катастрофы, произошедшей в его лаборатории.

НАШЕ ВРЕМЯ

2302 Великий призыв. Серые Провидцы приказывают всем кланам собраться в Скейвенблайте и призывают саму Великую Рогатую Крысу. Разобщённость оканчивается, когда испуганные вожди вынуждены как никогда ранее сплотиться пред лицом своего бога. Вожди Зубогрыз, Вриск Железноцап, Грицнехт Вырезающий-людей и Паскрит Всеохватывающий присоединяются к Совету Тринадцати.

2302-2320 Смерть шагает по Тилии. Множество мелких городов близ Гнилых топей разорены или полностью стёрты с лица земли.

2321 Военные корабли Скейвенов замечены в Тильянском море. С этого времени начинаются их многочисленные набеги на прибрежные земли. Гномы из Барак Вара сообщают, что им удалось отправить на дно один из Скейвенских флотов.

2335 Следуя предупреждению эльфийских магов, защищающих Лотерн, тильянское судно остановлено и взято на абордаж. Проводимый Морской стражей осмотр судна перерастает в открытое сражение. Слухи утверждают, что нескольким крысолюдям всё же удалось сбежать с того судна, прыгнув за борт и скрывшись в городе.

2387 Князь Карстен Вальденхофский использует Скейвенов для проникновения под стены непреступного замка Зигфрид, что в Сильвании. Не получив причитающейся им платы из варп-камня, Скейвены в отместку похищают всех детей города Вальденхоф.

С 2473 по наше время Гномы под руководством короля Белегара, потомка короля Луна, возвращаются в Карак-Восемь-Вершин. Они отвоёвывают несколько уровней крепости и продолжают сражения за захват более низких уровней против Скейвенского клана Морс и ночных Гоблинов племени Кривой Луны.

Около 2480 Трот Нечистый возвращается из Пустошей Хаоса с пленённым Слепым червём.

2491 Смертельный артефакт, известный как Скейвенский Чёрный круг украден из города Скейвенблайт, но возвращён обратно после битвы за Монастырь ля Мезонтаал, что в Бретоннии.

2498 Битва Челюстей. Направляемый Скейвенскими шпионами, гоблинский вождь Скарсник захватывает врасплох армию Гномов.

2499 Битва за Нульн. Половина этого огромного имперского города уничтожена вторжением Скейвенов и последовавшим за ним пожаром.

2504 Эскадра драконьих кораблей Владыки морей Айслина вступает в бой с ветхим флотом близ Движущихся островов. Несмотря на использование врагом магических машин, эльфы празднуют свой триумф. Тела же Скейвенов, прибитые волнами к северо-восточному побережью Ултуана, собраны и сожжены береговым патрулём.

С 2513 по наше время. Города и форты по обе стороны от Серых гор начинают подвергаться атакам Скейвенов. Империя и Бретонния подозревают друг друга в совершении этих атак. Вместе с этим начинает нарастать напряжение между этими двумя народами, пока вылившееся лишь в отдельные пограничные стычки.

Около 2515 Треч Дрожехвост начинает стяжать в Тёмных землях свою знаменитую репутацию.

2518 Владыка Трон Нечистый и его армия из Адской ямы вступают в схватку с Владыкой Хаоса Аэльфриком Циенвульфом и его армией варваров. Спустя некоторое время Циенвульф решает сменить направление своих атак, предпочтя испытать мощь Кислева, нежели продолжить схватки с мутировавшими чудищами клана Творцов.

2520 Архимаг Торинубар, Владыка магов Врат Калит, таинственно убит. Никаких привычных следов агрессии тёмных эльфов не обнаружено.

2521 Вождь клана Морс Квик Головорез призван в Город Колонн, дабы положить конец продолжающимся там сражениям. В это же время медные рудники Грим-Дураз, что в Серых горах, становятся последними гномьими выработками, попавшими в лапы Скейвенов.



БЕСТИАРИЙ СКЕЙВЕНОВ

В этом разделе книги вы найдёте полное описание всех подразделений в армии Скейвенов, их специальных правил, их вооружения и специального оснащения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Многие модели в армии Скейвенов могут использовать разнообразные специальные правила, которые описаны в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Также некоторые подразделения имеют уникальные для Скейвенов специальные правила, которые описаны на этой странице.

Бежать со всех ног!: Многие Скейвены в бою руководствуются принципом «если сможешь убежать, сможешь снова воевать», и потому всегда бегут со всех ног, всякий раз когда возникает такая необходимость. Все модели в армии Скейвенов добавляют +1 к результату броска на определение дальности бегства.

Нас Много!: Все отряды армии Скейвенов всегда добавляют текущую премию за ряды к своему значению Лидерства при прохождении любого теста на Лидерство.

Сначала определите Лидерство отряда как обычно (персонаж в отряде, Генерал в 12", магические премии/штрафы, и т.д.), а затем прибавьте к этому значению премию за ряды отряда. Максимально возможная премия за ряды +3, а максимально возможное значение Лидерства 10.

Например, отряд Клановых Крыс (Ld 5) с бонусом за ряды +2 будут иметь Лидерство 7 сами по себе, Лидерство 8, если их ведет Вождь (Ld 6), или 9, если они находятся в пределах 12" от Воеводы, который является Генералом Скейвенов (Ld 7)

Заметьте, что учитывается базовое Лидерство Генерала, к которому прибавляется премия за ряды данного отряда – не ошибитесь, повысив Лидерство Генерала бонусом за ряды его отряда и затем передавая это повышенно Лидерство всем отрядам в 12"!

Когда Скейвены теряют бонус за ряды из-за атаки во фланг или тыл, они не могут использовать эту премию к Лидерству (включая тест на панику за атаку во фланг/тыл во время ведения боя с фронта). Помните, что бегущие отряды не имеют премии за ряды, поэтому бегущие Скейвены проходят тест на Восстановление порядка по их базовому Лидерству.

Доблесть среди крыс: Персонажи Скейвенов могут вести отряды, находясь в последнем ряду – это место считается привилегированным среди Скейвенов. Подразделение может использовать их Лидерство как обычно. Боевые Знамена имеют тот же эффект, что был бы, если бы они находились в первом ряду. Персонажи могут бросать и принимать вызовы на поединок только когда касаются врага, как обычно.

Варп оружие: Любое оружие с этим правилом содержит в своих пулях или на своих клинках достаточно пыли варп-камня для того чтобы считаться Магическим, и его атаки считаются Магическими, в соответствии с общими правилами.

АРСЕНАЛ ТРОФЕЕВ

Некоторые предметы могут даваться персонажам Скейвенов, таким как героям и командирам отрядов, как это описано в Воинском Листе Скейвенов. Любое количество персонажей в армии Скейвенов могут иметь это оружие и эти улучшения, и они не считаются магическими предметами.

ВАРП МУШКЕТ ..... 15 очков
Варп мушкет - это укороченная и как результат менее мощная версия варп-джизеля, с более коротким стволом и поэтому пригодная для использования в одиночку.

Варп мушкет это стрелковое оружие, из которого можно стрелять после движения, имеет дальность 24 дюйма и силу 5. Варп мушкет имеет также следующие специальные правила: Бронебойность, Нестабильные боеприпасы (смотрите описание Варп-джизеля на станице 65) и Варп-оружие.

ЯДОВИТЫЕ АТАКИ .... 15 points
Токсичные порошки и ядовитые эликсиры, нанесённые на клинок, могут превратить любую царапину и смертельный удар.

Все атаки в ближнем бою модели с этим улучшением считаются Ядовитыми. Это распространяется на атаки хвостом, но не распространяется на атаки магическим оружием или атаки Крысогончей.

ХВОСТОВОЕ ОРУЖИЕ..... ..... 8 очков
Это может быть механическая рука, создание клана Скрайр, или мутация, вызванная махинациями клана Творцов, но результат всегда один – дополнительная конечность, несущая оружие.

Модель с этим улучшением имеет в ближнем бою дополнительную атаку, которая отрабатывается в соответствии с общими правилами, но с силой 3 и без учёта имеющегося у персонажа магического оружия. Эта атака может проводиться в дополнение к парному оружию или к магическому оружию.

ВАРПЗАМКОВЫЙ ПИСТОЛЕТ ..... 8 очков
Пистолеты Скейвенов не сравнимы по силе и опасности с пистолетами других, низших рас. Как для цели, так и для стрелка.

Варпзамковый пистолет используется как простой пистолет, в соответствии с общими правилами, но имеет дальность 10 дюймов и имеет также следующие специальные правила: Бронебойность, Нестабильные боеприпасы (смотрите описание Варп-джизеля на станице 65) и Варп-оружие.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ КРЫСОГОНЧАЯ ..... 5 очков
Эти крысоподобные твари используются в качестве телохранителей, но даже их не избежала крысиная натура, и они могут запросто атаковать своего хозяина, если посчитают его уязвимым.

Модель с этим улучшением может провести в ближнем бою дополнительную атаку с WS3 и Силой 3 по инициативе хозяина. Если при броске на попадание этой атаки выпадает 1, то атака считается автоматически попавшей по хозяину Крысогончей.

КЛАНОВЫЕ КРЫСЫ

Основу большинства Скейвенских армий составляют клановые крысы – огромные хищные орды крысолюдей, образующих собою воинский класс. Эти Скейвены могут принадлежать к любому из тысяч кланов, разбросанных по подземным туннелям, крепостям и переполненным городам-пещерам, из которых собственно и состоит Подземная Империя. Изо всех этих кишащих толп лишь рабочее отребье да никчёмные рабы более многочисленны, нежели клановые крысы.

Клановые крысы немного ниже человека, их рост составляет от одного метра двадцати сантиметров до полутора метров. Они поджары или откровенно тощи и пребывают в постоянном напряжении, которое лучше всего заметно по нервному подёргиванию их безволосых, похожих на червей хвостов. Одинокая клановая крыса не самый страшный противник. У отдельного воина нет ни дисциплины, ни решительности, и он скорее будет пытаться отсидеться в тени, равно боясь идти вперёд и не решаясь при этом отступить назад. И даже если клановой крысой движет Чёрный голод, она будет нападать только лишь на явно более слабых или раненых противников, предпочитая накидываться на них сзади. Однако если Скейвены собраны в большую стаю, то они поддерживают решимость друг друга и разжигают свою дикую ярость до небывалых высот. Это позволяет трусливым по отдельности крысолюдям формировать крупные отряды, которые будут безрассудно бросаться в драку даже против явно превосходящего их противника.



Точно так же, как и остальные Скейвены, клановые крысы зациклены на своём месте в иерархической лестнице их кланов. Это выражается в том, что они бьют, калечат и всячески унижают любого, кто ниже их по рангу, т.е. в их случае – жалких Скейвенских рабов. Вместе с этим клановые крысы будут вилять хвостами и преклоняться перед всеми остальными – в их случае, опять же, перед кем угодно, кроме рабов. В крупных Скейвенских крепостях множество кланов сосуществует в непрекращающейся борьбе между собой, и большинство клановых крыс непрерывно вынюхивают (и потратят немало времени на это) какие кланы, лидеры-средикогтей или вожаки ослаблены, а, следовательно, уязвимы.

Когда вождь собирает свои силы для войны, клановые крысы составляют основу его армии, занимая ключевое место в боевых порядках. Они строятся в огромные полки, чтобы опрокинуть врага числом и яростным напором. Если вождь состоит в хороших отношениях с кланом Скрайр и может позволить себе соответствующие траты, с отрядами могут идти оружейные расчёты. Подобные колдовские машины разрушения вызывают опаску у клановых крыс, которые постоянно несут потери от их слишком уж частых технических неисправностей.

После всякой яростной рукопашной клановым крысам необходимо утолить свой невыносимый Чёрный голод. Сразу по окончанию каждой битвы крысолюди проносятся по полю боя и пожирают мёртвых и раненых, не разбирая при этом ни друзей, ни врагов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крыса Клана	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Лидер когтя	5	3	3	3	3	1	4	2	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!

ЦВЕТ ШЕРСТИ И СТАТУС

Шерсть Скейвенов различается по цветам, хотя чаще всего она пегая или других оттенков коричневого. Равно с этим и статус Скейвена часто можно определить по цвету его шерсти, так как более крупные особи обычно темнее. Ассасины и штурмовые крысы отличаются тёмными оттенками: от тёмно-коричневого до смоляного. Белой или серой шерстью нередко покрыты видные лидеры, особенно те, что владеют магической силой. Возможно, это следствие эволюции, давшей Скейвенам возможность видеть своих предводителей даже в подземной тьме их пещер. Некоторые отдельные отряды или кланы известны своей необычной окраской, как например Белая Гвардия Совета, которая охраняет Владык Разложения, или же клан Валкн с их крашенной в красный цвет шерстью. Использование краски для обозначения клановой принадлежности не является чем-то необычным, и небрежно нанесённые на шкуру символы или руны широко распространены среди некоторых кланов.

ШТУРМОВЫЕ КРЫСЫ

Штурмовые крысы – воинская элита Скейвенских кланов. Они легко отличимы от своих более тощих собратьев по рождению – зачастую на целую голову выше, с широкой, мускулистой шеей и мощным телосложением. Большинство штурмовых крыс с рождения отмечены размером и более тёмной шерстью. Как крупнейшие и наиболее агрессивные, молодые штурмовые крысы обычно побеждают остальных из своего выводка в борьбе за заветную еду. Если молодые воины особенно сильны, то слабейшие из их помёта сами становятся едой. И тогда, если они переживут жестокую и подлую борьбу – ведь стая не будет стеснять себя в средствах – то сильнейшие среди этих Скейвенов будут приняты в ряды штурмовиков.

Подразделения штурмовых крыс снабжены лучшим военным снаряжением из арсеналов их клана, и в их обязанности может входить формирование свиты или охраны для важных лиц – от незначительного вожака до самого могучего, правящего кланом вождя. Всё это делает штурмовых крыс авангардом крысиной армии, где они обеспечивают себе вольготное существование на долгое время, сражаясь за своих предводителей с жестокостью и рвением. В большинстве кланов поддерживается неписаный закон, согласно которому первая кормежка после битвы принадлежит штурмовикам. Тех, кто осмелится пировать раньше своей очереди, часто в открытую атакуют эти элитные Скейвенские войска, пользующихся любой возможностью жестоко продемонстрировать своё привилегированное положение. В качестве дополнительной награды многим штурмовым подразделениям придаются собственные легионы рабов. Эти лакеи заботятся о комфорте своих господ и выполняют всех их желания.



По политическим причинам и для демонстрации силы отряды штурмовых крыс могут покинуть свой клан, чаще всего тогда, когда Серый Провидец покупает или "реквизирует" помощь у воинского клана, хотя они также могут временно отправиться к отдаленным опорным пунктам врага или в опасные места Подземного пути. Для кланов продажа услуг своих элитных воинов не является чем-то неслыханным и, например, клан Риктус особенно знаменит разведением огромного количества чёрных как смоль штурмовых крыс.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Штурмовая крыса	5	4	3	3	3	1	5	1	5
Лидер клыка	5	4	3	3	3	1	5	2	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!

ВЕРОЛОМНОЕ ВОЗВЫШЕНИЕ

Постепенная карьера от штурмовика до лидера-среди-когтей, вожака и вождя – обычное явление, хоть и менее традиционное, чем захват власти за счет предательства. Штурмовые крысы связаны с лидером клана, являясь его личной охраной и исполнителями его воли. Противостояние текущему лидеру обычно заканчивается кровавой резнёй, и бронированные отряды штурмовиков отлично подходят для подобной работы, поэтому чтобы подразделения боевиков оставались лояльными, хитроумные вожаки окружают "своих" штурмовых крыс заботой, похвалами, и, что важнее всего, подарками. Наиболее популярными мотиваторами для них являются еда, рабы (зачастую это одно и то же) и право на размножение. Исключительная жестокость, продуманное предательство или съедение текущего лидера-среди-когтей – вот обычные пути возвышения из рядов штурмовиков. Однажды став лидером-среди-когтей, командир, способный обеспечить безопасность вожака и одновременно рьяно выполнять приказы, может серьезно набить себе цену.

Когда интриг становиться всё больше, обычной тактикой становиться подкуп лидера-среди-когтей. Среди двойственных и тройственных противостояний, беспочвенных договоров и лживых обещаний лидер-среди-когтей быстро погрязает в испытаниях, способных выковать из него злобного вожака, изобретательного и коварного как в боях, так и в интригах. Редкий вожак выживет без поддержки группы бойцов, поэтому если лидер-среди-когтей собирается сместить вожака, то он неизменно заручается поддержкой хотя бы нескольких штурмовиков. Старший офицер занимает освободившееся место лидера-среди-когтей и далее иерархическая цепочка сдвигается вверх. Общеизвестная мудрая поговорка воинских кланов гласит: Вожак силён настолько, насколько сильны его штурмовики.

СКЕЙВЕНСКИЕ РАБЫ

Подземная Империя держится на рабском труде. Рабы выполняют всю черновую работу, включая добычу полезных ископаемых, прокладку тоннелей и производство еды, а во время голода они и сами становятся пищей. Большинство рабов – это Скейвены, рождённые в неволе, низший класс в иерархии Скейвенского общества. Их ряды пополняются за счёт соперничающих кланов во время междоусобных войн, однако иногда среди рабов встречаются и не-Скейвены, хотя немногие расы могут долго протянуть под кнутами надсмотрщиков крысолюдей.

Жизнь раба ужасна, но при этом милосердно коротка – еда настолько редка, что каннибализм становится образом жизни, и каждый день превращается в битву за выживание. Малейшее увечье у раба, будь то хромота или опухшие глаза, с жадностью подмечается его стаей. Хотя эти несчастные создания и пытаются скрыть свои недуги, но острое обоняние Скейвенов невозможно обмануть, и калеки вскоре становятся пищей, когда ненасытная орда обращается против самой себя.

На войне Скейвенские рабы в основном используются для принятия на себя вражеского огня или же численного подавления противника. Обычная тактика среди вождей – это отправить своих рабов в атаку впереди своих основных сил. Многие из рабов погибнут, но если при этом они выдержат основной удар вражеских стрел или же ослабят противника перед следующей атакой, то потери будут сочтены приемлемыми. Сильнейшие из рабов могут даже повалить и разорвать на куски нескольких противников, которые будут хорошей добавкой к их скудному рациону. Отдельные Скейвенские рабы используют пращи, нанося урон издалека, тогда как остальным повезло хотя бы тем, что они раздобыли копья или щиты для использования в бою.



Выживание раба в битве – не такое уж и редко явление, хотя и невыгодное для перенаселённого логова. В тяжелые для клана времена смелейшим рабам может быть дарован шанс стать клановыми крысами. К тем же рабам, которые бежали с поля битвы, не будет проявлено ни капли жалости. Часто говорят, что самый опасный раб – это бегущий раб, потому что он в любой момент может вернуться в схватку.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Раб	5	2	2	3	3	1	4	1	2
Лидер лапы	5	2	2	3	3	1	4	2	2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!

Расходный материал: Все отряды Скейвенов, кроме других отрядов Рабов, автоматически проходят тесты на Панику, вызванную Рабами. В дополнение подразделения Скейвенов могут выбирать целью для дистанционных атак те подразделения противника, которые находятся в ближнем бою с подразделением Рабов (но не с другими подразделениями Скейвенов). Кидайте на попадание в соответствии с общими правилами. Далее за каждое попадание киньте D6: на 1-3 попадание отрабатывается по подразделению рабов, на 4+ попадания отрабатываются по подразделению противника. Если в бою принимает участие более одного подразделения рабов, то попадания, пришедшиеся на Рабов, распределяются между ними случайным образом.

Загнанные в угол крысы: Загнанная в угол крыса, даже если это раб, бывает опасна, и не только для врагов. Если подразделение Рабов проваливает тест на Разгром в ближнем бою и должно отступать, то все подразделения (дружественные или вражеские) в D6 дюймах от подразделения Рабов получают D3 попаданий с силой 3 плюс одно попадание за каждый раз после первого, который имело подразделение на момент провала теста. После отработки попаданий подразделение и все персонажи, которые к нему были присоединены, удаляются с поля боя так, как будто их полностью уничтожили в ближнем бою.

Наиболее известное восстание рабов произошло в Скейвенблайте. Рабы множества кланов подняли мятеж под предводительством Скаббика, бывшего воина, обещавшего им лучшую жизнь. Легионы закованных в броню штурмовиков, отправленные для подавления восстания, атаковали узкие тоннели, но рабы стойко оборонялись. Они могли бы даже получить свободу, если бы коварный Совет Тринадцати не объявил о помиловании тем, кто прекратит бой и укажет на лидера. Говорят, что более десяти тысяч рабов указали на Скаббика и смотрели, как их бывшего командира рубили на куски и ели. Об обещанном помиловании быстро забыли, и последовавшее наказание было ожидаемо жестоким. Производство во всем Скейвенблайте тогда остановилось на недели, но зато все наелись до отвала.

КРЫСИНЫЕ СТАИ

Переполненные улицы человеческих городов Старого Света кишат жизнью, причём большинство её представителей отнюдь не люди. Крысы – паразиты всех размеров – вот самые наглые и многочисленные из них. Они наводнили гнилые балки осевших домов, свив там себе соломенные гнезда, неустанно прогрызаясь сквозь плетень и штукатурку. Крысы обнаглели настолько, что бесстыдно снуют по переулкам и подворотням главных улиц даже при свете дня. Ночью же крысам имя легион и их глаза мерцают красными огоньками при свете фонарей патрулирующей улицы ночной стражи. Старые канализации, поглощающие все нечистоты города, наполнены плодилищами, порождающими бесчисленное количество крыс. Безусловно, некоторые обглоданные скелеты, валяющиеся среди гор мусора, являются останками несчастных обездоленных, однако канализационщики, отправляемые чинить сточные трубы, считают, что всё не так просто. Ходят слухи, что жители бедных районов, пропадающие по ночам, возможно, становятся жертвами терзаемых ненасытным голодом тварей из стоков.

Присутствие армии Скейвенов оказывает возбуждающее воздействие на обычных крыс - они собираются тысячами у ног своих старших собратьев. Является ли этот живой ковёр из грызунов ответом на некие призывные чары или же платой Великой Рогатой – никто этого точно не знает. Но, так или иначе, крысы служат Скейвенам. Некоторые крысы околдованы и занимаются шпионажем по поручению подозрительных и бдительных Серых Провидцев. Клан Чумы заражает множество крыс, дабы те разносили новую заразу по всему миру, ведь огромное количество грызунов съедается униженными и отчаявшимися. Однако большинство крыс сопровождают армии Скейвенов в их походах, сбиваясь для нападения в стаи. Будь то прорыв из канализации в человеческом городе или же захват орочьего лагеря, пищащая орда крыс может сбить с ног и сожрать существо размером с человека, оставив от него только кости.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Стая крыс	6	3	0	2	2	5	4	5	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА
Непоколебимые (стаи).

Малые: Стаи Крыс не блокируют линию видимости.

Крысолов Людвик Нусбаум перебрал эля, из-за чего его язык заплетался, когда он обращался к остальным посетителям таверны. "Иногда вы можете подумать, что я безумнее пророков конца света, но порой мне кажется, что крысы наблюдают за мной. Как будто шпионят, понимаете? Зигмар защити, мне это сильно не нравится. Меня это бесит, когда эти грызуны попадаются мне на пути. Ну, мне всё ещё платят за целый багор крыс. Бесси, давай ещё по одной."

МОРРСЛИБ

Моррслиб – это название таинственной второй луны, которая играет большую роль в ритуалах и мифологии Скейвенов. Скейвены верят, что гниюще-зелёная луна полностью состоит из варп-камня. Когда метеоры с желанным содержимым падают с неба, они воспринимают это, как дар довольной ими Великой Рогатой.

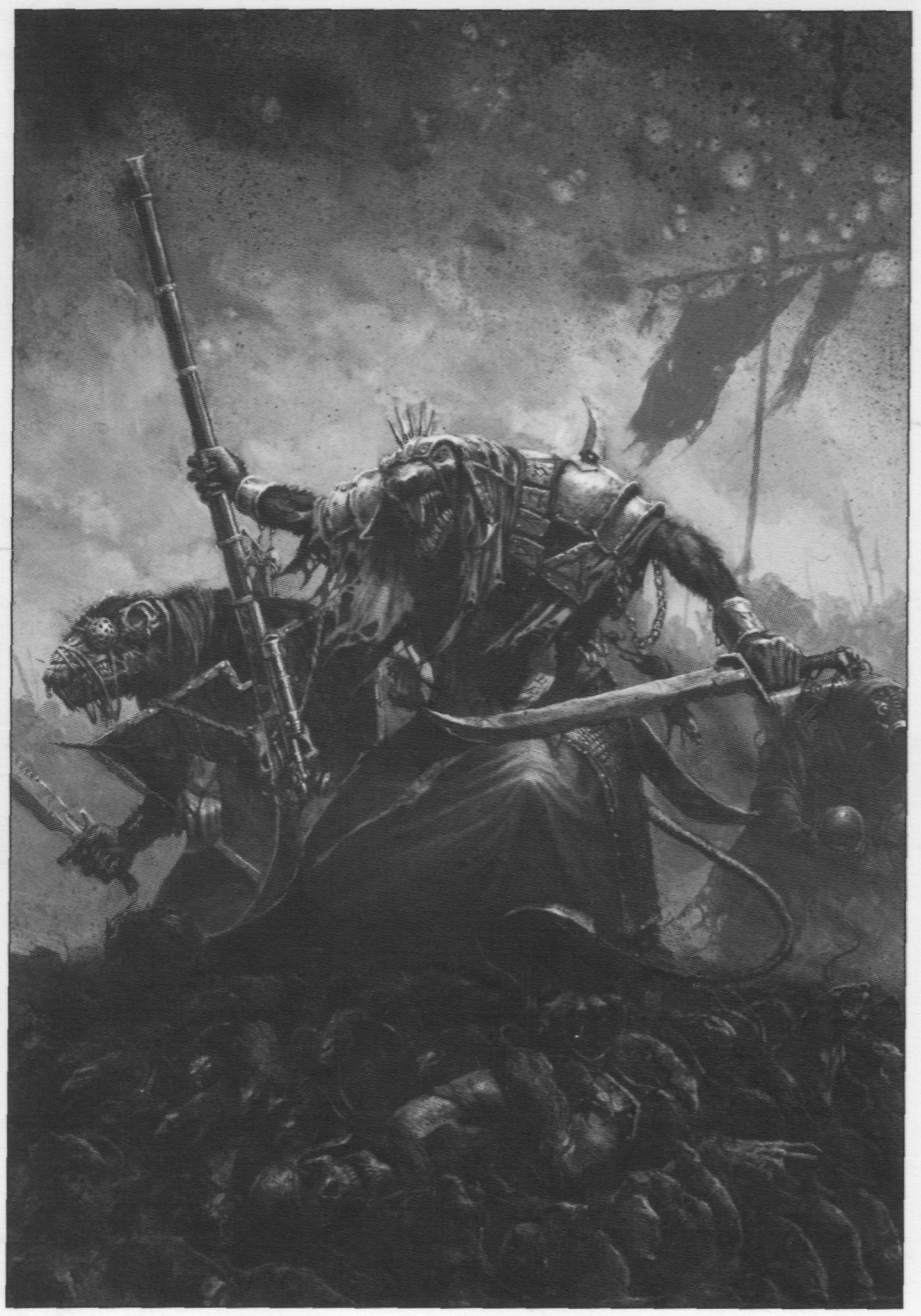
Хотя орбита Моррслиба, как известно, непредсказуема, её полнолуния влекут за собой обязательный ритуал Крысиного Восхождения. По крайней мере, раз в несколько месяцев Моррслиб появляется полной и бледнеет в небе тринадцать дней кряду. Когда такие зловещие предзнаменования сбываются, все Серые Провидцы собираются в Храме Храмов. С теми же немногими агентами разлада, заброшенными столь далеко, что они не могут вернуться в столицу, выходят на связь с помощью изобретенного техномагами Дальноговорителя. В такие времена Владыка Пророков и другие старшие крысиные маги бьются в припадке, получая видения и внимая мудрости Великой Рогатой Крысы.



ВОЖАКИ И ВОЖДИ

Быть вождём – значит править. Скейвены не занимаются такими вещами, как постепенное приобретение уважения или положения в жестоком обществе крысиного народа, среди них просто не существует подобных понятий. Главенство следует брать силой, и для получения могущества вождь должен показать себя лучшим бойцом и бесчестным оппонентом. Подобный образ действий, как правило, влечёт два варианта развития событий: либо смерть бунтовщика от лап существующего правителя, либо же приход к власти нового лидера, который обычно сжирает старого. Оспаривание права на главенство и вызов никак не регламентируются, однако часто принимают форму открытого поединка, коварного удара ножом в спину или же сложных политических манипуляций. Чем незаметнее это произойдёт, тем лучше, поскольку это нагоняет больше страху (а раз боятся – значит, уважают) на остальных Скейвенов.

Скейвенские главари крупнее и крепче сложены, чем простые воины, которыми они безжалостно командуют, однако, чтобы удержать власть, одного физического превосходства недостаточно. Настоящее сражение начинается уже после того, как вождь поборолся, предал и добрался до вершины власти. Махинации, способность стравить своих соперников или заручится поддержкой лицемерных сторонников – всё это необходимо, чтобы править, ведь даже самые свирепые бойцы не выдерживают постоянно бросаемых вызовов. Большое состояние может купить умелых воинов, стимулировать подчинённых или же просто здорово поспособствовать в делах. Вожди даже самых незначительных кланов пытаются выгодно представить себя, появляясь в окружении штурмовых крыс, последних смертоносных изобретений клана Скрайр или же чудовищных боевых тварей, особенно таких, как специально выращенные крысоогры, купленные у клана Творцов. Многие вожди более всего вожделеют украшенные напоказ боевые носилки, которые несут самые крепкие из их воинов.



Любые угрозы главенствующему положению вождя должны безжалостно устраняться, и к ликвидации конкурентов надо прикладывать все усилия. Поскольку Скейвены считают (и вполне справедливо) всех поголовно своими потенциальные противники в борьбе за власть, то это нелёгкая задача определить, кого следует первым убрать со своего пути. Уничтожение выскочек может отнять у вождя большую часть его времени и сил, но и из этого можно извлечь выгоду: если особенно зверски расправиться с предателем, то остальные дважды подумают, прежде чем применять свои собственные уловки. Особо жуткие или замысловатые смерти могут подарить вождю лишние часы относительного спокойствия. Поэтому, чтобы править долго, интриги и коварство должны стать так же естественны как дыхание.

Однако вождь не может быть везде и сразу, поэтому он должен создать основу, состоящую из лояльных (в данный момент) ему вожаков, которые могут гарантировать, что его слово – закон, и он нагреет лапы на всех выгодных предприятиях. В небольшом клане, это примерно дюжина подчинённых, тогда как крупные кланы включают целую иерархию вождей и тысячи вожаков. Все командиры должны быть на хорошем счету, абсолютно уверенными в положительных результатах и быстро карать виновных за всё, что идёт плохо. Это варьируется в пределах от небольшого отклонения от истины до бессовестной лжи. Например, если лавина уничтожила большую часть противников, то чем убедительнее вожак сможет приписать это себе, тем больше его авторитет вырастает в глазах подчинённых («да-да, это будет смертоносное нападение на вожака Снарлока») и повелителей («Великая Рогатая не сводит глаз со Снарлока»). Тот факт, что мало кто верит такой вопиющей лжи и явному самовозвеличиванию, не имеет значения; важно то, что утверждать подобное может лишь очень смелый. Великий предводитель – великая ложь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Вождь	5	6	4	4	4	3	7	4	7
Вожак	5	5	4	4	4	2	6	3	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!
Доблесть среди крыс.

Вождь Скариас обратился к своему последнему вожаку: «Да-да, вы нападёте на людишек, и я, выполняя обязательства, тут же очищу твою свору когтей». То же самое он обещал и всем предыдущим. В том маловероятном случае, если кому-то удастся выжить в атаке, Скариас должен подумать кое о чём...

ЕЗДОВЫЕ СРЕДСТВА СКЕЙВЕНОВ

Вожди Скейвенов часто стремятся увеличить свою доблесть и способность запугивать. Езда верхом на скакуне-мутанте, созданном кланом Творцов или на боевых носилках, украшенных символами клана, поистине служит демонстрацией их величия!

КРЫСООГР-КОСТОЛОМ

Крысоогр-костолом – одна из специально выращенных кланом Творцов пород, которая получается из усиленных крысоогров, когда этих штопанных чудищ на несколько месяцев погружают в чаны со стимулирующими рост веществами. Для производства достаточного для заполнения чанов количества питательных соков требуются тысячи рабов, умирающих ужасной смертью, однако всё это легко окупается запрашиваемой за мускулистых гигантов ценой. В момент, когда костолом выбирается из своего принудительного химического заточения, он являет собой крысоогра поистине непомерных пропорций, настолько огромного, что верхняя часть его туловища сгибается, с трудом сдерживая столь массивные мышцы. Укрепленная платформа, привязанная или привинченная к спине такой твари, позволяет вождям ездить на них верхом. Когда вождь возвышается на спине крысоогра-костолома, его просто распирает от гордости, и он ведёт себя еще более надменно, чем когда-либо.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крысоогр-костолом	6	4	3	5	5	4	3	5	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Страх.

Тренированный ездовой монстр: Крысоогр Костолом подчиняется всем правилам для ездового монстра за следующими исключениями: он может присоединяться только к отрядам Крыс Клана, Штурмовых Крыс или Крысоогров.

ОГРОМНАЯ ЧУМНАЯ КРЫСА

Для ещё большего увеличения массы и габаритов непрестанно питающейся гигантской крысы требуется магистр-творец невероятного таланта, а также правильное сочетание стимулирующих рост веществ и скрытых трансплантатов. Огромные чумные крысы – это отвратительные жирные паразиты величиной с большого пони, но гораздо шире его. Они покрыты паршивой шерстью, испещрённой чумными язвами и сочащимися ранами. Покрытая коркой грязи пасть огромной чумной крысы наполнена острыми, как иглы, зубами, подобными саблям резцами, которые вдобавок ещё и заражены. Единожды оседлав чудовищно жирную, огромную чумную крысу, вождь может с полным правом гордо подёргивать своим хвостом, ведь не найдётся глупца, способного бросить вызов столь могущественной персоне, не так ли?

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Огромная чумная крыса	6	3	3	4	4	1	5	2	2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Ядовитые атаки.

Крысиная Кавалерия: Огромная чумная крыса подчиняется всем правилам для кавалерии, если не считать того, что она имеет подставку 40 на 40 мм.

БОЕВЫЕ НОСИЛКИ

Некоторые вожди едут в бой верхом на носилках, которые несут рабы и охраняют самые сильные штурмовые крысы имеющиеся в распоряжении. Подобные платформы предоставляют защиту, дополнительных бойцов, а также более изощренное и зрелищное проявление могущества вождя. Быть повсюду носимым в подобном великолепии как ничто иное подчёркивает определённый статус вождя. Ещё лучше, если платформа носилок будет украшена трофеями клана, черепами врагов и реликвиями побежденных соперников. Некоторые кланы используют носилки в подражание страху, нагоняемого Серыми Провидцами на вопящих колоколах, другие же просто копируют склонность Гномов сражаться на щитах, несомых телохранителями.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Боевые носилки	5	4	-	4	-	-	5	4	-

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевые носилки: Вожак и его Боевые Носилки двигаются и сражаются как одна модель (даже при Поединках). Боевые носилки имеют 4 атаки, WS 4, Силу 4 и Инициативу 5. Следует иметь в виду, что атаки Боевых Носилок не получают бонусов за магическое или иное оружие, которое несёт Вожак. Вожак получает бонус в +1 к своему спас броску за доспехи и может использовать правило «Берегитесь, Милорд!» в соответствии с общими правилами.

КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ

Немногие зрелища более отвратительны и противоестественны, чем крысиный король, демон Рогатой крысы. Эти ужасающие существа источают ауру могущества, распространяющегося распада и непостижимого знания, ибо они не что иное, как воплощение силы самой Великой Рогатой Крысы. Крысиный король одновременно величественен и омерзителен, он живое олицетворение раздора, падальщик падальщиков. Несмотря на свой огромный рост, они гибки и быстры, их движения текучи как вода, хоть и дёрганы и по-крысиному суетливы. Огромные витые рога украшают голову крысиного короля, и любой узревший их понимает, что не может отвести взгляд от этого кошмарного существа, при этом горячо желая, чтобы их взоры никогда не встретились. И это мудро, поскольку даже мимолетное внимание этого древнего и злобного существа способно остановить человеческое сердце. Немногие осмеливаются даже на одно мгновение встретить всевидящий взор крысиного короля, ибо никто не в силах выдержать его.

Чтобы призвать крысиного короля сквозь великую завесу, требуются жертвоприношения и особые ритуалы. Подобные существа не должны ходить по земле, и сам материальный мир протестует против извращающего пребывания в нём крысиного короля – воздух разряжается и свет искривляется, окружая эту ужасную сущность аурой нечестивого разложения. Трава чернеет под копытами крысиного короля, и всякая надежда умирает в его губительном присутствии. Дурные знамения предшествуют появлению крысиного короля, и даже Владыки Разложения боятся оказаться рядом с всезнающим живым воплощением Великой Рогатой Крысы. Говорят, что крысиному королю ведома истина, и стараться приукрасит её или пытаться обмануть этого демона бесполезно. Сверхъестественная сила крысиных королей позволяет им чуять ложь сразу, как только её произносят.



Крысиный король постоянно плетёт мириады взаимосвязанных между собой заговоров в поисках наилучшего пути достижения своих целей. Эта тварь никогда не успокаивается, постоянно вышагивая, приостанавливаясь чтобы наклонить свою голову, как будто вынюхивает что-то на будущее. Однако когда приходит время действовать, крысиный король демонстрирует всю дикую свирепость расы Скейвенов. Его ярость ужасающа, и немногие смертные способны противостоять ему. Его гибкое тело достаточно сильно и крепко, чтобы бросить вызов великим демонам и разметать в стороны толпы меньших существ. При необходимости, крысиный король может призвать могущественную злобную глефу, которой он выписывает ужасные и смертоносные дуги.

Только Серые Провидцы владеют секретами призыва крысиных королей, и они хранят эти ритуалы в тайне. Лишь во времена великой нужды Серые Провидцы пытаются разорвать завесу реальности, но делают это крайне неохотно, опасаясь призвать то, что не смогут изгнать обратно. Крысиные короли мудрее и сильнее любого из смертных Скейвенов, сохраняя при этом их жажду власти и любовь к предательству. Сделка, заключенная с одним из крысиных королей, принесет заключившему её огромную силу, но, как и во всех сделках Скейвенов, стоимость её будет высока.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крысиный Король	8	8	4	6	5	5	10	5	8

МАГИЯ

Крысиный Король – это маг 4-ого уровня. Он может использовать заклинания из Скейвенских школ Разрушения и Чумы. Он может без ограничений смешивать заклинания из двух школ, просто перед каждым броском на определение заклинания укажите, по какой школе вы его бросаете. Крысиный Король может заменить одно любое заклинание на заклинание *Ужасающее Тринадцатое.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Игнорирует правила Психологии, Большая цель, вызывает Ужас, Магический спас бросок на 5+.

Крысиный демон: Крысиный Король считается Монстром и не может присоединяться ни к каким другим подразделениям. Он также не может быть генералом армии. В отношении всех правил, для которых это важно, он считается Демоном.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Гибельный клинок: Гибельный Клинок Крысиного Короля это могущественное оружие не принадлежащее этому миру. Каждая нанесённая рана этим оружием наносит D3 ран.

СЕРЫЕ ПРОВИДЦЫ

Серые Провидцы именуются Избранными Великой Рогатой, Пророками Повелителя Великой Бездны и Гласом Рогатой Крысы. Они – могущественные колдуны, в их власти управление жуткими энергиями, направляемыми в разрушительное русло; им по силам молниями стереть с лица земли вражеские армии или вызвать стаи хищных крыс. Некоторые из Серых Провидцев едут в бой на кошмарном Вопящем Колоколе, вызывая страшные разрушения. При этом для каждого из них важнее предводительства в сражении – роль эмиссаров Совета Тринадцати, положение, зачастую дающее им наивысший ранг.

Отмеченные ещё при рождении чрезвычайно редким цветом шерсти (полностью окрашенной от чисто-серой до практически белой), Серые Провидцы отличаются от своих меньших собратьев наличием на голове небольшого, наподобие шишки, костяного нароста. Если Серый Провидец проживёт достаточно долго, то нарост превратится в полностью сформировавшиеся рога, заставляющие других Скейвенов мгновенно преисполняться страхом и почтением пред ними.

В качестве основных агентов Владык Разложения, Серые Провидцы пользуются огромным влиянием. Они посещают воинские кланы с множеством корыстных целей, таких как поиск поддержки, создание союзов или сбор коалиций против общего врага. Способность созывать совет вождей даёт рогатым колдунам возможность получать доступ к ценной служебной и секретной информации, используемой ими в своих интересах. Тот факт, что Серые Провидцы прибегают к подобным уловкам для своей выгоды, конечно же, отрицается Верховным Пророком Критисликом. Он лидер Серых Провидцев и, случается, присутствует на Совете Тринадцати, занимая там первое и самое важное место. Критислик тратит так много времени, яро отрицая какое-либо злоупотребление служебным положением или отстаивая священный характер всех сделок клана, что иногда сам упускает возможность воспользоваться столь ценной информацией. Именно роль Серых Провидцев как посредников при Совете Тринадцати даёт им подобную власть, и эту свою роль они будут яростно отстаивать. Даже намёк на неудовольствие со стороны Серого Провидца заставит провинившегося заискивать пред ним (хоть и лицемерно). Даже великим кланам не позволяется так много и так легко, как самому обычному, простому и невлиятельному Серому Провидцу.

Когда у Серого Провидца не получается повлиять на воинский клан манипуляциями, он может и немного надавить на него. Главное оружие их политического арсенала - это их роль посланников Великой Рогатой Крысы. Лишь Серые Провидцы могут призвать Крысиного Короля, угрозу, на которую они часто намекают, но которой в тайне всячески хотят избежать. К счастью, нет такого вождя, который бы хотел быть обвинённым в неповиновении воле Великой Рогатой и оказаться рядом с Крысиным Королём. Одной только угрозы призвания последнего хватает, чтобы убедить даже самого строптивого вождя принять точку зрения Серого Провидца.

Клан, заручившийся поддержкой Серого Провидца, приобретает больше влияния и преимуществ в сделках с другими кланами. Они могут торговаться выгодней и будут жестоко навязывать свои условия. Всегда следует применять подобный козырь на полную и до самого конца, поскольку требования уже самого Провидца не заставят себя долго ждать. Скейвены знают, что ничего никогда и никем не делается просто так и за всё придётся отплатить сполна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Серый провидец	5	3	3	3	4	3	5	1	7

МАГИЯ

Серый провидец - это маг 4-ого уровня и может использовать заклинания из Скейвенских школ Разрушения и Чумы. Он может без ограничений смешивать заклинания из двух школ, просто перед каждым броском на определение заклинания укажите, по какой школе вы его бросаете. Серый провидец может заменить одно любое заклинание либо на заклинание *Прыжок* либо на заклинание *Ужасающее Тринадцатое*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!
Доблесть среди крыс.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Кусочки варп камня: Серый Провидец начинает игру с D3 кусочками варп камня (см. стр. 108).



ВОПЯЩИЙ КОЛОКОЛ

Из всего удивительного дьявольского оружия Скейвенов ни одно не оставило о себе такую мрачную славу, как Вопящий Колокол. Колокол — это неизменный символ, непременно входящий в легенды, описывающие появление расы Скейвенов. Его мощный звон достигает глубин злых сердец крысолюдей, внушая им трепет и сильнейшую преданность, на которую только способны Скейвены. Именно с этих нечестивых алтарей Серые Провидцы проповедуют свои планы тотального господства во имя Великой Рогатой Крысы.

Колёса повозки, несущей на себе немалый вес этого гибельного творения, приводится в движение несметной ордой Скейвенов. На вершине располагается излучающий вокруг себя силу громадный колокол. Подобные жуткие реликвии отливают в адских варп-кузнях под Скейвенблайтом, сплавляя бронзу и чистый варп-камень в литейных формах. Техномаги клана Скрайр помогают в этом действе, присоединяясь к Серым Провидцам в тринадцатидневном ритуале. Монотонное бормотание заклинаний заставляет руны пылать погребальным костром, таинственно сплетая их по всему колоколу; затем литьё охлаждают, и металл множество раз окропляют жертвенной кровью. По слухам, в каждый Вопящий Колокол добавляют частичку великой башни Кавзара – от куска каменной кладки до частички Великого-Колокола-Начавшего-Всё-Сущее, расплавленного и воссозданного. Чтобы справляться с огромным весом колоколов, клан Творцов поставляет на выбор из своего рождённого в преисподней приплода, самых громадных крысоогров.



В сражении зловещий звон Колокола заглушает шум схватки, предрекая врагам смерть и вещая о превосходстве, что нашло своё отражение в отпрысках Рогатой Крысы. Смертельный благовест этой передвижной колокольни заставляет Скейвенов в неистовстве рваться вперёд, порождая ярость, которая может быть утолена только полным и абсолютным уничтожением врага. Громовой БОНННННН! усиливается магией и те, кто слышал это и выжил, не могут найти слов, чтобы описать всю ту какофонию мерзких звуков, издаваемых нечистым колоколом. С каждым новым ударом перезвон становится всё громче, всё ужаснее; его крещендо достигает такой силы, что кажется, будто сам разум раскалывается на части. Оно терзает слух, раскалывает камни, разрушает дома. Смерть, смерть, смерть – кажется, бесконечно твердит голос... все падут, все умрут... Смерть, смерть, смерть...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Вопящий колокол	-	-	-	5	6	6	-	-	-
Крысоогр на колоколе	-	3	-	5	-	-	4	3	-

Вопящий колокол - это специальный вид монстра, на котором едет в бой Серый Пророк. Вопящий колокол считается единой моделью с комбинированными характеристиками колокола и Огра.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх, Таранные попадания (D6), Большая Цель, Сопротивление Магии (2).

Толкается в битву (смотрите следующую страницу).

Звон колокола (смотрите следующую страницу).

Алтарь рогатой крысы: Колокол - это один из самых воодушевляющих артефактов Рогатой Крысы. Все Скейвены рядом с ним, наполняются духом отваги и смелости. До тех пор, пока Колокол остаётся целым, Чумной Жрец и отряд, толкающий Колокол считаются Непоколебимыми, но они не могут по своей воле бросить Колокол.

Защита Рогатой Крысы: На Вопящий колокол возложено благословения Рогатой Крысы, что даёт ему магический спас бросок на 4+.

Выше масс: Серый Пророк получает бонус в +1 к своему спас броску за доспехи, что даёт ему спас бросок на 6+. Серый Пророк имеет сектор видимости в 360 градусов в отношении использования своей магии. Расстояния для его заклинаний измеряются от любой точки подставки колокола. С высоты Колокола он может проводить линию видимости поверх голов отряда, который толкает перед собой колокол.

Серый Пророк может использовать специальное правило «Доблесть среди крыс» в соответствии с общими правилами, но при этом он не убирается в задний ряд подразделения, а просто залезает выше на колокол и не может принимать участие в бою до его конца.

ТОЛКАЕТСЯ В БИТВУ

Вопящий колокол выставляется на поле боя вместе с подразделением Крыс Клана или Штурмовых Крыс в первый ряд как можно ближе к центру подразделения. Следующие правила применимы для Колокола.

Движение Колокола

Вопящий Колокол – это особая колесница, на которой едет Серый Пророк. Он не может двигаться сам, полностью зависит от отряда Скейвенов, окружающего его. Если в отряд с Колоколом входит десять и более моделей, он может двигаться с обычной скоростью. Если отряд несет потери и его численность уменьшается ниже минимума в десять моделей, то отряд теряет по 1" Движения за каждую не достающую до 10 модель. Так, если Колокол толкают девять Скейвенов, их Движение уменьшается до 4, если их восемь – то до 3. Если в отряде остается пять и менее моделей, то они не в состоянии сдвинуть колокол.

Трудный ландшафт и препятствия

Если Вопящий Колокол попадает на трудный ландшафт, очень трудный ландшафт или преодолевает препятствие, то Колокол (не подразделение, которое его толкает) получает D6 попаданий с силой 6. Это происходит при нападении на подразделение противника, которое находится в здании или за обороняемым препятствием. Отработайте нанесение попаданий немедленно, и все попадания приходятся на сам Колокол, а не на персонажа, который на нём едет. Если колокол не разваливается, то он может продолжать движения далее и более не получает попадания за пресечения препятствий или за ландшафт до конца текущей фазы.

Стрельба по Колоколу

Противник, видящий Вопящий Колокол, может выбрать для обстрела целью либо Колокол, либо отряд с ним. Попадания от стрельбы по Колоколу распределяются как обычно для персонажей, едущих в колеснице, поэтому при выбрасывании 6 подпадание проходится по Серому Провидцу, а при других результатах – по Вопящему Колоколу.

Колокол в ближнем бою

Если отряд с Колоколом атакует, вступая в ближний бой, то Колокол наносит D6 ударов от столкновения по атакуемому отряду. В ближнем бою враги, касающиеся Вопящего Колокола, могут выбрать целью атак либо Вопящий Колокол (и его Крысоогра), либо Серого Пророка, как и в случае персонажа в колеснице. Атаки против Вопящего Колокола отрабатываются с использованием WS Крысоогра на колоколе. Крысосогр может сражаться в ближнем бою и всё равно звонить в колокол. Серый Пророк может сражаться с врагами всюду вокруг Вопящего Колокола.

Так как колокол имеет подставку большего размера чем крысы, его окружающие, он считается как такое количество моделей в отряде в отношении бонуса за ряды, какое он занимает. Подставка стандартного колокола занимает место 15 Скейвенов.

Уничтожение колокола

Если Колокол уничтожается, то удалите модель и поставьте на его место Серого Провидца. Провидец присоединяется к подразделению, и подразделение выравнивается с учётом того, что колокола больше нет. Это единственный метод, каким Серый Пророк может покинуть Колокол.

ЗВОН КОЛОКОЛА

В фазу магии сразу после генерирования кубиков силы игрок Скейвенов может позвонить в колокол. Сначала объявите, сколько Вы будете бросать кубиков – один, два или три (т.е. как много усилий звонарь вложит в удар по Колоколу). Затем бросьте их, сложите результаты и сверьтесь с таблицей ниже. Для первого звона за игру можно использовать только один кубик.

Если колокол получат удар с достаточной силой, то он может позвонить помимо воли игрока Скейвенов. Если колокол получает попадание и рану от стрелковой атаки с силой 5 и более, то колокол немедленно звонит на одном кубике. Таким образом, колокол может звонить только один раз за фазу.

1 **Недозвон.** *Огры сражаются с тягами колокола, раскачивая его.* Воздух вокруг машины наполняется магической энергией, но пока звон не имеет эффекта.

2-4 **Нечестивый звон.** *Гром колокола наполняет крыс, толкающих его нечестивой энергией.* Колокол и подразделение, толкающее его, немедленно проходят D6 дюймов прямо вперёд. Если это приводит их в базовый контакт с моделями противника, это считается, как нападение, в соответствии с общими правилами.

5-8 **Воодушевление.** *Звуки колокола заставляют Скейвенов на поле боя забыть про то, что они трусливы. Ненадолго, правда.* All friendly До конца текущего раунда игрока все подразделения Скейвенов в 24 дюймах от колокола могут перебрасывать проваленные тесты на Лидерство любого вида, включая тест на Слом.

9-10 **Выжигание.** *Звуки колокола открывают прорехи в земле, из которых вырывается магический огонь.*
Колокол (не Серый Пророк) немедленно применяет заклинание Выжигание (см. стр. 78) как Связанное заклинания с силой 5, в соответствии с общими правилами.

11-12 **Оглушающие звуки.** *Неестественные вибрации колокола расходятся широкими волнами.* Все модели со Стойкостью 7 и выше на поле боя получают D3 ранений. Броня защищает как обычно. За каждое здание в 18 дюймах от Колокола киньте D6 – на 5+ здание рушиться. Модели в здании получают раны как при использовании заклинания Волна Разрухи.

13 **Вздох по ту сторону завесы.** *То, что не должно было услышать призыв колокола, ответило на него...*
Все подразделения противника в 24 дюймах от колокола получают D6 попаданий с силой 6, как от стрельбы. В дополнение если подразделение, толкающее колокол, находится в ближнем бою, то ВСЕ модели в подразделении (а не только те, которые находятся в первом ряду) могут наносить атаки по противнику в последующую фазу Ближнего Боя. Считайте, что все они так или иначе находятся в базовом контакте с каким либо подразделением противника, из тех с которыми они ведут ближний бой.

14-16 **Стена нечестивого звука.** *Оглушающий грохот колокола разноситься над полем боя и сподвигает Скейвенов на всё новые и новые проявления злобы и жестокости.*
Все дружественные модели в подразделениях в 12 дюймах от Колокола получают бонус в +1 к Атакам до конца раунда. За каждое здание в 24 дюймах от Колокола киньте D6 – на 4+ здание рушиться. Модели в здании получают раны, как при использовании заклинания Волна Разрухи.

17 **Лавина Энергии.** *Поток энергии волной расходиться от колокола.*
Все дружественные модели в подразделениях в 24 дюймах от Колокола получают бонус в +1 к Атакам до конца раунда и могут перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение в ближнем бою. Любое подразделение Скейвенов в 12 дюймах от колокола могут немедленно пройти D6 дюймов прямо вперёд. Если это приводит их в базовый контакт с моделями противника, это считается как нападение, в соответствии с общими правилами.

18 **Апокалиптический фейерверк.** *С чудовищным звуком колокол раскалывается на тринадцать по тринадцать по тринадцать кусков, и все они вонзаются в землю. Многие годы после этого над поросшим травой полем боя разноситься слабое эхо этого невероятного звука*
Колокол считается уничтоженным, в соответствии с общими правилами. Все модели в 4D6 дюймах от него получают одно автоматическое попадание с силой 4.

Дублет – Эффект по таблице все равно применяется как обычно. Кроме того, искаженный резонанс Колокола наносит подразделению, толкающему колокол, 2D6 попадания с силой 4.

Триплет – Если брошены три одинаковых кубика (за исключением 18) то в дополнение к эффекту по таблице примените следующее. Подразделение, толкающее колокол, получает 2D6 попаданий с силой 5. Серый Провидец и сам Колокол также получают по одному попадание с силой 5..

ЧУМНЫЕ МОНАХИ

Монахи клана Чумы – это фанатики, посвятившие себя делу распространения заразы и разложения во имя Великого Рогатого божества. Эти ярые приверженцы распада по своему уникальны в обществе Скейвенов, ибо они фанатично преданы своему клану и его главной цели – породить универсальную болезнь. Они верят, что как только этот смертельный мор истребит всех жителей поверхности, Скейвены поднимутся наверх и среди руин присвоят принадлежащее им по праву – весь мир от края до края. И тогда Великая Рогатая Крыса узнает, кто именно привёл её отпрысков к законному и предначертанному им господству, и клан Чумы возвысится, и будет править над всеми иными.

Для всякого здравомыслящего существа (и даже для Скейвена) монахи клана Чумы представляют собой ужасающее зрелище. Их легко можно опознать по потрёпанным балахонам, которые они носят – грязным саванам, из-под которых видны кровоточащие язвы, костяные наросты и гнойные волдыри, покрывающие испещрённую шрамами плоть. Грубые робы и гнойные повязки не в силах скрыть сладковатый запах разложения, пронизывающий воздух вокруг этих омерзительных братьев и притягивающий рой за роем жужжащей мошкары, всюду следующей за ними.

Собираясь вместе, чумные монахи зачитывают отрывки из нечестивой Книги Скорби, снова и снова повторяя писклявыми голосами Обряд Заражения или Литургус Инфектус. Собираясь в бой, чумные монахи идут, воодушевляемые одним из знамён Клана Чумы. Часто это просто почти разложившееся тряпьё на древке. Оно покрыто невероятными искривлёнными рисунками, намалёванными краской, полученной путём соединения варп-камня с кровью.

Приближаясь к боевым порядкам противника, чумные монахи ускоряют своё песнопение, вводя себя в неистовую ярость. С фанатичной жестокостью они бросаются в рукопашную, движимые желанием громить и сокрушать врага. С выпученными глазами и пеной у рта, будто поражённые жуткой лихорадкой, они дерутся клинками, измазанными в грязи, обитыми железом посохами и даже собственными, острыми как иглы зубами. Подверженность чумных монахов болезням послужила им добрую службу – их грубая, покрытая нарывами кожа просто не чувствительна к боли. Способность не обращать внимания даже на калечащие удары вместе с их неистовым фанатизмом означает, что единственный проверенный способ остановить атаку чумных монахов – это расчленить поражённых заразой Скейвенов всех до единого.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумной Монах	5	3	3	3	4	1	3	1	5
Носитель слова	5	3	3	3	4	1	3	2	5



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Бешенство.

КНИГА СКОРБИ

Каждое открытое заболевание и каждый нечестивый эксперимент должны быть занесены в Либер Бубоникус – Книгу Скорби. Это манифест эпидемий и заразы, годами накопленная мудрость клана Чумы со времён его появления в джунглях Люстрии. Каждый Носитель-Слова должен следить и вносить изменения всех известных смертельных штаммов – их состава и их действия на живые организмы. У каждой секты и ордена чумных монахов есть собственная Книга Скорби, за ежедневным обновлением которой следит досконально изучивший её чумной жрец. Каждый такой том содержит тайны обрядов клана Чумы, и их утрата несёт непоправимый урон Чумному братству.

Когда Моррслиб проходит по небосклону в тринадцатый раз, все чумные жрецы отправляются в Южные земли, где находится главный храм клана Чумы, чтобы представить свои книги Чумному Владыке Нургличу. После этого новые заболевания заносятся в Главную Книгу Скорби – том, содержащий настолько опасные знания, что лишь немногие могут мириться с его существованием.

ЧУМНЫЕ ЖРЕЦЫ

Чумные жрецы – это достигшие наибольших высот выражденияСкейвены из числа Последователей Разложения, известные как клан Чумы. Они руководят своими мерзкими собратьями в создании ими всё новых и ещё более страшных заболеваний, стремясь создать тот недуг, что ослабит и истребит все расы мира, позволив Скейвенам воцариться на его руинах.

Именно чумные жрецы разжигают праведную ярость среди чумных монахов, внушая им ненависть и сея презрение ко всему, что находиться за пределами их Клана. Крысы клана Чумы не ищут личной выгоды и материальных благ, вместо этого они полностью поглощены выполнением задачи, которую ставят перед ними их повелители, чумные жрецы, строго следящие за соблюдением дисциплины внутри клана. Под прямым наблюдением Чумных Владык жрецы руководят каждодневной работой клана: записывают результаты и эффекты многочисленных инфекций и недугов, которые испытываются не только на пленниках других рас, но и на Скейвенских рабах, и даже на своих собратьях монахах. При этом подобные эксперименты на собратьях не рассматриваются как нечто плохое, более того, новые болезни принимаются монахами как благословение самой Несущей Чуму. Быть живым алтарём чумы, носителем заражения, что приближает судьбоносный день воцарения Скейвенов во всём мире – вот высшая цель, которую проповедует каждый чумной жрец, и они не гнушаются показывать подобающий пример. Пропитанные отвратительными флюидами балахоны и бинты жрецов едва прикрывают их прокажённые тела. И именно жрецам поручено следить за тем, чтобы Котёл Тысячи Проказ никогда не пустовал, а наоборот, был до краёв полон самыми смертоносными и заразными болезнями во всём мире.



Чумные жрецы утверждают, что сама великая Разносчица Болезней, Рогатая Крыса, лично вручила им немалую магическую мощь, чтобы они сражались за её воцарение в мире. Как бы то ни было, откуда бы ни взялась магическая сила чумных жрецов: от божественного благословения, либо от длительного изучения Книги Скорби, факт остаётся фактом – отрицать их силу нельзя. Будь то отвратительные потоки чёрной смерти или же проклятия, насылаемые на врагов издалека и заставляющие его покрываться струпьями и ранами – магия чумных жрецов премерзостна, но сильна. И когда исход битвы особенно важен для клана Чумы, то чумной жрец может даже получить соизволение построить и взять с собой в битву Великую Чумную Топку.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумной Жрец	5	5	3	4	5	2	5	3	6

МАГИЯ

Чумной Жрец - это маг 1-ого или 2-ого уровня. Он может использовать заклинания из Скейвенской школы Чумы. Чумной Жрец может заменить одно любое заклинание либо на заклинание *Прыжок*, либо на заклинание *Чумной Дыхание*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Бешенство.

ЧУМНОЕ БРАТСТВО

Маниакальный фанатизм и вера делает клан Чумы одним из самых монолитных кланов Скейвенов. Они иные, и их считают странными даже другие крысолюди. Их абсолютная вера в то, что они самые лучшие и верные слуги Рогатой Крысы вызывает безграничное неудовольствие воинских и других великих кланов. Однако при этом клан Чумы признаётся могущественной силой и занимает подобающее место среди Владык Разложения, поднявшись по значимости с седьмой до десятой позиции. Тем не менее, ни для кого не секрет, что Клан Чумы является объектом непрерывных интриг, ставящих цель подорвать его мощь и не дать ему полностью узурпировать власть в Совете.

Непоколебимая вера и неисчислимый арсенал смертоносных болезней не только позволили клану Чумы выживать, но и способствуют непрерывному росту его влияния. За последние столетия их влияние распространилось из таинственной цитадели в землях Юга вплоть до далёких Убежищ и Серых гор. Во время Междоусобной войны многие кланы приняли сторону клана Чумы, хотя непонятно, стали ли они их верными вассалами, или же просто примкнули к более сильной стороне. Некоторые воинские кланы и поныне продолжают заявлять о своём союзе с кланом Чумы, например кланы Скрат, Септик, Морбиус и Гратзз.

ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ

Лишь наиболее безумным приверженцам из рядов чумных монахов доверяется нести самое смертоносное оружие в арсенале клана Чумы – знаменитые чумные кадила. Они представляют собой пустотелый, но тяжелый шипастый шар, прикреплённый к цепи на рукояти. Внутрь этого проклятого шара в ходе нечестивого ритуала чумные жрецы закладывают осколки варп-камня над которым прочитаны самые волнительные и наиболее смертоносные пассажи из Книги Скорби. Смесь из самой отвратительной заразы заливается поверх варп-камня. Адские руны, нанесённые на металл, начинают светиться, и отвратительная смесь начинает лениво и медленно закипать, просачиваясь сквозь многочисленные отверстия в кадиле и окутывая его зеленоватым ядовитым дымом. Даже лёгкий контакт с дымом, который испускает это оружие, заставляет плоть покрываться нарывами и гнить прямо на костях. В битве, когда кадилом размахивают в гневе, оно окутывает носителя и любого, кто к нему приближается густым волнистым облаком. Под действием этого зачумлённого тумана жертва получает колоссальные увечья, её легкие наполняются вирусными испарениями, а внутренние органы разлагаются. Нужно существо поистине лишённое всякого здравого смысла, чтобы находиться рядом с подобным оружием, не говоря о том, чтобы нести его в бой. Однако чумные кадильщики именно такие существа.

Сам вид чумных кадильщиков, ритмично раскачивающих своё зачумлённое оружие в авангарде наступающей Скейвенской армии воистину кошмарен. Чумные канторы, нечестивые послушники чумных жрецов, без всякого страха ведут их прямо в бой. Гибельные пары кадил придают безумным братьям неестественную ярость. Чем ближе они приближаются к рядам противников, тем сильнее они раскручивают свои кадила и тем гуще вокруг них становится ядовитый туман. Лишённые всяческой осторожности и здравого смысла, кадильщики часто сами становятся жертвами своего собственного оружия, однажды делая свой последний ядовитый вдох, или просто насаживая себя по неосторожности на шипы своего кадила. Однако всё это не имеет никакого значения для их затуманенных ядовитым туманом крысиных мозгов, заполненных лишь мыслью об их служении, состоящим в поддержании собственной ярости и несение смерти своим врагам.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумой кадильщик	5	3	3	3	4	1	3	2	5
Чумной пророк	5	3	3	3	4	1	3	3	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Бешенство, Ненависть, Лёгкая пехота.

Чумные ученики: Эти фанатичные последователи чумного культа находят воодушевление в присутствии своих собратьев по вере, чумных монахов. Подразделения Чумных Кадильщиков в 6 дюймах от подразделения Чумных Монахов может использзовать бонус за ряды, который имеет подразделения Монахов для модификации своего Лидерства, в соответствии с правилом «Нас Много!». Подразделения Чумных Кадильщиков в 12 дюймах от Чумной Топки могут использовать специальное правило Упорные.

ЧУМНОЕ КАДИЛО

Священные курильницы Рогатой Крысы заполнены смертельным горящим варп-камнем и используется в качестве оружия безумцами, несущими их (они считаются цепами).

Кроме того, когда кадилом яростно размахивают, создается смертоносное облако паров варп-камня. В начале фазы Ближнего Боя (обоих фаз – и игрока Скейвенов, и противника) все модели, касающиеся одной и более моделей, вооруженных кадилом, должны пройти тест на Стойкость. Если тест провален, жертва получает одну рану без спас бросков за доспехи. Ранения, нанесенные газом, учитываются в результате боя. Модели, убиты газом, являются потерями в ближнем бою, в соответствии с общими правилами. Нанесение этих ран производиться ДО отработки повреждений от Таранных попаданий, Вызовов на Поединки и до открытия Ассасинов.

Все Скейвены Клана Чумы такие как: Чумные Монахи, Чумные Жрецы, Чумные Кадильщики, Чумная Топка, Владыка Сколк и экипаж Катапульты Чумной Коготь проваливают тест лишь при выбрасывании 6.



КАТАПУЛЬТА ЧУМНАЯ КЛЕШНЯ

С момента своего возвышения клан Чумы неустанно трудится над созданием всё новых источников болезней. Бурлящие чаны, заполненные тушами, варп-камнем и вонючими потрохами, непрестанно производят болезнетворные варева. И пока им не удаётся сотворить плод своих исканий - абсолютную болезнь, что очистит мир ото всех его наземных обитателей. Чумные монахи в процессе поисков всё же открыли несколько смертельных веществ, которые вполне способны быть оружием сами по себе. Нестабильная смесь ядов, распеваемой ими магии и болезнетворных бактерий сотворили жидкость, способную убить всякого, прикоснувшегося к ней.

За прошедшие столетия многие испытали на себе гнев злобных адептов клана Чумы. Многие враждебные кланы были полностью уничтожены, когда зараженная этой жидкостью вода попадала в их пещеры и норы. Однако использовать снаряды с этой жидкостью, чтобы обрушивать их на головы врагов метательными машинами, чумные монахи стали впервые в Южных землях. Используя катапульты, чумные снаряды отправлялись в ряды противников, где разбивались на сотни кусков, обдавая всех находящихся поблизости ядовитой смесью. Те, на кого попадала эта наполовину свернувшаяся жидкость, обнаруживали, что их кожа слезает с костей с невероятной скоростью, а всё их тело покрывается блестящими язвами. Даже броня не спасает от этих омерзительных ядер.

После того, как Вторая междоусобная война закончилась, временным примирением монахи клана Чумы получили помощь от техномагов клана Скрайр. Вскоре грубые и примитивные механизмы, сооружённые монахами, были заменены на боевые машины, ныне известные как катапульты Чумная клешня. Подготавливаемые к стрельбе свирепыми чумными послушниками, похожие на клешни рычаги этих катапульт отводятся назад и заполняются несущей смерть густой жидкостью, которая после посылается по дуге на неприятелей, оставляя после себя в небе светящийся след.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Катапульта	-	-	-	-	6	4	-	-	-
Чумн. монахи пушкари	5	3	3	3	4	-	3	D6	7

Катапульта Чумной Коготь являются единой моделью в отношении игры. Для Катапульты и её команды даны разные профили, и они используются тогда, когда это необходимо. При стрельбе по катапульте используется параметр Стойкости катапульты, а в ближнем бою – параметр стойкости команды. Катапульта имеет единое количество ран, и когда количество ран достигает 0, вся модель удаляется с поля боя как уничтоженная.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Очумелые пушкари: Пары от боеприпасов Катапульты и от неё самой не самым лучшим образом сказываются на пушкарях, даже несмотря на то, что они являются Чумными Монахами. Команда катапульты не может использовать специальное правило Бешенство, и количество атак команды в ближнем бою равно D6. Кидайте количество атак каждый раунд ближнего боя.

Тяжеловесная боевая машина: *Если, по любой причине,* Катапульта принуждается к отступлению, она удаляется с поля боя как уничтоженная.

СТРЕЛЬБА ИЗ КАТАПУЛЬТЫ

Катапульта Чумной Коготь стреляет так же как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, за исключениями данными ниже. Катапульта Чумной Коготь является Варп оружием и использует большой, 5-ти дюймовый шаблон. Все модели, которых касается шаблон, получают одно попадание с силой 2. Спас броски за доспехи не применимы от попаданий из этого оружия. Попадания наносят одну рану, и любое подразделение, которое получает одну и более ран от попаданий этого оружия должно пройти тест на панику, в соответствии с общими правилами. Ниже дана таблица осечек.:

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК КАТАПУЛЬТЫ

1-2 **Тванг!** *Что-то в машине ломается, и она рассыпается как карточный домик, убивая всех, кто не успевает отскочить.* Машина удаляется с поля боя как уничтоженная.

3-5 **Подозрительный промах.** *Что это, случайность или злой умысел команды?* Противник может переместить шаблон на дальность не более чем 3D6 дюйма от изначальной точки падения.

6 **Мелочи жизни.** *Происходит что-то минорное, например один из пушкарей тонет в чане с боеприпасами. Мелочь короче.* Катапульта не стреляет в этот ход.



ЧУМНАЯ ТОПКА

Чумная топка – это пропитанный болезнями алтарь во имя Рогатой Крысы, а также кафедра, с которой чумные жрецы несут нечестивое слово в массы. Это отвратительное капище клана Чумы, путь которого отмечен разложением.

В бой чумную топку толкают распевающие свои гимны чумные монахи, и скрип заржавевших колёс алтаря слышен даже поверх непрерывного бормотания чумной братии. Гнилые деревянные шасси алтаря наполовину изъедены червями, но это никоим образом не сказывается на прочности и величественности сооружения. Мерцающее раскалённое кадило, выполненное в форме подвешенного на цепи шара, равномерно раскачивается вперёд и назад, источая неимоверный жар и испуская облака дыма, который даже самые примитивные звери без труда признают ядовитым и противными природе. Ритмично раскачивающееся кадило издаёт характерный звук, когда оно рассекает воздух, оставляя за собой зеленоватый след отравленного тумана. Этот туман разъедает глаза и переносит газ, источаемый пылающей сердцевиной качающегося кадила. Расползаясь над головами чумных монахов, зеленоватый омерзительный туман смачивает их изорванные робы, заставляя чумную братию вздрагивать и наполняя их глаза желанием сражаться и проливать кровь.

По мере того как топка приближается к врагам, монахи, раскачивающие кадило, прилагают всё больше и больше усилий, увеличивая амплитуду пылающего шара. Когда авангард отряда, передвигающего топку, врезается во вражеские ряды, цепи, держащие огромную варп-печь, ослабляются, и чудовищное кадило обрушивается в гущу отряда противника. Всё это время горение в печи продолжается и всё вокруг поглощает ядовитый зеленоватый варп-дым.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумная топка	-	-	-	5	6	6	-	-	-
Чумные истопники	-	3	-	3	-	-	3	6	-

Чумная Топка это специальный вид ездового монстра, на котором может ехать в бой Чумной Жрец. Чумная Топка считается единой моделью с комбинированными характеристиками колокола и команды.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бешенство, таранные Попадания (D6), Большая Цель, Сопротивление Магии (2) .

Толкается в битву (см. следующую страницу).

Ядовитые пары (см. следующую страницу).

Чумная топка в ближнем бою (см. следующую страницу).

Алтарь рогатой крысы: Топка – это один из самых воодушевляющих артефактов Рогатой Крысы. Все Скейвены рядом с ним, даже такие фанатичные как Чумные Монахи, наполняются духом отваги и смелости. До тех пор, пока Топка остаётся целой, Чумной Жрец и отряд, толкающий Топку считаются Непоколебимыми, но они не могут по своей воле её бросить.

Чумное благоволение: Чумные монахи, толкающие Топку и Чумной Жрец, который едет на её вершине, подпадают под действие Чумных кадил (включая великое Кадило) только на результат 6. если Чумной Жрец сам вооружен чумным кадилом, то для того чтобы определить, кто подпадает под его воздействие, используется вся подставка чумной топки.



БИТВА ТУМАНОВ

Желая восстановить своё господство над своими древними владениями, в год 2489 по имперскому летоисчислению, клан Чумы попытался захватить храмовый город Кеца. Чумные монахи собрались в столь большом количестве и притащили с собой столько чумных топок, что джунгли на сотни миль вокруг погрузились в ядовитый туман. Туман покрывал джунгли много дней и ночей, поднимаясь языками над кронами деревьев, и только лишь не во время произошедшее падение метеорита прямо в гущу войск клана Чумы помешало им успешно захватить город.

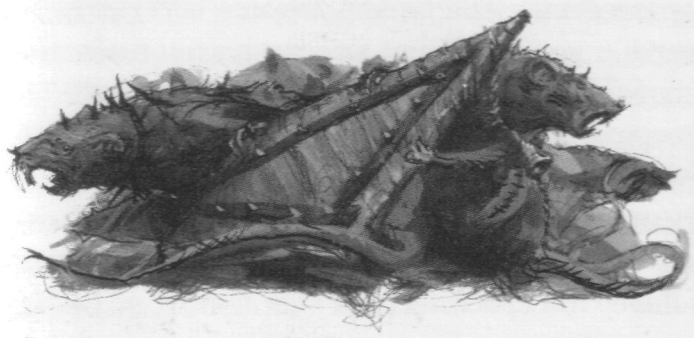
ТОЛКАЕТСЯ В БИТВУ

Чумная Топка должны быть выставлена на поле боя вместе с подразделением Чумных Монахов. Топка располагается в отряде как можно ближе к центру подразделения. Также применимы следующие правила:

Движение Чумной Топки: Чумная Топка двигается также как и Вопящий Колокол, как это описано на странице 43. Все правила относительно трудного ландшафта и препятствия применимы к Топке в полном объеме.

Стрельба по Чумной Топке: Стрельба по Чумной Топке производится по тем же правилам, что и по Вопящему Колоколу, как это описано на странице 43. Следует иметь ввиду, что попадания с большой силой не заставляют Топку «звенеть» как Колокол.

Чумная Топка в ближнем бою: Ближний бой с Топкой производится по тем же самым правилам, что и с Вопящим Колоколом, как это описано на странице 43. Следует иметь ввиду, что Чумной Жрец не может отклонить вызов на Поединок, ибо его мозг слишком затуманен парами Топки что бы пытаться вскарабкаться выше на Топку.



ЯДОВИТЫЕ ПАРЫ

Дико раскачивающееся Великое Кадило может накрывать ядовитыми парами расположенные рядом подразделения противника. Эта атака производится в фазу стрельбы игрока, контролирующего Топку и не может быть произведена если Топка находится в ближнем бою. В фазу стрельбы расположите каплевидный шаблон широким концом к передней части Топки. Весь шаблон целиком должен располагаться в зоне видимости Топки. Любая модель, которой касается шаблон должна пройти тест на Стойкость или получить одну рану, так как будто она находится в базовом контакте с носителем Чумного Кадила (страница 46). Эта атака считается Варп Оружием.

ВЕЛИКОЕ КАДИЛО

Смертельный шар, который является главной частью Чумной топки, по большому счёту представляет собой гигантскую версию тех кадил, которые используют чумные кадильщики. Но Великое Кадило отличается размером и одним ключевым показателем. Шкурки погибших Чумных Жрецов бережно сохраняются чумными монахами и используются как топливо. Отвратительные трупы воняют разложением и распространяют вокруг себя миазмы целой жизни, проведённой в болезнях. Мерзкие ритуалы зажигают шкурки Жрецов, и варп-камень в свою очередь загорается от них. Дым, который испускает этот мерзостный огонь, накрывает всех тех, кто находится рядом с облаком смерти.

ЧУМНАЯ ТОПКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Чумная топка наносит D6 таранных попаданий при нападении, в соответствии с общими правилами. Чумные Истопники и Чумной Жрец могут атаковать в ближнем бою любое подразделение, с которым находится в базовом контакте с Чумной Топкой. Модели в базовом контакте с Топкой могут атаковать либо её, либо Чумного Жреца. При атаке против Топки используется Умение Драться чумных истопников.

Так как Топка имеет подставку большего размера, чем крысы, его окружающие, она считается как такое количество моделей в отряде в отношении бонуса за ряды, какое он занимает. Подставка стандартной Топки занимает место 15 Скейвенов.

В ближнем бою Топка может производить следующие специальные атаки своим Великим Кадилом:

Чумной Туман – Топку окутывает облако ядовитого тумана, в котором задыхаются все те, кого не коснулось чумное благословение Рогатой Крысы. Любое подразделение, дружественное или вражеское, которое касается Топки, получает D6 автоматических попаданий, которые распределяются как при стрельбе. Получившая попадание модель должна пройти тест на Стойкость, или получить одну рану без спас бросков за доспехи. Эти раны считаются к результату боя, в соответствии с общими правилами. Эта атака считается Варп Оружием.

Удар кадилом – В свой раунд игрок Скейвенов может использовать Топку для проведения специальной атаки. Чумные Истопники раскачивают кадило, и оно с размаху бьёт по неверующим, которые осмеливаются сопротивляться воле Крысы. Эта атака производится в конце фазы ближнего боя, даже после того, как свои удары нанесут модели, вооруженные двуручным оружием. Киньте артиллерийский кубик. Выпавшее число - это количество попаданий с силой 5, которое атака наносит по одному подразделению противника, которое находится в базовом контакте с передней частью Топки. Попадания распределяются как попадания от стрельбы и считаются к результату боя. Эта атака считается Варп Оружием. Если выпадет «осечка», то игроку следует проконсультироваться с таблицей ниже. Эта атака может быть использована в дополнение к Чумному Туману.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ЧУМНОЙ ТОПКИ

1-2 **Хрясь!** *Кадило качается слегка не туда куда надо, и вместо врага бьёт саму Топку.*
Топка получает D3 раны и подразделение, толкающее Топку, получает D6 попаданий с силой 5.

3-5 **Ядовитое облако.** *Резкая остановка кадила приводит к тому, что из него выплескивается горящий Варп камень и обдаёт все ядовитыми парами.*
Подразделение, толкающее Топку, получает 2D6 попаданий, в соответствии с правилом Чумой Туман.

6 **Безумные огни.** *Кадило не падает на противника, вместо этого загорается белым пламенем и обдаёт Чумных Монахов ядовитыми парами, от чего они становятся ещё более безумными и неуязвимыми, чем были раньше.*
Подразделения Монахов производит ещё один полный раунд ближнего боя со всеми находящимися в базовом контакте подразделениями противника. После отработки этих атак подразделение теряет D6 моделей как убитых. Все раны, нанесённые этим эффектом, считаются к результату ближнего боя в соответствии с общими правилами.

НАЛЁТЧИКИ

Бегущие-в-ночи – самые многочисленные воины клана Эшин, которые при этом однако также скрытны, как и весь их таинственный клан. Обученные быстро передвигаться, бегущие-в-ночи совершают внезапные атаки, позволяя армии Скейвенов занять выгодную позицию. Небольшие незаметные отряды появляются из тени, чтобы захватить ключевые объекты на поле боя, в то время как большие подразделения бегущих-в-ночи стремительно наступают перед боевыми порядками Скейвенов, беспокоя и сковывая врага. Бегущие-в-ночи сражаются парными клинками, хотя многие также используют и пращи, обрушивая смертоносный дождь из камней на вражеские боевые машины или слабо защищённые отборные части. Типичная их уловка – прокрасться во фланг вражеской армии в надежде заманить преследователей в спешно организованную засаду.

Из-за того, что стаи бегущих-в-ночи работают глубоко на территории противника, их потери обычно очень велики. Для предводителей клана Эшин это не является сюрпризом – только те, кто пережил достаточное количество операций, могут надеяться на перевод в более престижные отряды бегущих-по-стокам. Эти два типа отрядов нередко работают в связке, выманивая вражеские резервы и позволяя более опытным лазутчикам нанести удар по оставшейся без защиты важной цели. В особых случаях бегущим-в-ночи может быть придан расчёт сапёрного варп-бура, позволяющий пробраться под позициями противника и выйти с фланга или тыла. Эта тактика – почти верное самоубийство, однако гибель бегущих-в-ночи может обеспечить необходимое смятение в рядах врага.

Бегущий-в-ночи, повышенный до лидера-в-ночи – предводителя стаи лазутчиков – получает секретные задания для своего отряда. Эти задания позволяют удостовериться, что только самые способные будут допущены к следующему кругу обучения. Малейшей ошибки – лунного света, отражённого клинком, или же скрипа скрытого люка – достаточно, чтобы поставить под угрозу выполнение задания и весь отряд.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Налётчик	6	3	3	3	3	1	5	1	6
Ночной Лидер	6	3	4	3	3	1	5	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!

Скрытое продвижение: После того, как обе стороны расставили свои силы, но до того, как любая из сторон произвела свой ход, подразделение налётчиков сможет совершать движение (но не марш и не нападение) в соответствии с общими правилами. В любом случае они должны находиться далее 12-ти дюймов от подразделений противника.

Уклонение: Ловкость и умение уходить с линии атаки – это то, благодаря чему налётчики доживают до статуса Деверсантов. Ночной Лидер имеет магический спас бросок на 6+.



БЕСШУМНАЯ СМЕРТЬ ВНАЁМ

Требуются ли вождю стремительные налётчики из рядов бегущих-в-ночи, или же эскадроны смерти бегущих-по-стокам, смертоносные ассасины или же просто информация, клан Эшин может помочь им за достойную плату. Хорошо известно (хотя никогда и не озвучивается), что клан Эшин – клинок в лапах Совета Тринадцати. Имеют ли Владыки Разложения какие-то особые связи с сумрачным кланом, или они просто предложили лучшую плату, клан Эшин обеспечивает незримую силу, с помощью которой Совет поддерживает свою власть. Воинские кланы знают, что устраивать заговоры бессмысленно. Шпионы – везде, и плести интриги против интриганов очень рискованно.

Постоянное устранение политических оппонентов внутри Подземной Империи имеет свои недостатки и нередко рушит великие планы. Говорят, что Совет Тринадцати располагает чёрным списком из 10000 имён приговорённых к смерти. В список входят все мировые лидеры, будь-то человек, эльф или гном. Однако, похоже, что список обычно возглавляют вожди мятежных кланов или те, кто представляет угрозу членам Совета. Несмотря на грандиозные планы по подрыву мировых сил, большая часть ресурсов расходуется на то, чтобы утихомирить внутреннюю оппозицию, подавлять слишком амбициозных и поддерживать позиции Совета.

ДИВЕРСАНТЫ

Вина за большинство странных смертей и актов шпионажа в обществе Скейвенов возлагается на подлый клан Эшин. Эти обвинения, вероятно, справедливы, но, конечно же, никаких доказательств ни у кого нет. Большая часть этих мокрых дел совершается бегущими-по-стокам, затянутыми в чёрное эскадронами смерти клана Эшин.

Бегущие-по-стокам обучены таинственному боевому стилю, разработанному на далёком Востоке. Благодаря недоступной для человека гибкости и скорости, они не нуждаются в стесняющей движения броне – они просто уклоняются от вражеских ударов и стрел. Их отряды обычно возглавляет бегущий-со-смертью – самый многообещающий адепт-ассасин.

Бегущие-по-стокам предназначены для ослабления вражеской армии до начала битвы. Ночные вылазки, поджоги и отравление колодцев – любимая тактика для тайных операций этих диверсионных подразделений. На поле боя им часто поручается уничтожение вражеских боевых машин, внезапные нападения на незащищённые фланги и устранение уязвимых отрядов противника. Для выполнения своих задач бегущие-по-стокам применяют разнообразное оружие и яды, однако по-настоящему грозными их делает способность появляться из ниоткуда. Они являются мастерами маскировки и могут застать врасплох даже самых осторожных противников. Иногда они применяют варп-бур и тогда могут возникнуть прямо в центре вражеских боевых порядков, чтобы внести в них как можно больше сумятицы.

Вдобавок к выполнению грязной работы для воинских кланов, бегущие-по-стокам подчиняются приказам Совета Тринадцати. По всему миру отряды лазутчиков шпионят, провоцируют войны между обитателями поверхности (или противоборствующими кланами) и совершают диверсии. По приказу Владык Разложения бегущие-по-стокам похитили или уничтожили летописи, повествующие о нападениях Скейвенов, из величайших библиотек Империи, искали способы пробраться через Изумрудные Врата Ултуана и выясняли местоположение всех выживших потомков ужасных вампиров из семьи фон Карштайн. Невероятный объём тайных знаний стекается в Скейвенблайт, где Совет Тринадцати обмусоливает каждый отчёт, желая всегда находиться на шаг впереди своих многочисленных врагов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Диверсант	6	4	4	3	3	1	5	1	7
Смертоносный	6	4	4	3	3	1	5	2	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Разведчики, Лёгкая Пехотаю

Уклонение: Ловкость и умение уходить с линии атаки – это то, благодаря чему Диверсанты выживают. Диверсанты имеют магический спас бросок на 6+, Смертоносный имеет магический спас бросок на 5+.

Умелые лазутчики: Подразделение Диверсантов может быть выставлено на поля боя с использованием правила Умелые Лазутчики. При этом они не выставляются на поле боя в начале игры. В начале каждого своего раунда, начиная со второго раунда игрок Скейвенов бросает кубик: на 4+ подразделение Диверсантов становится доступно из резерва. Если подразделение не прибывает на второй раунд, кидайте в начале каждого последующего, прибавляя к результату 1 за каждый прошедший после первого раунда раунд. То есть на 3-й раунд подразделение прибывает на 3+. Если на кубике выпадает живая 1-ца, то подразделение не прибывает в этот ход, вне зависимости от модификаторов. Когда подразделение становится доступно из резерва, подразделение прибывает с любого края стола, так как будто оно преследовало подразделение противника за край стола.

Сети: Сети диверсантов используются для того, чтобы опутывать противника и делать его более лёгкой добычей для клинков.

Модель противника, которая сражается в ближнем бою и находится в базовом контакте с одной и более моделью снаряжённой сетью, сражается с пенальти в -1 к своим Умению Драться и Инициативе.



АССАСИНЫ

Ассасины являются элитой клана Эшин, они - самые искусные убийцы среди всех представителей этой профессии. Немногие знающие о существовании этих облачённых в чёрное убийц боятся их больше, чем всего остального. Слухи об их умении перерезать глотки со страхом передают шёпотом: говорят, что ядовиты даже тени невидимых дьяволов клана Эшин.

Скрытность и умение убивать – вот наука ассасинов. Все члены клана Эшин натренированы для поразительно быстрого выполнения ловких трюков, но лишь преуспевших в обучении выбирают для более напряженных тренировок, в ходе которых их учат тайному искусству. Основой для некоторых техник служат загадочные методики Далёкого Востока, однако значительно больше уделено внимания уникальным стилям, созданным самими Скейвенами. К концу долгого обучения ассасин способен прыгнуть на высоту, во много раз превышающую свой рост – перелетая через ограды, спасая свою шкуру. Он может бежать быстрее галопирующей лошади и легко карабкаться по гладкой поверхности. Движения ассасина кажутся размытыми, он способен обрушить на врага град ударов или поймать летящую стрелу. Ассасины настолько хорошо прячутся в тенях, что многие видят в этом колдовство.

Искусство саботажа, поджогов и отравления – всему есть место в багаже смертоносных приёмов выжившего во время изнуряющего обучения ассасина. Последними экзаменами являются миссии по убийству, порученные правящим советом клана, возглавляемым владыкой Снииком, вождём клана и одним из Владык Разложения. Переживший эти испытания ассасин считается признанным мастером организации и осуществления убийств.



Однако не всё, что делают ассасины, исполняется в одиночестве и под покровом темноты. Иногда, когда Скейвены идут на войну, их тайно сопровождают лучшие воины клана Эшин. До подходящего момента ассасины прикидываются ничем не примечательными Скейвенами и, когда приходит время, сбрасывают маски и спешат туда, где могут нанести наибольший ущерб. Зажавший в каждой лапе отравленный клинок ассасин обрушивает сокрушительный шквал ударов, вполне способный повергнуть предводителя врагов. В другое время ассасины действуют на поле боя в одиночку – учиняя опустошение за вражескими позициями, устанавливая бомбы замедленного действия или убивая ядовитыми сюрикенами важные цели.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ассасин	6	6	5	4	4	2	8	3	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Доблесть среди крыс, Всегда Бьёт Первым, Ядовитые Атаки, разведчик, Умелый Лазутчик.

Уклонение: Ловкость и умение уходить с линии атаки – это то, благодаря чему Диверсанты выживают и доживают до ранга Ассасина. Ассасин имеют магический спас бросок на 4+.

Убийца, но не лидер: Подразделения Скейвенов никогда не могут использовать лидерство Ассасина для тестов на Лидерство. Ассасин не может быть генералом вашей армии.

Скрытый: Ассасин – это специальный тип персонажа. Он всегда выставляется на поле боя скрытым в подразделениях из списка ниже: Крысы Клана, Штурмовые Крысы, Налётчики, Рабы или Диверсанты. В своём ростере отметьте те подразделения, в которых у вас спрятаны ассасины.

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

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

ПОГОНЩИКИ

Мутировавших боевых тварей, созданных кланом Творцов, гонят в битву так называемые погонщики, специально натренированные Скейвены, эксперты в управлении своими подопечными – бешеными полубезумными тварями, способными внезапно напасть на своих хозяев. Именно поэтому каждый погонщик должен стать ловким и яростным воином, если он не хочет стать закуской подчинённой ему безжалостной стаи.

Обычным делом для клана Творцов является продажа свор своих боевых тварей и их погонщиков заплатившему лучшую цену клану. Благодаря этому покинувшие Адскую Яму погонщики служат в воинских кланах по всему свету. Некоторые кланы, не слишком доверяющие клану Творцов, покупают стаи тварей, но отказываются платить за погонщиков. Направление существ в битву не является точной наукой, поэтому многие положившиеся на своих собственных подручных кланы были пожраны собственными крысиными тварями. Немногие кланы, такие, как например Криззор из Тёмных земель, обладают преимуществом в виде собственных обученных погонщиков, однако никто кроме самого клана Творцов не производит достаточно существ для продажи другим кланам.

Плеть является излюбленным оружием и направляющим зверей инструментом, поэтому погонщики быстро становятся экспертами по обращению с подобным длинным кнутом. Они подгоняют тварей плетью или, сражаясь, хлещут ей врагов – ударяя через головы гигантских крыс или между туш массивных крысоогров. Те из них, кто получает особенное удовольствие от обращения с плетью, совершенствуют свои кнуты, чтобы те причиняли ещё более сильную боль.

Выше погонщиков в рядах клана Творцов находятся селекторы и мутаторы, известные как магистры-творцы. Эти дородные предводители часто возглавляют своих тварей в битве, дабы лучше понять способности как существ, так и их погонщиков. Магистры-творцы приносят в стаю гораздо больший порядок и контроль, во многом опираясь на способность причинить своим подопечным ещё большую боль. Многие из них используют уникальные (и действительно ужасные) инструменты, такие как тварелов – страшно выглядящее устройство с механическим хватательным приспособлением.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Погонщики	6	3	3	3	3	1	4	1	5
Мастера Творцы	6	5	3	4	4	2	5	2	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много!

Мы с тобой одна стая! До тех пор, пока в стае жив хотя бы один Крысоогр, вся стая может игнорировать правило Страха, но при этом она не может использовать Бонус за ряды.

Доблесть среди крыс: Несмотря на то, что Погонщики не персонажи, они могут использовать это спец. правило.

Смешенное подразделение: Гигантские Крысы и Погонщики сражаются в смешанных отрядах. В них Мастера Стаи и любые персонажи, присоединяющиеся к отряду, могут быть поставлены куда угодно внутри отряда (хотя обычно они стараются находиться поближе к тылу...). Удары от стрельбы и столкновений в таких отрядах распределяются так: бросайте D6, 1-4 – удар попал в Гигансткую Крысу или Крысоогра, 5-6 – удар попал в Погонщика. Если в стае присутствуют погонщики с разным вооружением, то попадания распределяются между ними в соответствии с общими правилами.

ОРУДИЯ РЕМЕСЛА ПОГОНЩИКОВ

Кнут: Кнут считается как парное оружие против моделей в базовом контакте. Его также можно использовать из задних рядов. Он позволяет провести одну атаку (вне зависимости от количества атак в профиле) из заднего ряда. Атаку можно провести либо через один ряд Крысоогров либо через не более чем три ряда гигантских крыс.

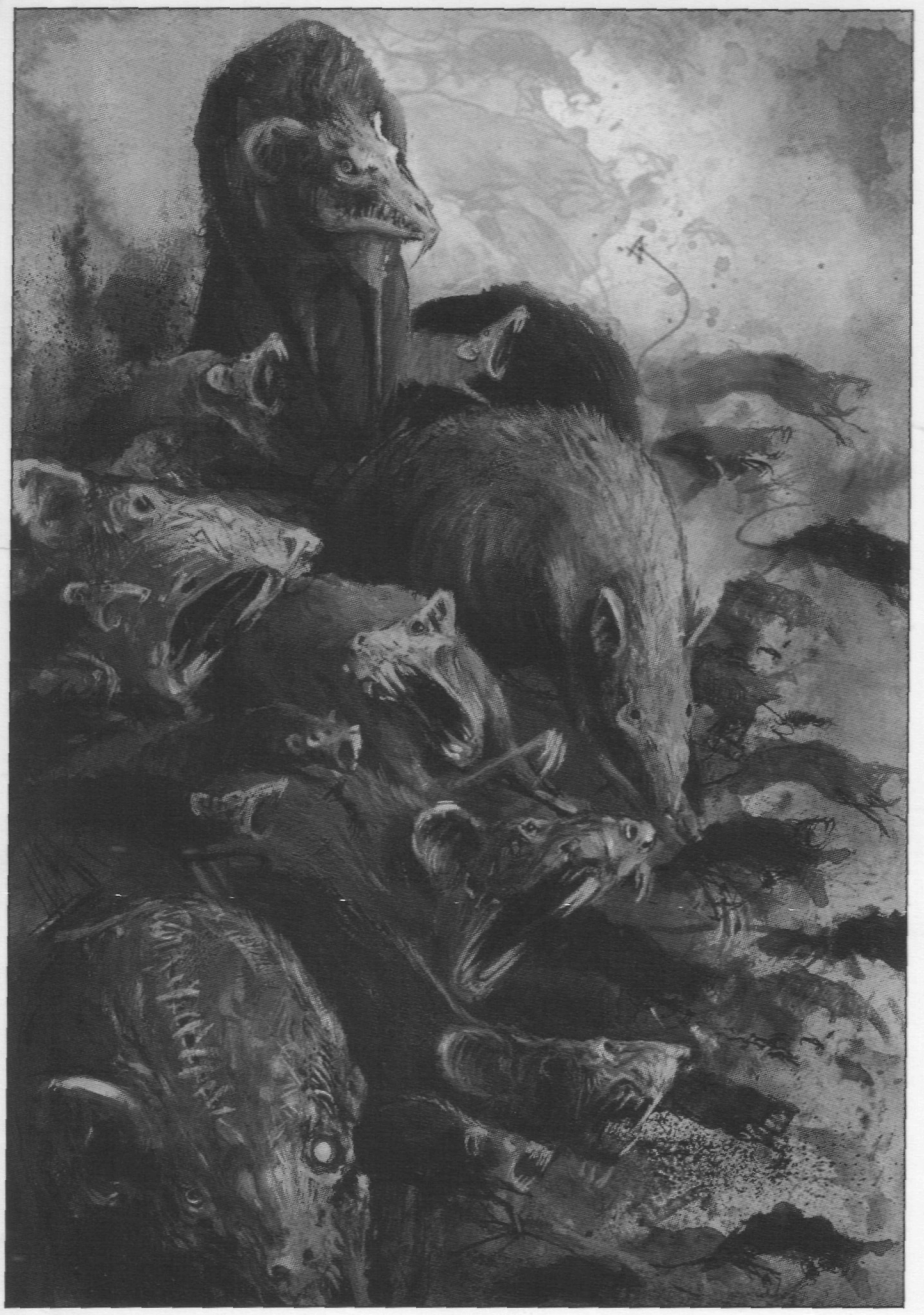
Тварелов: Эти устройства в большинстве случаев используются для того, чтобы ловить без опасности для себя разных опасных тварей. Это оружие требует двух рук для использования и позволяет использовать специальное правило Смертельный Удар.



ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ

Клан Творцов давным-давно открыл секрет выращивания, изменения и хирургического усиления крыс. На расстоянии этих тварей можно по ошибке принять за больших собак, но вблизи их мерзкая и неестественная внешность заметна даже слишком. Как и у их маленьких сородичей на хвостах и ступнях гигантских крыс не растёт шерсть, однако в отличие от природных грызунов на них присутствует огромное число отметин безконечных мутаций и дьявольских улучшений, столь характерных для созданных кланом Творцов существ. У многих гигантских крыс есть дополнительные головы, кучи лишних конечностей, множество хвостов или ещё более чудовищные отклонения. Гребни, шипы, клыковидные резцы или широкие костяные горбы почти повсеместны, у некоторых из этих гротескных тварей выставлены напоказ рёбра, огромные скопления набухших бубонов или ещё худшие вещи. Видели даже гигантских крыс, ходящих на двух ногах в жалкой пародии на человека, или же оснащённых странными механизмами, такими как колеса и оканчивающиеся булавами хвосты. Вне зависимости от подобных ошеломляющих различий, все гигантские крысы по своей природе – злобные, свирепые и вечно голодные создания.

Направляемые в битву погонщиком или магистром-творцом, гигантские крысы бурлящим и пищащим потоком несутся к врагу, дабы разорвать, растерзать и сгрызть всё в пределах досягаемости. В большом количестве их мощные челюсти и опасные, похожие на сабли резцы могут одолеть даже гораздо более крупную добычу. Оказавшись без управления, ужасные существа срывают всю плоть с тел жертв, и за секунды не остаётся ничего, кроме треснувших и обглоданных костей. Легко разводимые гигантские крысы куда дешевле, чем остальные твари, выведенные кланом Творцов, поэтому довольно часто можно встретить воинские кланы, обладающие несколькими стаями таких тварей. Отдельные кланы, в частности кланы Морткин и Каррион, окрашивают шкуры своих гигантских крыс, нанося свои символы на грязный мех тем же способом, которым клеймят рабов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гигантская крыса	6	3	1	3	3	1	4	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много!
Смешанное подразделение (см. стр. 53)

Стая крыс: До тех пор, пока в стае присутствует хотя бы один Погонщик, стая может использовать его Лидерство для прохождения тестов и использовать специальное правило Нас Много! в соответствии с общими правилами. Если на начало раунда в стае нет ни одного погонщика, то стая должна с максимальной скоростью бежать к ближайшему видимому подразделению противника и совершать на него нападение, если может. Если в пределах линии видимости нет ни одного подразделения противника, то подразделение крыс должно совершать реформирование, чтобы увидеть подразделение противника.

Крысиная волна: В ближнем бою крысы буквально лезут друг другу по головам, пытаясь добраться до противника. В ближнем бою во фронтовой четверти свои атаки могут проводить и те крысы, которые стоят сразу за теми крысами, которые находятся в базовом контакте с противником. Это дополнительный ряд может атаковать только во фронт, не во фланг и не в тыл.

ПОТЕРЯННЫЙ ГОРОД ГЛУМУНД

Имперский город Глумунд некогда располагался в тени Серых гор. Это был процветающий город, как и все торговые городки, усеивающие Рейкланд. Известный своими сырами и тучностью своих стад этот город, тем не менее, скрывал в своём прошлом тёмный и пугающий секрет. Во времена Чёрной Чумы городок был обращён в концентрационный лагерь, в который сгоняли людей со всей области, для того чтобы затем погнать их в подземные глубины гор, из которых никто не вернулся живым. С тех пор многие пещеры в окрестностях города были засыпаны, а правда о прошлом города исчезла в огне, который поглотил великие библиотеки Альтдорфа. Ныне же предметом спекуляций и слухов стало то, что в один ужасающий день года 2517 город Глумунд внезапно перестал существовать. Всё население города пропало без следа, и никто их никогда более не видел.

КРЫСООГРЫ

Огромные чудовища, известные как крысоогры, являются одними из самых удачных творений среди бесчисленных порождений клана Творцов. Магистры-творцы получили эту совершенную породу смертоносных существ, путём мерзких перекрёстных скрещиваний и тёмной колдовской хирургии. Многие из этих искусственных творений были практически сшиты по кускам – невозможный результат, достигнутый благодаря скрещивающей силе мощного бальзама, производимого из варп-камня, печально известного «скалма». В крысоогре совместилась скорость и неистовство Скейвена с силой мускулов огра. Каким-то образом в них также соединился и ужасный голод обеих рас, ибо крысоогры воистину прожорливые твари и всегда стремятся насытиться свежим мясом.

Страшно смотреть на стаи крысоогров в бою. Крысоогров полностью поглощает ненасытное стремление убивать, разрывать и пожирать, и для направления их неистовых порывов им просто необходим погонщик. Стаи крысоогров, чьи несчастные тела полностью состоят из сшитых бугрящихся мускулов, когтей и клыков, с удивительной скоростью несутся вперёд. Гневное рычание набросившихся на отряды врага тварей разносится над всем полем битвы, пока огромные чудовища крушат щиты и размалывают кости, неутомимо сокрушая любое сопротивление.

Крысоогры не способны почти ни на что, кроме убийств. После битвы погонщики должны быстро разделить и заковать каждого из безмозглых громил, чтобы те не разорвали в клочья друг друга или даже самих себя. Бесчисленные шрамы на теле всякого крысоогра остаются не только после их искусственного рождения, но также после бессчетных битв, от ударов ужасного кнута погонщиков, внимания остальных диких тварей стаи и, удивительнее всего, собственного стремления к саморазрушению. На пике неистового бешенства крысоогры иногда отрывают или даже пожирают клочья своего мяса – словно стремясь сорвать с себя то, что неестественным образом к ним приделали магистры-творцы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крысоогр	6	3	1	5	4	3	4	3	5
Хорошо выращенный Крысоогр	6	4	1	5	4	3	5	4	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много! Страх, Бешенство, Смешанное подразделение (см. стр. 53)

Стая Тварей: До тех пор, пока в стае присутствует хотя бы один Погонщик, стая может использовать его Лидерство для прохождения тестов и использовать специальное правило Нас Много! в соответствии с общими правилами. Если на начало раунда в стае нет ни одного Погонщика или Мастера Творца, то подразделение также должно подчиняться правилу Тупости.

«Да-да, вождь Кризк – за ничтожное подношение во всего лишь 200 рабов, 12 дюжин варп-жетонов, жертву-производителя и надёжный договор, один из наших самых-самых лучших крысоогров может стать вашим...»

– Магистр торгов из клана Творцов.



ПОСЛЕДНИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Обычно магистр-творец не может остановиться, продолжая дорабатывать и приспосабливать облаченные в плоть творения, которые он вырастил в чанах, вывел и сшил вместе. Может ли оно функционировать с дополнительной рукой? Приживутся ли клешни от твари Хаоса или же атакуют самого крысоогра? Как можно выдавить больше питательных веществ из пленников для лучшего роста новых созданий? Особенно крупные или же просто успешно перенёсшие мутации создания, известны как мастерски выращенные крысоогры, являющиеся самыми сильными из своего кровожадного вида. Логично предположить, что внешность этих мускулистых чудовищ крайне различается. Некоторые из магистров-творцов выращивают многоголовых монстров, тогда как другие выводят новые породы ради чистой силы мускулов, погружая на месяцы свои создания в чаны питательных веществ. Одной из стабильных версий крысоогра является Костолом, огромное создание, ценимое проницательными вождями как хорошее ездовое животное.

ОТРОДЬЕ АДСКОЙ ЯМЫ

В Адской Яме медленно и тяжело шёл процесс сотворения воистину огромной твари. Пещеры-лаборатории были разрушены, чаны мутагенных веществ расколоты и истрачены целые легионы рабов Скейвенов во время этих ужасных экспериментов. Поскольку владыка Верминкин, повелитель клана Творцов, лично возглавлял работу, за подобными неудачами следовало кровавое и быстрое наказание. Именно в это время Трот Нечистый вернулся с охоты на диких тварей в Пустошах. Процессия, приведённая им, состояла не из закованных в цепи рабов, а из множества скрипящих вагонов, между которых была привязана одна-единственная тварь. Наконец-то был пойман один из мертвенно-бледных слепых червей, живущих в проходящих на огромной глубине туннелях.

Нелегко было силой кормить варп-камнем подобное существо, чтобы после можно было разрезать и усовершенствовать эту раздутую мутировавшую тварь. Сохранять жизнь слепого червя во время множества сложных операций было также нелегко, и несколько раз огромную корчащуюся тварь пришлось воскрешать разрядами варп-молний. Прошло множество экспериментов, но прижились лишь компоненты от крысоогра – другие приращения вяли и умирали. Для сшивания результата потребовалась так много варп-камня, что производство остальных боевых тварей полностью прекратилось. Многие вожди начали роптать, подозревая интриги против своих кланов и готовящееся предательство.



Зловещие предзнаменования сопровождали последний этап создания будущего Порожденья Адской Ямы, Ветра Магии дули сильно, а невозможной силы бури бушевали над изуродованными полярными шапками. Нависшие над поверхностью Адской Ямы аккумуляторы варп-молний потрескивали от сверхъестественной силы, высвобождая последний разряд, ожививший новую тварь. Чудовище бушевало в Адской Яме, сотнями убивая Скейвенов – это был великий успех. Троту, награжденному за новую породу, пообещали пещеры в глубочайшем круге лабиринта Адской Ямы в случае поимки новых бесценных слепых червей. Владыка Верминкин же постановил, что немедленно следует создать побольше таких тварей...

Порожденье Адской Ямы подобно живой горе несчастной плоти. Существо движется подобно струящемуся потоку, неестественными спазмами, извиваясь как червь и используя множество конечностей, чтобы тянуть свою чудовищную тушу вперед. Разнообразные механические приспособления, такие как колёса, шестерёнки, и водные насосы вживлены в Порожденье для достижения оптимальной скорости, а основанные на варп-камне питательные вещества регулярно питают сверхбыстрый метаболизм твари. Из огромного кома мускулов и костей в передней части чудовища торчит множество злобно пищащих крысиных голов, некоторые из которых лишены шерсти, словно новорожденные крысята. У многих есть глаза, но немало и слепых, дергающихся и поворачивающихся, принюхиваясь к запаху добычи, шипя и хватая воздух бритвенно-острыми резцами.

Многие враги бежали от одного ужасного вида Порожденья Адской Ямы. Ужасно скользя и пошатываясь, огромная тварь движется по полю брани, а затем становится на дыбы и подобно удару грома обрушивается на врага. Гигантские кулаки размером с булыжник раскалывают стены щитов и отправляют врагов в полёт, а голодные челюсти щёлкают и перемалывают неудачливых жертв. В бою Порожденье неутомимо тащится вперёд, сокрушая всё на своем пути. Эти твари пользуются дурной славой, их трудно убить, и бывали случаи, когда прямо на глазах их раны заживали, и заново отрастали отрубленные головы и конечности, существо восставало из мёртвых, снова бросаясь бой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Таранные попадания (D6), Большая Цель,

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Отродье Адской Ямы	3D6	3	1	6	5	6	4	*	8

Регенерация, Упорный, Ужас.

Влачащийся ужас (см. след. страницу).

***Специальные атаки в ближнем бою**
(см. след. страницу).

Слишком ужасен, чтобы умереть (см. след. страницу).

ВЛАЧАЩИЙСЯ УЖАС

Отродье Адской Ямы двигается в фазу Обязательных Перемещений на 3D6 дюймов. Вначале поверните Отродье Адской Ямы в ту сторону, в которую вы хотите его двигать, и только затем киньте 3D6 и продвиньте тварь на выпавшую дистанцию. Если на кубиках выпадет три одинаковых значения, то тварь не двигается, вместо этого киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей ниже.

1	**Затупление.** *Все мозги Отродья одновременно впадают в катарсис.* Тварь не может двигаться в этот раунд.
2-5	**Слепая ярость.** *Отродье Адской Ямы впадает в эпилепсию, когда сразу несколько мозгов в его теле пытаются взять на себя полный контроль.* Отродье проползает полную выпавшую на кубиках дистанцию, но в случайном направлении. Если это движения приводит к тому, что Отродье уползает со стола, то оно выставляется обратно на стол в последующий раунд так, как будто оно преследовало противника за край стола, но при этом в раунд появления на столе Отродье двигаться больше не может.
6	**Непредвиденная мутация.** *Тело твари сотрясают судороги непредвиденных мутаций.* Отродье Адской Ямы двигается в соответствии со своими правилами, на выпавшую дистанцию в указанном направлении. В дополнение к этому Отродье Адской Ямы получат бонус к силе в +1 до конца игры. Если в течение игры этот результат выпадет ещё раз, то тварь не получает ещё одного бонуса, а вместо этого получат D6 ран.

Если дальность движения Отродья достаточна для того, чтобы вступить в базовый контакт с подразделением противника, то это считается как нападение. Атакованное таким образом подразделение может объявлять реакции на нападения в соответствии с общими правилами. Считайте выпавшее на кубиках расстояние дальностью максимального нападения для Отродья в отношении правил, для которых это важно. Если движение Отродья блокируется непроходимым ландшафтом, то Отродье останавливается в 1 дюйме от такого элемента ландшафта. Если движение Отродья приводит его в базовый контакт с дружественным подразделением, то подразделение получает D6 таранных попаданий от Отродья (в соответствии с общими правилами) и затем Отродье отходит на 1 дюйм от подразделения.

*СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Отродье Адской Ямы наносит D6 таранных попаданий в соответствии с общими правилами. В ближнем бою Отродье Адской Ямы не наносит атак в соответствии с общими правилами. Вместо этого киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже для того, что бы определить что оно делает:

1-2 Кормёжка
3-4 Размахивающие конечности
5-6 Лавина плоти

Кормёжка – *Многочисленные головы Отродья высовываются из своих сумок и начинают кусать всех, кто находится в непосредственной близости от них.*
Все модели в базовом контакте с Отродьем получают одно автоматическое попадание с силой 6 без спас бросков за доспехи, которое наносит D3 ран.

Размахивающие конечности – *Многоголовое и многорукое Отродье обрушивает на всё, до чего может дотянуться, град ударов, которые способны превратить в пыль целую гору.*
Отродье Адской Ямы наносит 3D6 атак, в соответствии с общими правилами. Любое подразделение, которое получает хотя бы одну рану от этих атак, имеет пенальти в -1 на попадание в ближнем бою до конца этой фазы ближнего боя.

Лавина плоти – *Отродье Адской Ямы изгибается как титаническая змея и затем обрушивается всей своей массой на врага.*
Все модели в базовом контакте с Отродьем должны пройти тест на Инициативу или получить одно автоматическое попадание с силой 6. В дополнение Отродье Адской Ямы наносит 2D6 автоматических попаданий, распределяемых как от стрельбы, по одному подразделению противника в базовом контакте с собой.

СЛИШКОМ УЖАСЕН, ЧТОБЫ УМЕРЕТЬ

Даже после смерти Отродье Адской Ямы может представлять опасность, ибо процедура его создания слишком мало напоминает науку и слишком много – колдовство. А колдовство, как известно, вещь опасная и непредсказуемая. Как только Отродье Адской Ямы теряет свою последнюю рану, удалите модель со стола и расположите на месте её смерти маркер (монетка вполне пойдёт). На следующий раунд киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей ниже. Если в течение игры хотя бы одна рана, полученная Отродьем, была огненной, то Отродье умирает сразу и навсегда и бросок по таблице не делается.

1-3	**Мёртв.** *Тварь сотрясают финальные ужасающие судороги, и затем она замирает навеки.* Отродье Адской Ямы мертво-мертво-мертво и более никогда не возродится к жизни.
4-5	**Выброс крыс.** *Массивное тело Отродья сотрясается в судорогах, и из него во все стороны начинают разбегаться стаи крыс. Они всё это время жили внутри твари, пожирая её непрерывно регенерирующую плоть.* D3 стаи крыс ставятся на место смерти Отродья. Они формируют единое подразделение и располагаются не далее чем в 3 дюймах от маркера смерти Отродья. Стаи должны быть расположены не ближе чем в 1 дюйме от моделей противника, и если это невозможно, то они не выставляются на поле и считаются уничтоженными. Эти стаи могут быть ориентированы в любую сторону и могут действовать в соответствии с общими правилами в последующий дружественный ход.
6	**Оно живое!** *Наполненное магической энергией, Отродье восстает из мёртвых.* Расположите модель Отродья не далее чем в 3 дюймах от маркера смерти и не ближе чем в 1 дюйме от подразделений противника. Тварь оживает с D6 ранами.

Варп спицы: Всегда желая продвинуться на пути исследования мутации как можно дальше, Творцы часто вгоняют в плоть Отродья спицы из чистого варп-камня, чтобы посмотреть, как эта тварь будет мутировать дальше. Отродье с этой опцией имеет Сопротивление Магии (1), и её атаки в ближнем бою считаются нанесёнными Варп Оружием.

ТЕХНОМАГИ

Печально известные техномаги клана Скрайр – техники общества Скейвенов, объединившие тайное колдовство и технологию в безумную и невероятную смесь. Иным расам сложно определить, где заканчивается наука клана Скрайр и начинается их колдовское могущество, самих же Скейвенов просто не интересуют терминологические различия. Техномаги видят эти два аспекта единым целым и объединяют механизмы и колдовство, достигая тем самым чудовищной способности нести смерть.

На поле битвы легко заметить, что некоторые техномаги способны направлять энергию и создавать заклинания традиционным и понятным другим расам мира способом. Они собирают энергию Ветров Магии и направляют её на свои мерзкие цели, хотя неизвестно, достигают ли они этого с помощью искаженных машин или же нет. Они могут также направлять и развеивать заклинания, не являясь при этом истинными адептами магии, какими являются рогатые Серые Провидцы. В то же время некоторые из техномагов вообще не способны творить заклинания, а вместо этого полностью поглощены созданием и стрельбой из множества механических орудий, склонных к непредсказуемым и опасным побочным эффектам.

Внешне техномаги похожи на остальных Скейвенов, хотя очень трудно различить очертания их тел, обычно покрытых крутящимися, лязгающими и шипящими изобретениями их собственной работы. Типичная прыть Скейвенов частично ограничена множеством устройств и проводов, приделанных к этим адептам клана Скрайр. Пугающую тенденцию к замене частей своего тела механизмами можно отметить у многих техномагов. Частично это вызвано потерей конечностей из-за взорвавшихся от неполадок механизмов, однако, удивительнее всего то, что в большинстве случаев подобные операции проходят по воле самого Скейвена. Постоянно жаждущие изобретений техномаги всегда уверены, что могут 'переделать себя получше', и поэтому они радостно заменяют глаза, руки и многое другое различными шестерёнками и механизмами. В основе большинства приспособлений техномагов лежит всё та же движущая сила всего Скейвенского общества – варп-камень. Эту зеленовато-чёрную люминесцентную субстанцию используют как источник энергии, дающий могущественные силы Хаоса их странным дьявольским механизмам.

Отправляясь на войну, эти колдуны-изобретатели часто берут с собой свои последние творения. Это справедливо как для использующих заклинания крысомагов, так и для тех, кто исполняет более традиционную роль инженера. Начиная от ручного дистанционного оружия опустошительной силы, такого как варповые мушкеты или сферы отравленного газа, вплоть до потрескивающих от пропитавшей их энергии варп-камня клинков – арсенал техномагов столь же разнообразен, как и смертоносен.

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



МАГИЯ

Не все Техномаги является магами в полном понимании этого слова, но они могут быть повышены до магов 1-ого или 2ого уровня. Повышенные таким образом маги могут использовать заклинания из Скейвенской школы Разрушения. Техномаг может заменить любое выпавшее ему заклинание на *Варп Молнию*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много! Доблесть среди крыс.

ПОДЗЕМНЫЕ ТОРГОВЦЫ ОРУЖИЕМ

Непрерывная борьба за власть между вождями приводит к тому, что все они хватаются за любую возможность купить оружие, полезное в подобной борьбе (хотя украсть или получить его обманом тоже возможно). Иногда простой демонстрации силы достаточно, чтобы выиграть себе лишний денёк. Именно поэтому оружейники клана Скрайр всегда имеют широкий выбор клиентуры среди воинских кланов. Факт того, что техномаги без проблем торгуют с обеими сторонами конфликтов широко известен, однако тот факт, что за дополнительные отступные они часто отказывают в услугах, они тщательно скрывают. Пожалуй, кроме лишь Серых Провидцев, никто не знает всей глубины коварства и двурушничества клана Скрайр.

ГЛОБАДЬЕРЫ ЯДОВИТОГО ВЕТРА

Ядовитый газ является одним из самых мерзких видов оружия техномагов, впервые применённого ими во время жестоких боёв с Гномами в туннелях Краесветных гор. Клан Скрайр был тогда восхищён этим новым дьявольским способом массового уничтожения своих врагов. Техномаги испытали множество способов применения газа. Были предприняты попытки создать невероятно сложные и сомнительные по своей эффективности машины, однако в конечно счёте лучшим вариантом осуществления газовой атаки оказалось использование специально натренированных глобадьеров.

Шары ядовитого ветра представляют собой стеклянные или хрустальные сферы, заполненные смертельным газом из варпкамня. При броске сфера раскалывается, выпуская на свободу заключённое в ней облако газа, столь опасное, что даже малейший контакт с кожей может вызвать жестокую боль и даже смерть. При вдыхании паров этого газа лёгкие заполняются гнойными пузырьками, что вызывает ужасную и практически мгновенную смерть. По этой причине глобадьеры носят тщательно подогнанные маски, очки и пользуются огромным аппаратом рециркуляции воздуха для защиты самих себя от контакта с газом. Броня не может защитить от отравленного газа, что, однако, не мешает глобадьерам скрытно носить доспехи под своими робами.

На поле боя небольшие отряды глобадьеров шныряют между отрядами клановых и штурмовых крыс. Временами глобадьеры взаимодействуют с мортирами ядовитого дыма для усиления их огневой мощи. Находясь в относительной безопасности в тени больших отрядов, глобадьеры выжидают того момента, когда у них появится шанс метнуть свои смертельные снаряды во врага. Противник зачастую выбирает глобадьеров своей главной целью, зная, какая ужасная смерть грозит ему в случае применения газа. Глобадьеры без тени сомнения метают свои снаряды в мешанину рукопашной схватки, показывая полнейшее пренебрежение к тому, кого же поразят сферы ядовитого газа: свои отряды или противника. Нередко бывает так, что переживших бой глобадьеров атакуют союзники, пострадавшие от случайно брошенных в них шаров.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Голобадьер	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Бомбардир	5	3	4	3	3	1	4	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много!

Жизнь дешева: Глобадьеры Ядовитого Ветра могут использовать своё оружие против моделей противника, находящихся в ближнем бою в соответствии с общими правилами стрельбы, если сами Глобадьеры не находятся в ближнем бою. Кидайте на попадание в соответствии с общими правилами. Далее за каждое попадание киньте D6: на 1-3 попадание отрабатывается по дружественному подразделению, на 4+ попадания отрабатываются по подразделению противника. Если в бою принимает участие более одного подразделения с одной из сторон, то попадания, пришедшиеся на сторону, распределяются между подразделениями случайным образом.

Залп из заднего ряда: Если глобадьеры находятся в ближнем бою, то первый ряд должен принимать в нем участие, в соответствии с общими правилами ближнего боя. Но модели находящиеся в заднем ряду и не находящиеся в базовом контакте могут бросать свои шары в свой собственный ближний бой, как это описано в правиле «Жизнь Дешева».

Свои шары могут бросать только модели, не заняты е ближнем бою. Подразделение противника должно находиться в пределах дальности броска гранат от желающих их бросить моделей, и все броски, совершаемые без линии видимости, отыгрываются с пенальти в -1 на попадание.

Шары Ядовитого Дыма: Шары – это метательное оружие. Максимальная дальность броска составляет 8 дюймов. Каждый попавший в цель шар наносит ранение любой цели на 4+, без спас бросков за доспехи.

Если Глобадьер выбрасывает 1 при броске на попадание, то он роняет шар, или хрупкая сфера лопнула в его руках. Тогда сам Глобадьер получает попадание, но он будет ранен лишь на 5+, учитывая защитное снаряжение.



ОРУЖЕЙНЫЕ РАСЧЁТЫ

Клан Скрайр изобрёл массу самых разнообразных орудий разрушения, все уникальные и все смертоносные. Разные орудия имеют разные специальные правила, но все они имеют одинаковый профиль:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Оружейный расчёт	5	3	3	3	3	1	3	2	5

Каждый расчёт состоит из двух Скейвенов, которые ставятся на одну подставку, и они вместе считаются единой моделью.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!, Нас Много!

Прикомандированное подразделение: Оружейный расчёт выставляется на поле боя вместе с тем подразделением, с которым расчёт был включён в армию (это подразделение ещё называют родительским). Расчёт выставляется не далее чем в 3 дюймах от родительского подразделения. С началом игры расчёт может двигаться и действовать в соответствии с общими правилами, и во всех отношениях считается самостоятельным и отдельным подразделением. До тех пор, пока расчёт находится в 3 дюймах от родительского подразделения, расчёт может использовать бонус за ряды родительского подразделения для модификации своего лидерство, в соответствии с правилом «Нас Много!». Также расчёт, находящийся в 3 и менее дюймах от родительского подразделения, считается имеющим магический спас бросок на 4+ от дистанционных атак. Это отображает то, что пушкари используют крыс основного отряда для того, чтобы слиться с местностью и прикинуться ветошью.

Уничтоженные, бегущие и сломленные в ближнем бою расчёты никогда не вызывают паники у других дружественных подразделений.

ВАРП ОГНЕМЁТ

Варп-огнемёт извергает заряды неестественного пламени. Один член расчёта несёт баллон с топливом, а другой наводит пусковое устройство. Щелчок переключателя и размолотый в порошок варп-камень смешивается с нагнетаемыми в огнемёт химикатами, вспыхивая нечестивым пламенем. Такой адский поток способен превратить целый строй в содрогающуюся и колыхающуюся кучку тлеющей липкой массы.



Дальность	Сила	Повреждения	Спас бросок
Арт. кубик	5	D3	-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Варп огнемёт – это оружие, из которого НЕЛЬЗЯ стрелять после движения, но расчёт может поворачиваться на месте для того, чтобы стрелять в желаемую цель. Это Варп Оружие. При выстреле положите каплевидный шаблон узким концом к стволу огнемёта, а широким концом направленным на цель. Киньте артиллерийский кубик и продвиньте шаблон прямо вперед на количество дюймов, выпавшее на кубике. Шаблон может и перелететь желаемую цель, в конце концов даже Скейвены не идеальны.

Все модели, с которыми соприкасается шаблон, получают попадание автоматически. Подразделение, понесшее потери от этого оружия, должно пройти тест на Панику. Если на кубике выпадает осечка, то оружие не стреляет, и вы должны кинуть кубик по таблице осечек.

Быстрая реакция: Варп Огнемёт может использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять», если подвергается нападению.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ВАРП ОГНЕМЁТА

1-2 **Кабуум!** Положите большой круглый шаблон центром на бак и отработайте полпадания по всем, кто под него попал, используя профиль Варп огнемёта, в соответствии с общими правилами. После этого расчет автоматически убирается, исчезая в грибовидном облаке.

3-5 **Бак загорелся!** Расчет отчаянно бежит на 2D6" в случайном направлении (модель с баком – впереди), останавливаясь, если сталкивается с чем угодно, и взрывается так, как это описано в результате «Кабуум!».

6 **Фрсссс!** Что-то происходит либо с пушкой, либо с баком, либо с насосом. В любом случае расчёт тратит весь ход на то, чтобы устранить неисправность, и расчёт не стреляет в этот ход. До конца битвы расчёт сильно пахнет гормонами страха.

КРЫСИНЫЙ ПУЛЕМЁТ

Изрыгающая смерть машина с крутящимися стволами, известная как крысиный пулемёт – это относительно новое изобретение. Тем не менее, оно оказалось столь успешным, что клан Скрайр просто не может произвести пулеметов достаточно, чтобы удовлетворить растущий спрос воинских кланов. Питаемые варп-паром и приводимые в действие работой ручного привода, шесть стволов крысиного пулемёта вращаются и выбрасывают поток пуль с варп-сердечниками, оставляющих за собой тусклый зеленый след.

Крысиный пулемёт способен создать настоящий поток огня, там, где это возможно. Непрерывной очереди от крысиного пулемёта более чем достаточно для того, чтобы скосить атакующий отряд орочьих парней на кабанах или даже проредить крупный отряд клановых крыс (подобное часто называют «случайной стрельбой»). Клановые крысы упоминают о целых отрядах, уничтоженных крысиным пулемётом, будто их пропустили сквозь огромные зубья, ибо их плоть была изрешечена дюжинами светящихся пуль

Как и у любой другой типовой продукции клана Скрайр, у крысиного пулемёта существует множество различных вариантов производства: колёсный вариант, вариант со щитом, вариант с установкой на треногу и многие другие. Это мерзкое устройство может выглядеть как угодно, принимать любую форму и быть любого размера, но все эти формы одинаково смертельны и имеют одинаковую вероятность перегрева или отказа.

Слухи о том, что некоторые весьма богатые воинские кланы создавали целые отряды оружейных расчётов, созданные из крысиных пулеметов, никогда не подтверждались, хотя бы потому, что живых свидетелей этому не было.

Дальность	Сила	Повреждения	Спасбросок
18"	4	1	-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Крысиный пулемёт - это оружие, из которого НЕЛЬЗЯ стрелять после движения, но расчёт может поворачиваться на месте для того, чтобы стрелять в желаемую цель. Это Варп Оружие. Стреляя из пулемёта, сначала укажите доступную в соответствии с общими правилами для стрельбы цель и определите, сколько выстрелов делается. Чтобы сделать это, бросайте D6: выпавшее число и есть число выстрелов. Теперь Вы можете решить – остановиться, или бросать еще один кубик. Результат второго броска добавляется к первому, и их сумма будет числом выстрелов. Теперь Вы можете остановиться, или снова бросить кубик, как и ранее. Когда Вы решите остановиться, проверьте дальность до цели, и если цель в пределах досягаемости, то все выстрелы автоматически попали.

Вы можете кидать кубики сколько угодно раз, но как только выпадет ДУБЛЬ (т.е. Вы выбросите число, которое уже выпадало), с Пушкой при стрельбе случается какая-то неисправность. Как только выпал дубль, киньте D6 и сверьтесь с Таблицей Осечек ниже.

Горячий варп-свинец: Из-за высокого темпа стрельбы крысиный пулемёт не испытывает пенальти на попадание за Многочисленные Выстрелы и за Дальнюю Дистанцию.

Если стрельба прошла без выпадения дублей, то далее каждый выстрел отрабатывается в соответствии с общими правилами стрельбы (то есть вы бросаете на попадание, на ранение и так далее).

Быстрая реакция: Крысиный пулемёт может использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять» если подвергается нападению.

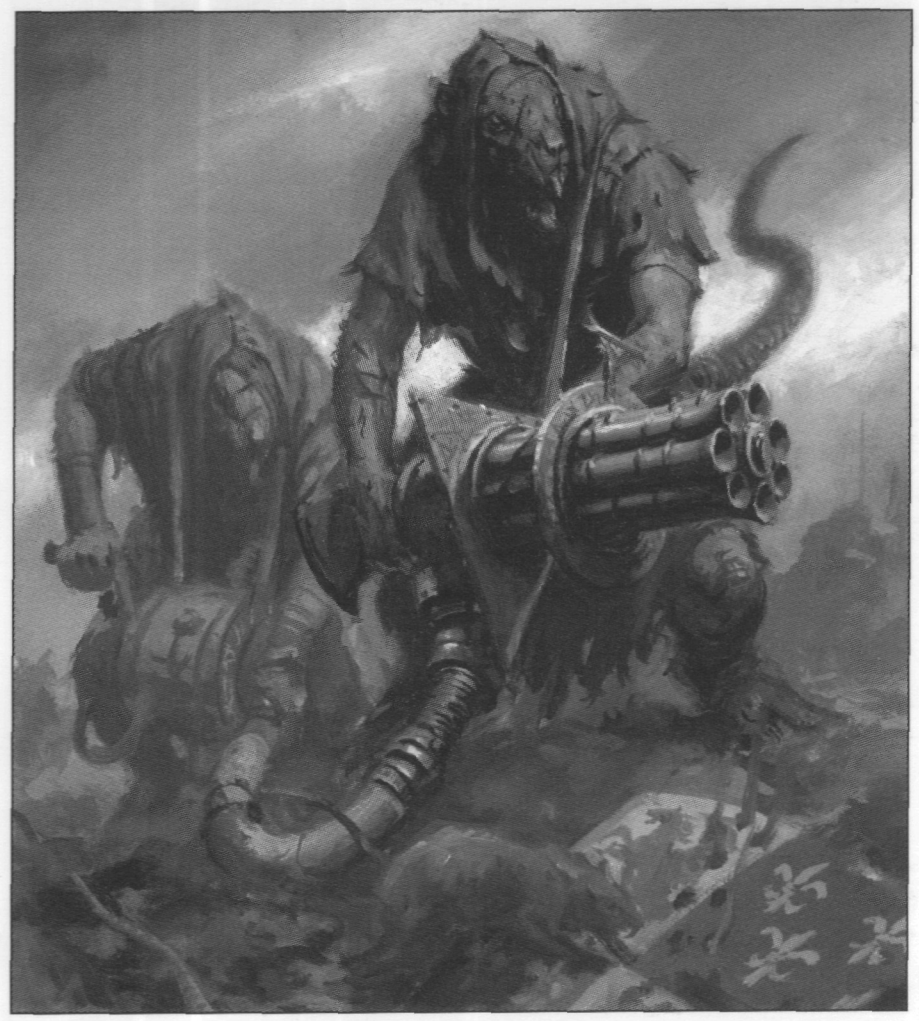
ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ПУЛЕМЁТА

1-2 **Блам!** *Резкий визг насоса заканчивается громогласным взрывом, который размётывает останки и ошмётки оружейного расчёта по округе.*
Никаких выстрелов не производится, и команда удаляется с поля боя как убитая.

3-5 **Ууупс!!!** *Паровой насос ломается, облако зеленого пара окутывает расчет, а пушка начинает дико крутиться.*
Бросайте кубик Направлений – полуслепой растерявшийся расчет производит все выстрелы (вместе с теми, которые добавил последний кубик, вызвавший Осечку) в направлении стрелки, и они поражают (в соответствии с общими правилами стрельбы) первый отряд на пути в пределах дальности, союзника или противника!

6 **Брррржжжххх!** *Насос не клинит, что уже является достоинством, но нужное давление он не создает, и пули летят медленнее.*
Все выстрелы отрабатываются по указанной цели, в количестве, выпавшем на кубках, но с силой 2 и модификатору спас броска за доспехи в -1.

Скрррк`к яростно давил на гашетку, вращая крутящие стволы крысиного пулемёта. Его напарник, Трик, выполнял более простые обязанности наводчика. По судорожным дёрганьям хвоста Трика Скрррк`к мог понять, что стрельба идёт удачно. Проклятый Трик, все козыри у него. Не обращая внимания на продолжающуюся резню ночных Гоблинов, Скрррк`к вернулся к своим планам: как бы ему заполучить более приятную работёнку.



СВЕЖЕВАТЕЛЬ

Свежеватель – это оснащённый двигателем железный шар с крутящимися лезвиями. Впервые свежеватели были применены в беспощадных подземных битвах против Гномов в горах Края мира. Доведённый до отчаяния невозможностью пробиться сквозь стену щитов бородачей и подвести на расстояние атаки варп-огнемёты и глобадьеров, безызвестный техномаг клана Скрайр сконструировал самодельное тяжелобронированное атакующее устройство. Построенный из отбросов металлического лома, сломанных лезвий и парового роторного двигателя, восстановленного из разрушенного гирокоптера Гномов, первый свежеватель был готов.

Первые примитивные машины не уцелели, однако положенная в них идея сохранилась. Многочисленные воплощения убийственной машины с крутящимися, вращающимися и рубящими лезвиями были применены при нападении на подземные укрепления Гномов. Первые, ещё сырые и недоработанные свежеватели управлялись Скейвенами через ременные и шестерёночные передачи с помощью физических усилий, приводящих в действие вращающиеся лезвия. Команда Скейвенов, защищенная барьером из всяческого хлама - старых щитов, металлических балок и даже соединенных пластин доспехов павших врагов, не обращала внимания на вражеский огонь и направляла свежеватель прямо на вражеские ряды, пропалывая их как сорняки. К этому грубому механизму техномаги добавили отвратительное усовершенствование, свойственное их мерзкой расе. Речь идёт, конечно же, о генераторе из варп-камня, который является истинным источником силы этой крутящейся и вращающейся скотобойни. Теперь этот смертоносный аппарат стал способен обрушиться на врагов со всей своей адской силой, обрубая конечности и скашивая всех тех, кто рискнул встать перед ним. Устройство оставляет за собой огромные брызги крови и внутренностей, которые вдохновляют на героические деяния клановых и штурмовых крыс, следующих в кильватере побоища.



Хотя эти адские устройства так и не достигли того совершенного качества кровавых мясорубок, до которого они были доведены в ограниченном пространстве туннелей подземного мира, они все же показали свою эффективность и в нескольких битвах на поверхности, измельчив множество имперских солдат в упорных боях на узких улицах Нульна, в течение кратковременного, но опустошительного вторжения в этот людской город.

Дальность	Сила	Атаки	Повреждения	Спасбросок
Баз. контакт	4	Арт. кубик	1	-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Таранные попадания (D3).

Вихрь смерти: Эта атака производиться в порядке инициативы Скейвенов, которые составляют оружейный расчёт Свежевателя. Киньте Артиллерийский кубик – это количество автоматических попаданий, которое получает цель, в соответствии с параметрами машины. Попадания распределяются как от стрельбы. При выпадении Осечки киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей Осечек. В тот раунд, когда Свежеватель атакует, он наносит и таранные попадания и эту специальную атаку.

Лучшая защита: Масса вращающихся лезвий является самой лучшей защитой против любой атаки. Свежеватель имеет спас бросок на 3+ против любых атак, которые направлены на него с фронтовой четверти, и спас бросок на 5+ против атак, которые направлены с тыла или фланга.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК СВЕЖЕВАТЕЛЯ

1-2 **Баблам!** *Варп генератор, который приводит адскую машинку в действие, взрывается и накрывает всех вокруг.*
Положите большой шаблон центром на Свежеватель. Все модели, к которым прикасается шаблон, получают попадание с силой 4 и пенальти в -2 на спас бросок за доспехи. Удалите Свежеватель как уничтоженный.

3-5 **Зззапппп!** *Генератор даёт осечку и выпускает заряд варп-энерги и по корпусу машины и во вне.*
Свежеватель и все модели в базовом контакте с ним получают одно автоматическое попадание с силой 4 и пенальти в -2 на спас бросок за доспехи.

6 **Отказ двигателя.** *Со скрежетом вращающиеся лопасти машины останавливаются, и Скейвены начинают громко проклинать тот час, когда они сели за штурвал этого керогаза.*
Машина не производит атак в этот раунд.

МОРТИРА ЯДОВИТОГО ВЕТРА

Клан Скрайр давно стремился создать устройство, способное метать сферы отравленного газа на большое расстояние, но в то же время быстро перемещаться вместе с полчищами пехоты Скейвенов, что и привело к созданию мортиры ядовитого ветра. Заряжающаяся с дула трубка позволяет носителю стрелять полными ядовитого газа бомбами на гораздо большее расстояние, чем их может забросить обычный глобадьер. Более того, благодаря поспешным пищащим указаниям от основного подразделения из мортиры можно стрелять, не видя цели, а возможность навредить врагу не рискуя собственным задом, всегда была соблазнительна для Скейвенов.

Поскольку корпус огневого аппарата можно нацепить на спину одного из членов расчёта, оружейные команды наступают вместе с отрядами Скейвенов, на мгновения останавливаясь для запуска летящих по высокой дуге бомб в далеких врагов, а затем суетливо догоняют основной отряд.

Дальность	Сила	Повреждения	Спасбросок
6-24"	см. ниже	1	нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мортира Ядовитого Ветра – это оружие, из которого можно стрелять после движения. Мортира Ядовитого Ветра стреляет также как камнемёт, с исключениями описанными ниже.

Мортира Ядовитого Ветра может вести огонь по любой видимой для неё цели. Если она находится в 3 и менее дюймах от своего родительского подразделения, то она может вести огонь по любой цели, видимой для него. Если Мортира Ядовитого Ветра не видит цель, по которой она стреляет, точка попадания смещается на расстояние, равной удвоенному выпавшему на артиллерийском кубике, если на кубике направления не выпадает «HIT». Если на артиллерийском кубике выпадет Осечка, то киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей осечек.

Мортира Ядовитого Ветра - это Варп Оружие, и она использует маленький шаблон. Одна модель, которая находится прямо под центром шаблона, получает рану на 4+, без спас бросков за доспехи. Все остальные модели, которых касается шаблон, получают рану на 5+, без спас бросков за доспехи. Если под шаблон попадают Глобадьеры Ядовитого вера, то они получают рану на 5+, спас броски применимы в соответствии с общими правилами, благодаря их защитной амуниции.

Некоторые из созданных техномагами адских устройств уникальны и неповторимы, несмотря на регулярные попытки их производства. Так, были утеряны тайны создания цепной летающей бомбы, уничтожившей в Тёмных землях племя Клыкомордых огров, или орудия "Град", уничтожившего город Глюкморт, что в Рейкланде. Однако богатство клану Скрайр принесли не они, а способность массового изготовления других устройств и отправки оружейных команд состоятельным и требовательным воинским кланам.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК МОРТИРЫ

1-2 **Фрупм!** *Бомба взрывается преждевременно прямо в стволе мортиры, накрывая всё вокруг облаком токсичного дыма.* Положите большой шаблон центром на оружейный расчёт. Все модели, которых касается шаблон, получают рану на 4+ без спас бросков за доспехи. Мортира Ядовитого Ветра удаляется как уничтоженная.

3-5 **Чудовищный промах.** *Либо прицельный механизм мортиры сходит с ума, либо в ошибке прицеливания есть серьёзный злой умысел.* Противник может расположить шаблон где угодно в пределах 3D6 дюймов от изначальной позиции. Попадания отрабатываются в соответствии с общими правилами.

6 **Засорение.** *Стрелковый механизм засоряется, либо из-за грязи, либо из-за того, что бойком зажевало хвост одного из пушкарей.* Мортира Ядовитого Ветра не стреляет в этот раунд.

Сферы ядовитого ветра впервые применили во время атак на Карак Варн, а первое использование варп-огнеметов произошло при падении Драгоценных Врат в Караке-Восемь-Вершин. Гибельное колесо впервые появилось приблизительно 150 лет назад во время осады Алькасты в 2367 году, где подобная машина была использована для пролома ворот города. Крысиный пулемёт в свою очередь был создан примерно сто лет назад после того, как техномаги наложили свои крысиные лапки на прототипы многоствольных ружей Империи.



ВАРП-БУР

Чтобы прокладывать туннели быстрей, чем это делают рабы, Скейвены запускают в них специально разработанные кланом Скрайр машины. Некоторые из этих массивных конструкций даже больше, чем самые огромные суда имперского флота. Эти гигантские устройства сочетают в себе громадные буры с варп-энергией, испаряющей куски породы в прорытых машиной норах. Подобные машины весьма редки и их нечасто можно увидеть, однако их малые версии можно часто заметить на полях сражений.

Варп-бур начинает рытьё туннеля, а проектор, излучающий варп-энергию, распыляет камень и оставляя после себя узкий, дымящийся проход. Небольшие мобильные отряды вполне могут следовать за такой машиной, появляясь во вражеском тылу и вызывая невероятную панику. Правда при этом существует риск, потому как недавно прорытые туннели склонны к обвалам и машины могут получить повреждения, а при катастрофе даже расплавиться. Когда же варп-бур выходит на поверхность, то он будет поддерживать отряды, к которым присоединён, в том числе и в рукопашной. Утратив защиту прикрывающего их отряда, орудийный расчёт варп-бура быстро сбежит с поля боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перманентно прикомандирован: Варп-бур должен быть выставлен в 3 дюймах от своего родительского подразделения и должен всегда заканчивать движение в пределах 3 дюймов от него. Если в конце любого раунда Варп-бур находится далее 3-х дюймов от родительского подразделения, то Варп-бур удаляется как погибший. В пределах этих ограничений Варп-бур может двигаться как самостоятельное подразделение, в соответствии с общими правилами.

Проникновение через туннель: Подразделение с прикомандированным Варп-буром не выставляется на поле боя в начале игры, а прибывает на него в соответствии с правилами, описанными ниже:

Во время расстановки, но до того как на поле боя будут выставлены Разведчики, разместите где угодно на поле маркер туннеля (монетка вполне подойдёт). В начале каждого раунда Скейвенов, начиная с раунда 2, кидайте D6 за каждый такой маркер. На 4+ Варп-Бур прибывает на стол. Если Варп-бур (и его родительское подразделение) не прибывают на стол до конца игры, то они считаются погибшими в отношении тех правил, для которых это важно.



Когда Варп-бур становится доступным из резерва, киньте кубик Направлений и Артиллерийский кубик. Если на кубике Направлений выпадет значок HIT, то маркер остается на месте. Если на кубике направлений выпадет стрелка, то маркер смещается в сторону стрелки на количество дюймов, выпавшее на Артиллерийском кубике. Если и маркер уходит за край стола, то Варп-бур и его родительское подразделение считаются погибшими в отношении тех правил, для которых это важно. Если на артиллерийском кубике выпадает Осечка, то вы должны кинуть кубик и проконсультироваться с таблицей осечек ниже.

Когда финальная позиция маркера определяется, расположите Варп-бур и его родительское подразделение так, чтобы они оба касались маркера. Если маркер оказывается под непроходимым ландшафтом или под дружественным подразделением, то оно располагается рядом с ближайшим углом подразделения или элемента ландшафта. Подразделение может быть расположено ориентированным в любую сторону, в любой формации и может в этот раунд действовать в соответствии с общими правилами, без каких либо ограничений. Подразделение может объявлять нападения в соответствии с общими правилами в этот же раунд.

Если маркер оказываться под подразделением противника, то Варп-бур и его родительское подразделение считаются автоматически совершившими нападение. Расположите Варп-бур и его подразделение с фронта подразделения противника, которое оказалось поверх маркера

Варп-бур в ближнем бою: Несмотря на то что Варп-бур не создан как оружие ближнего боя, его всё же можно использовать для того чтобы гонять противника. Варп-бур может принимать участие в бою и наносит свою специальную атаку по Инициативе команды. Варп-бур наносит D3 автоматических полпадания с силой 4 в каждую фазу ближнего боя.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ВАРП-БУРА

1-2 **Заваллll!** *Полный провал, глубоко под землю.* Подразделения и Варп-бур считаются погибшими.

3-5 **Ну почти завал.** *Генератор не срабатывает и не помогает Скейвенам выкопаться на поверхность. Варп-бурильщика поднимают на ножи за такое невнимание к технике безопасности. Затем те, кто выжил, пытаются выкопаться самостоятельно.* Варп-бур удаляется как убитый. Каждая модель в родительском подразделение должна пройти тест на Силу. Модели, провалившие тест, удаляются как убитые. Остальные модели выкапываются на месте маркера, в соответствии с правилами, описанными выше. Выкопавшееся подразделение не может в этот ход ничего делать, и если оно оказывается в этот ход в ближнем бою, то оно сражается с Умением Драться равным 1 и всегда бьёт последним, вне зависимости от инициативы и иных факторов.

6 **Нам надо было повернуть налево! Нет, направо! Сам дурак!!!** Ваш противник располагает маркер где угодно на столе, и именно там выкапывается Варп-бур и его родительское подразделение. Подразделение не может двигаться и нападать в этот ход, ибо они заняты поиском виновных.

ВАРП-ЗАМКОВАЯ ДЖИЗЕЛЬ

Варповые джизели – это длинноствольные ружья, которым необходим расчёт из двух Скейвенов для зарядки и стрельбы. Благодаря своей большой длине, варповые джизели способны поражать цели на дистанции большей, нежели обычный лук или мушкет. Джизель стреляет пулей, обладающей высокой скоростью и изготовленной из переработанного варп-камня. Пуля бьёт с силой, способной пробить щит, доспех и тело бронированного рыцаря. Если светящийся зеленым снаряд пробивает насквозь тело или застревает в нём, то наносимые им повреждение усиливаются за счет высокой токсичности варп-камня. Пуля, выпущенная из джизели, летит так быстро, что увидеть её невозможно, однако можно отследить её трассирующий след (слабое зеленое свечение) и определить позицию стрелка, накрыть ответным огнем. Именно поэтому расчеты варповых джизелей превратились из простой платформы для стрельбы из длинного ружья в позиции, снабжённые павизами, призванными защитить уязвимые расчёты от стрельбы противника.

Варповые джизели, безусловно, относятся к оружейным расчётам, но в отличие от остальных переносимых орудий клана Скрайр, джизели не являются оружием поддержки пехоты, а вместо этого формируют свои собственные отряды. Варповые джизели являются ценнейшим отрядом для любого вождя, который выберет позицию на вершине холма, скалы, ущелья или здания, то есть любого места, где джизели имеют максимально возможный обзор.

СМЕРТОНОСНЫЙ ДЛИННОСТВОЛ

Грозные отряды джизелей веками являлись основой арсенала клана Скрайр. Об их появлении на поле боя было упомянуто почти сразу после первых столкновений с Гномами в горах Края мира. Амбициозные техномаги изучили захваченные у Гномов мушкеты и в своей извращенной крысиной манере усовершенствовали их дизайн. Первые модели были созданы из украденных образцов, но вскоре был собран уже узнаваемый длинноствольный образец. Естественно, варп-камень сыграл ключевую роль в Скейвенском варианте, используемый в пуле, стрелковом механизме (варп-замок) и даже в самом порохе, который наполнен этим сверхъестественным веществом. Форма и длина ствола совершенствовались на протяжении веков, однако само оружие оставалось таким же смертоносным. Многие кланы претендуют на звание лучших стрелков, но в легендах остался снайпер Нэтти Бубо из клана Морс, который попал точно в телескоп гномаинженера на дистанции свыше 7000 шагов. Как гласит легенда, Гномы были слишком упрямы для признания того факта, что Скейвены опередили их в дальности стрельбы. Гномы выстраивались один за другим, желая взглянуть на пулевое отверстие в трубе, так что Нэтти смог поставить немало зарубок на приклад своего ружья.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Команда стрелков	5	3	3	3	3	1	3	2	5
Снайперы	5	3	4	3	3	1	3	2	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног!

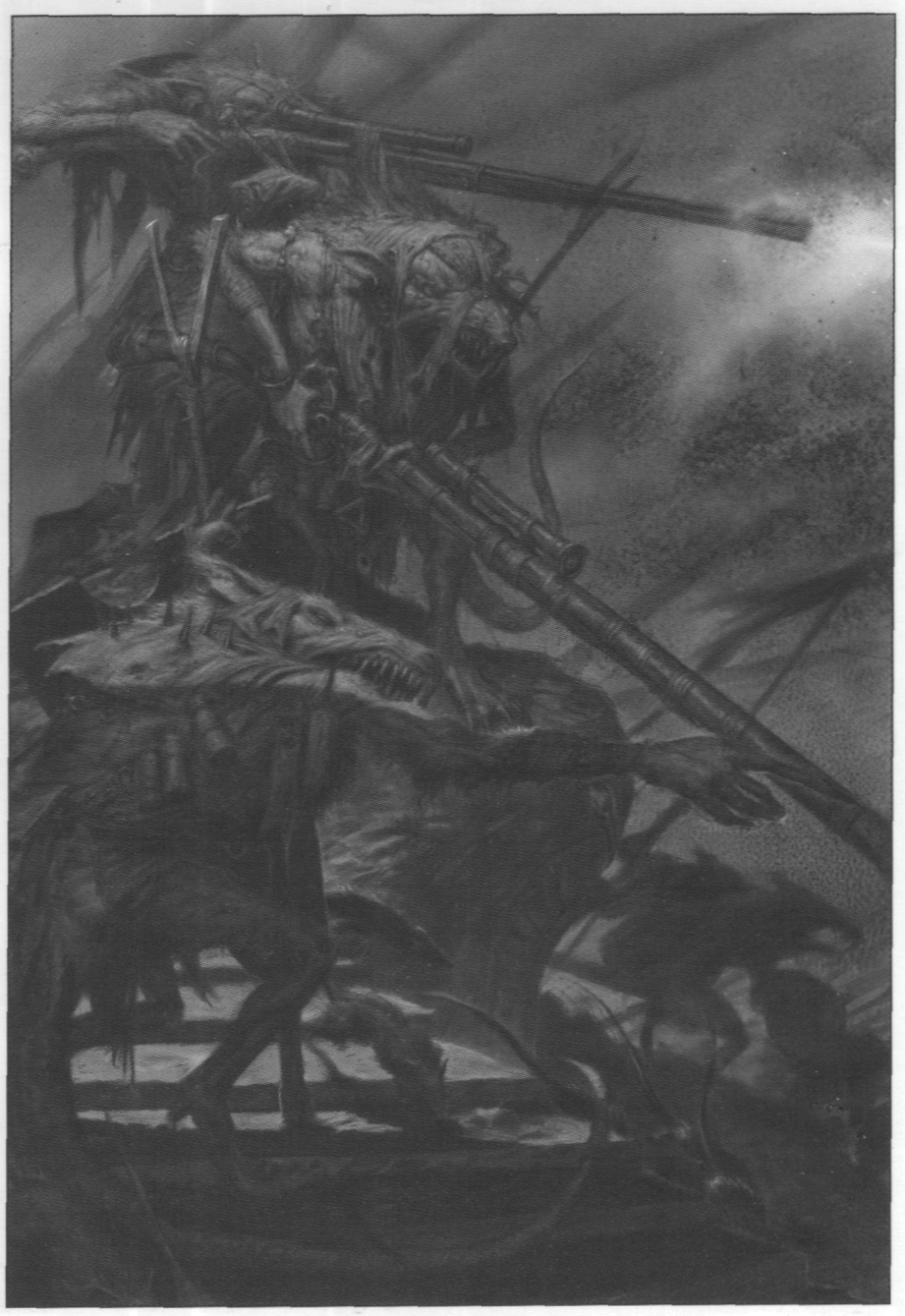
ВАРП-ЗАМКОВАЯ ДЖИЗЕЛЬ

Варп-замковая Джизель это оружие
из которого НЕЛЬЗЯ стрелять после движения.
Это Варп Оружие.

Дальность	Сила	Повреждения	Спасбросок
36"	6	1	-4

Нестабильные заряды: Джизели – самое надежное оружие, созданное Кланом Скрайр (они почти безопасны!). За каждую Джизель, у которой выпала 1 на попадание, бросайте кубик еще раз. Если на второй бросок выпало 2-6, то произошла осечка и все в порядке, но если выпала 1, то с ружьем серьезные проблемы. Отражая это, Джизель попадает по себе (бросайте на ранение как обычно).

Щит: Тяжелый щит, который несет передний Скейвен, очень эффективен против стрельбы, но слишком громоздок, чтобы от него был прок в рукопашной. Он дает спас бросок за доспех на 4+.



ГИБЕЛЬНОЕ КОЛЕСО

В немногих устройствах колдовство и наука переплетаются теснее, чем в безжалостных изобретениях Скейвенов, особенно таких, как адская боевая машина, известная как гибельное колесо. Врагам, ранее не сталкивавшимся с гибельным колесом, оно может показаться на первый взгляд странным и даже смешным. Гномы, участвовавшие во множестве войн со Скейвенами, хорошо знают, на что способно гибельное колесо. Они отправляют все имеющиеся боевые машины взорвать его, прежде чем оно докатится достаточно близко, чтобы распылить боевые построения Гномов. Более того, Гномы готовы на то, чтобы позволить врагам окружить свои орудия, и охотно жертвуют собой для их защиты, чтобы успеть сделать единственный выстрел в адское изобретение Скейвенов.

Гибельное колесо было изобретено, вероятно, самым безумным гением среди техномагов – Икитом Клешнёй. В устройстве заложены сугубо Скейвенские принципы, оно настолько просто и вместе с тем сложно, что выходит далеко за рамки познания даже лучшими умами Имперского инженерного колледжа Нульна. Крысы, бегающие по расположенным внутри огромного колеса парным беговым дорожкам, служат его основной движущей силой. Это, в свою очередь, заводит варп-камневый генератор, который, если всё сложится удачно, начнет стрелять смертоносными варп-молниями. Если противника не убьют эти зелёные и багровые молнии, образующие дугу из варп-проводника, то дело довершит громадное окованное железом колесо, сокрушающее всех осмелившихся встать перед его скрипучей, но огромной гусеницей. В центре всего этого сооружения находится техномаг, управляющий безумной конструкцией. Находясь внутри могучей и смертоносной машины разрушения, техномаг наполняется наглой самоуверенностью, по крайне мере, частично укрепляющей сомнительное мужество его расы. Несомненно, уверенность инженера помимо того укрепляют и доносящиеся из варп-генератора испарения.



Конечно же, существуют и технические проблемы, делающие гибельное колесо опасно непредсказуемым, однако, такие мелкие неурядицы не слишком заботят техномагов. В целом, они охотнее займутся созданием нового типа убийственной машины, нежели отладкой того, что и так более или менее работает большую часть времени. Допустим, в системе крысиного двигателя гибельного колеса при случае может произойти что-то, что приведёт к результату, варьирующемуся между разочарованием и глубокой летаргией. Для техномага, мыслящего шестерёнками и винтиками, объединенными с чем то сверхъестественным, такие изъяны просто невыносимы. Учитывая, что несмотря на стимуляторы и неестественное излучение необработанного варп-камня, работа движущих колесо крыс недостаточно надежна, техномаг быстро придёт к выводу, что проблема лишь в этих своенравных животных.

Когда же гибельное колесо работает нормально, оно с шумом несётся по полю боя, перемещаясь быстрее скачущих лошадей. При особенно хорошей работе техномаг даже может направить гигантское колесо в сторону противника. Это наилучший исход, так как мощные разряды варп-молний превращают всё поблизости в съёжившиеся тёмные пятна, так что лучше быть поближе к врагу!

Пилотирующий гибельное колесо техномаг должен следить за многими вещами, прежде всего, удостовериться, что варп-камниевый генератор не перегружен, и погонять двигательных крыс шоковыми ударами. Иногда управление не является первоочередным. Нередко можно увидеть, как одно из огромных колес катится обратно на собственные ряды, но случайная, жестокая и незаслуженная смерть не является для Скейвенов чем-то новым. Возможность разрушить вражеские построения или уничтожить огромных монстров с лихвой компенсирует случайно раздавленных клановых крыс или рабов. Тем не менее, мудрые командиры стараются развертывать гибельные колеса как можно дальше от себя.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гибельное колесо	3D6	-	-	6	6	5	-	*	-
Команда (маг и крысы)	-	3	3	2	-	-	4	2D6	7

Гибельное колесо, инженер внутри него и его крысы – все вместе считаются единой модель с единым парным профилем. Используйте нужные параметры профилей в то время, когда это необходимо. Все попадания и раны наносятся по самому Колесу, хотя параметры команды используются для отработки атак в ближнем бою.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Спас бросок за доспех 4+, Игнорирует правила психологии, Таранные Попадания (D6+1), Большая Цель, Ужас.

Катящийся ужас (смотрите далее).

Закатывание врага в грязь (смотрите далее).

Ззззап! (смотрите далее).



КАТЯЩИЙСЯ УЖАС

Гибельное Колесо двигается и маневрирует как колесница, за исключениями, приведёнными ниже. Гибельное Колесо не имеет фиксированной скорости перемещения, вместо этого оно двигается на 3D6 дюймов в фазу Обязательных перемещений своего раунда.

Если Гибельное Колесо наезжает на препятствие или въезжает в элемент трудного ландшафта, то оно немедленно получает D3 попаданий с силой 4. Если Гибельное Колесо переживает эти попадания, то оно может преодолевать препятствие или ехать по трудному ландшафту в соответствии с общими правилами. Если Гибельное Колесо натыкается на элемент непроходимого ландшафта, или на здание, то оно получает D6 попаданий с силой 10 и немедленно останавливается. Если Гибельное Колесо натыкается на подразделение (дружественное или вражеское) то оно наносит по подразделению таранные Падания в соответствии с общими правилами и затем останавливается. Смотрите также «Закатывание врага в грязь».

Колесо преследует и догоняет на 3D6 дюймов.

Потеря управления: В конце любой фазы, во время которой Гибельное Колесо теряет хотя бы одну рану, оно должно пройти тест на сохранение контроля. Киньте D6. На 1 колесо теряет контроль (смотрите пункт «Потеря Контроля» в таблице осечек Колеса). Если Гибельное Колесо находится в ближнем бою или отступает, то тест на Потерю Контроля кидать не надо.

Если во время потери контроля Гибельное Колесо укатывается за край стола, то оно возвращается обратно в последующий раунд игрока. Колесо ставиться на стол с той же стороны стола, через которую оно его покинуло, но это единственное движение, которое может совершить колесо в это ход. Следует иметь в виду, что игрок Скейвенов всё равно должен производить стрельбу Гибельным колесом.

ЗАКАТЫВАНИЕ ВРАГА В ГРЯЗЬ

Гибельное Колесо наносит D6+1 таранных попаданий. Если Гибельное Колесо врезается в дружественное подразделение, то таранные попадания отрабатываются немедленно, после чего Гибельное Колесо отодвигается назад на 1 дюйм.

В ближнем бою Гибельное Колесо наносит 2D6 атак, используя профиль инженера (и его крыс). 2D6 кидается в начале каждой фазы ближнего боя.

Само по себе колесо также принимает участие в бою. В начал каждого раунда ближнего боя Гибельное Колесо наносит D3 попаданий с силой 6 распределяемых как от стрельбы по одному подразделению в базовом контакте.

Ззззап!

Каждую дружественную фазу стрельбы Гибельное Колесо выпускает 3 заряда молнии. Игрок за Скейвенов может попытаться удержать Гибельное Колесо от стрельбы. Для того чтобы НЕ стрелять, инженер на Гибельном Колесе должен пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то колесо всё равно выпускает свои молнии (на кого бог пошлёт).

Заряд имеет дальность 18 дюймов. Он попадает автоматически. Дальность меряется для каждого заряда отдельно. Каждый заряд попадает в ближайшее подразделение (дружественное или вражеское). Если подразделение погибает от попадания первой молнии, то вторая и последующая молнии попадают по следующему ближайшему подразделению и так далее. Если есть две цели, находящиеся на равном расстоянии от Колеса, то игрок за Скейвенов, контролирующий колесо, может выбрать в какое подразделение приходится попадание. Заряды Гибельного Колеса являются Варп-Оружием.

Сила заряда определяется броском Артиллерийского кубика, для всех зарядов выпускаемых в один раунд. Если при броске на силу вы кидаете Осечку, то вам следует кинуть D6 и проконсультироваться с таблицей осечек ниже. Каждая нанесённая зарядом рана преобразуется в D6 ран.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК

1-2 Катастрофа! *Гибельное Колесо испытывает частичное расплавление реактора и начинает светиться нездоровым зеленоватым цветом, пугая Скейвенов отблесками.*
Гибельное Колесо немедленно получает D6 попаданий с силой 6 и до конца игры бросает на дальность движения на один кубик меньше, чем бросало до того. Если количество бросаемых на движение кубиков опускается до 0, то Гибельное Колесо удаляется как уничтоженное.

3-5 Потеря контроля. *С таким хорошо знакомым скрежетом коробка передач Колесика выходит из строя, и колесо начинается весело прыгать по полю.*
Игрок за Скейвенов должен кинуть кубик Направлений и продвинуть по прямой Колесо на то расстояние, которое выпало на дальность движения в этот ход. Никакие маневры во время этого движения не допустимы. Если Гибельное Колесо врезается в подразделение (дружественное или вражеское), то оно наносит таранные попадания в соответствии с общими правилами. Если подразделение вражеское, то это считается нападением. Если Гибельное Колесо находится в ближнем бою, то оно игнорирует этот результат.

6 Прилив сил. *Энергия заряда уходят в крыс, и они начинают крутить колесо ещё быстрее и яростнее.*
До конца игры Гибельное Колесо бросает на дальность движения на один кубик больше, чем бросало до этого.

ВАРП-МОЛНИЕВАЯ ПУШКА

Варп-молниевая пушка – это новейшее хитроумное изобретение, созданное ужасным гением техномагов и питаемое энергией огромного куска чистого варп-камня. Это удивительное орудие вырабатывает сверхъестественную энергию, которая направляется наружу вдоль украшенного рунами жерла, выкованного и зачарованного специально, чтобы выдерживать разрушительную ярость этой силы.

При стрельбе варп-молниевая пушка испускает испепеляющий шар варп-энергии, и всякий находящийся рядом с ней в момент выстрела содрогается от ударной волны, шерсть встаёт дыбом, а болезненное зелёное сияние глубоко застывает пред его мысленным взором. Разряды молний направляются к земле, пробиваясь сквозь всё, что попадается им на пути, перерастая в потрескивающее облако чистой варп-энергии. Вспышки от выстрела слишком быстры, чтобы отследить их, однако их путь, особенно над землёй, легко опознать, ибо он будет отмечен гарью. Всякая вещь, попавшаяся на его пути, будет иметь зияющее отверстие правильной формы от пробившего его луча. На первый взгляд подобный разрез невозможно сделать так точно, однако рассмотрев его поближе можно увидеть, как варп-энергия разъедает материю вокруг полученного отверстия, подобно тому, как огонь чернит и крошит бумагу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Варп-молниевая пушка	-	-	-	-	6	4	-	-	-
Пушкари	5	3	3	3	3	-	3	3	7



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Тяжеловесная боевая машина: Если Пушка принуждается к отступлению по любой причине, она удаляется с поля боя как уничтоженная.

Варп-молниевая пушка являются единой моделью в отношении игры. Для пушки и её команды даны разные профили, и они используются тогда, когда это необходимо. При стрельбе по пушке используется параметр Стойкости пушки, а в ближнем бою – параметр стойкости команды. Пушка имеет единое количество ран, и когда количество ран достигает 0, вся модель удаляется с поля боя как уничтоженная.

СТРЕЛЬБА ВАРП-МОЛНИЕВОЙ ПУШКИ

Варп-молниевая пушка НЕ может стрелять, если двигалась в фазу движения. Она стреляет также, как обычная пушка в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, за исключениями прописанными ниже.

Если при стрельбе из Пушки осечка выпадет при первом броске артиллерийского кубика, то вы должны кинуть D6 и проконсультироваться с таблицей Осечек ниже. Второй бросок определяет дальность отскока ядра и силу попаданий пушки на этот выстрел. Если на этом броске выпадает осечка, то это значит, что сила выстрела рассеялась, и выстрел эффекта не имеет. Если на кубике выпадает число, то продвиньте маркер долёта вперёд на выпавшее число и положите в конечной точке выстрела маленький шаблон.

Все модели, которых касается шаблон, получают попадание с выпавшей на втором кубике силой. Спас броски за доспехи не применимы против попаданий из пушки, и каждая нанесённая рана преобразуется в D6 ран. Варп-молниевая пушка - это Варп Оружие.

Варп-молниевая пушка не может использовать выстрел картечью.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ПУШКИ

1-2 **Расплавление.** *Пушка взрывается, испепеляя себя и всех пушкарей.*
Удалите пушку с поля боя как убитую и начинайте испытывать подозрения по поводу того, была ли это случайность, или чей-то саботаж.

3-5 **Энергетическая перегрузка.** *Энергия нереализованного выстрела раскручивает машину как волчок, и после этого она выплевывает невиданный доселе шар энергии.*
Киньте кубик направлений и разверните пушку в сторону, указанную стрелкой. Пушка выпускает заряд, который пролетает 4D6 дюймов от ствола. В финальной точке расположите большой шаблон. Все модели под шаблоном получают попадание в соответствии с общими правилами пушки, но с силой 10.

6 **Пзззззуууууушшшхххх!** *Пушка издаёт непривычный высокочастотный звук, но кроме этого ничего страшного не происходит.*
Выстрела пушка не производит, но может стрелять в последующие ходы в соответствии с общими правилами. Рогатая Крыса вне всякого сомнения благословляет вас...

ИКИТ КЛЕШНЯ

Икит Клешня привёл запутанную смесь науки и колдовства клана Скрайр к новым высотам порочного мастерства. Целые легионы Скейвенских рабов были разорваны в клочья его новыми экспериментальными орудиями, но это весьма малая цена за абсолютное могущество и смертельную мощь, которую Икит добавил к смертоносному арсеналу клана Скрайр.

В поиске новых знаний Икит обошёл весь мир, выкрадывая секреты мистиков Катая, изучая переплетающие измерения машины Люстрии или годами усердно трудясь вместе со злобными мастерами-кузнецами далёкого Жарр-Наггрунда. Вернувшись домой, он обнаружил удручающую технологическую отсталость варп-кузниц своего клана. На полное воплощение грандиозных замыслов Икита потребовались бы столетия, однако более благоприятная возможность, которой он и воспользовался, появилась раньше, во время великой Междоусобной войны. Как новоназначенный старший представитель владыки Морскиттара, правителя клана Скрайр, Икит Клешня приказал вырубить в скалах под Скейвенблайтом обширные варп-кузни и непревзойденные арсеналы. Вскоре адские устройства и дьявольские машины клана начали производиться в доселе немыслимых количествах.

Икит Клешня некогда был достаточно высок и обладал белой шкурой, пока взрыв в ходе неудачного эксперимента полностью не искалечил его тело. Теперь его безволосый череп скрыт за изобретенной им самим замысловатой железной маской, а искусно сконструированный экзоскелет поддерживает его ослабевшую левую половину тела. Эту железную конструкцию питает варп-генератор, шедевр инженерной мысли, через сифоны которого проходят Ветра Магии, наполняющие энергией дьявольские изобретения Икита. От свистящих вращающихся шестерёнок исходит пар, когда верховный техномаг двигается, лязгая, словно закованный в броню рыцарь. Как и любой техномаг клана Скрайр, Икит продолжил его дорабатывать, приделав маленький варп-огнемёт и другие улучшения, включая, например, локатор варп-камня. В бою Икит сражается Демоном Бури – алебардой, по спирали обернутой медной проволокой и усеянной сверкающими варп-камнями. Её лезвие потрескивает от еле сдерживаемой энергии, когда черпаемая им из варп-генератора сила внезапно вырывается в виде тёмных разрядов варп-молний.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Икит Клешня	5	5	3	5	4	3	3	2	7

МАГИЯ

Икит Клешня является магом 3-ого уровня и может использовать заклинания школы Разрушения. Он может заменить выпавшее заклинание на *Варп Молнию.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Доблесть среди крыс.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Железный каркас (магический доспех)
Железный каркас даёт Икинту его невероятную силу (без него его сила равна 2). Благодаря ему он имеет спас бросок за доспехи на 3, магический спас бросок на 5+. Один раз в игру он может использовать встроенный в доспех варп-проектор, который действует также как обычный Варп Огнемет, за исключением того, что Икит может перебрасывать значение Артиллерийского кубика.

Штормовой Демон (магическое оружие)
Штормовой демон - это магическая алебарда, попадания которой игнорируют спас броски за доспехи. В дополнение Штормовой Демон может быть использован для сотворения Варп Молнии. Это Связанное Заклинание с силой 5, которое является Магической стрелой, имеет дальность 24 дюйма, силу 5, и наносит количество попаданий, равное результату броска Артиллерийского кубика. Если на кубике выпадает осечка, то киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей осечек ниже.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК

1-2 ЗЗЗЗакх! *Штормовой демон перегружается.*
Икит и все модели в базовом контакте с ним получают одно попадание с силой 5.

3-5 Помехи. *Демон производит короткое замыкание, и Икит тратит полный ход на то, чтобы пересоединить все его кабели.*
Он не может использовать никаких заклинаний в эту фазу магии.

6 В полную силу. *Варп генератор собирает из воздуха магическую силу, которую Икит может использовать.*
Икит может немедленно добавить D3 кубика в пул кубиков силы армии Скейвенов.



ТРОТ НЕЧИСТЫЙ

Трот Нечистый – один из самых извращённых и искусных магистров мутаций Клана Творцов, который, используя собственные достижения, получил место среди девяти владык Адской Ямы. Последствия долговременной работы с варп-камнем хорошо заметны на нём: из его спины торчат костяные шипы, а из обрюзгшего, но могучего тела выпирает третья рука. На месте левого глаза Трота, вырванного в драке с соперником, грубо вбит осколок варп-камня, пагубно воздействующий напрямую на мозг Скейвена.

В результате многих самосовершенствующих экспериментов Трот коренным образом изменил и ускорил свой метаболизм, вследствие чего теперь постоянно испытывает ненасытный голод. Он перманентно нуждается в пище и с прожорством набивает огромным количеством еды свою вечно голодную утробу. Это весьма напоминает Чёрный Голод, но гораздо хуже. Трот каждый день съедает пищи в четыре раза больше собственного веса, что вызвано тем, что он опасается саморазрушительного воздействия своего увеличенного варпом тела. Сердитый в свои лучшие минуты, Трот становится бессмысленно жестоким, когда лишается еды (то есть на мгновение перестает жевать).

Приход Трота к власти был обусловлен как его способностью создавать и вести в битву полчища кровожадных тварей, так и навыками в поимке новых существ для экспериментов. Мало кто может поспорить с деяниями Нечистого, будь то захват слепых червей, открытие способов использования селезёнки троллей или изготовление лучших "питательных соков" для увеличения размеров крысоогров.



Трот активно работает над укреплением статуса клана Творцов и нередко участвует в сражениях, окружённый стаями боевых тварей. Когда Трот лично присоединяется к битве, то пользуется Твареубийцей, самолично разработанным модифицированным твареловом, способным схватить и задушить даже существа размером с крысоогра. Помимо этого он использует также специальный кнут, сделанный из кожи минотавра, вымоченной в пищеварительной соке троллей. Мучительных страданий, причиняемых им окружающим, боятся даже горбатые мутировавшие твари, рыщущие всюду по районам Адской Ямы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Трот Нечистый	6	6	3	4	4	3	6	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Страх, Регенерация.

Мастер дрессировки: Трот считается Погонщиком в отношении присоединения к отрядам Гигантских Крыс и Крысоогров. В дополнение все подразделения Гигантских Крыс и Крысоогров в 12 дюймах от него могут использовать его лидерство, даже если он и не является Генералом Армии.

Неудержимый голод: Если Трот марширует, или проводит раунд ближнего боя, то в конце фазы ближнего боя (после бросков на Слом) он должен пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то Трот поедает одну модель из подразделения, к которому он присоединён. Да, это значит, что он может сожрать Крысоогра. Удалите модель как убитую. Если Трот проваливает тест на Слом и бежит, то он автоматически проваливает этот тест и съедает одну модель прямо на бегу! Если трот проваливает этот тест, когда сражается один, то он получает одну рану без возможности использовать регенерацию.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Твареубийца (магическое оружие)

Твареубийца – это особое орудие, созданное самим Тротом, с помощью которого он ловит и убивает различных мерзких существ, используемых им в его ужасных экспериментах. Трот может использовать и Тваребийцу и свой клинок, и дополнительная атака включена в его профиль. Все атаки Трота, кроме той, которую он делает кнутом (ниже) проводится с использованием специального правила Смертельный Удар. В дополнение любая рана, нанесённая модели размером больше человеческого (на подставка 40 на 40 мм и более) преобразуется в D3 раны.

Кнут Доминирования (магическое оружие)

В своей третьей руке Трот несёт огромный кнут. В дополнение к своим четырём атакам Трот может нанести одну атаку этим кнутом. Он используется также как и любой другой кнут (смотрите страницу 53). В дополнение, любое подразделение, которое получает рану от этого кнута, получает также пенальти в -2 к своему Лидерству до конца раунда этого игрока.

СКВИИЛ ЗУБОГРЫЗ

Погонщик должен научиться понимать, когда нужно усердно хлестать кнутом, как контролировать зверей в ближнем бою и насколько сильно можно притеснять тварей, не становясь их жертвой. Никто другой не способен управлять мерзкими существами лучше, чем Сквиил Зубогрыз, самый удачливый из погонщиков Адской Ямы.

Сквиил родился коротышкой – смертельный приговор для Скейвенского приплода, однако в повседневной борьбе за жизнь он мог положиться на необычных союзников, которыми были отнюдь не другие Скейвены, а всего лишь обыкновенные крысы. Его часто сопровождал бурлящий поток грызунов, с которыми Сквиил имел врожденную близость. Прошло немного времени, и магистры-творцы обратили внимание на внушающего своим сородичам ужас Сквиила, соперников которого утаскивали во тьму туннелей полчища крыс, и когда Зубогрызу дали шанс войти в загоны более крупных тварей, его не искалечили, как большинство новоприбывших Скейвенов. С того дня его начали обучать на погонщика – и он усердно принялся за дело.

Подавляющее большинство погонщиков направляет своих питомцев силой, Сквиил же ведёт этих существ, словно он один из них, а не просто гонит их вперёд кнутом. В отличие от остальных Сквиил не считает гигантских крыс и крысоогров еле контролируемыми дикими тварями, для него они – дрессированные животные, радостно исполняющие приказы своего повелителя. Нередко после успешной охоты животные приносят Сквиилу особенно вкусные куски, и даже новейшие их породы охотно исполняют его распоряжения. Крысоволки, сверхусиленные крысоогры и даже специально выведенные осадные существа – все подчиняются его воле, за исключением лишь безмозглых Порождений Адской Ямы, неподвластных его мастерству.

Способность Сквиила контролировать опасные стаи поистине бесценна. Владыка Верминкин предлагает его услуги лишь по просьбе лучших покупателей и только на короткое время. Сквиил возглавляет нюхачей в охоте на непослушных убийц, направляя стаи впавших в чёрный гнев крысоогров и помогая тем самым клану Морс в Тёмных землях, а также водит туннельных грызунов в цитадели Гномов, всегда при этом возвращался в Адскую Яму, готовый к новому поручению.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Сквил Зубогрыз	6	5	3	4	4	2	6	2	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Доблесть среди крыс, Смешанное подразделение.

Крысиный телохранитель: Сквил Зубогрыз всегда идёт в бой в сопровождении орды верных ему крыс и своей верной крысогончей Кишкодрала. Все подразделения противника, в базовом контакте с Сквиллом в финале любой фазы ближнего боя получают D6+2 попаданий с силой 2, которые распределяются как от стрельбы.

Великолепная стая: Сквил Зубогрыз является погонщиком и может присоединяться только к подразделению Гигантских Крыс или Крысоогров. После расстановки, киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей ниже, чтобы определить какую мутацию имеет его стая. Этот эффект распространяется на все модели стати, кроме самого Сквила, Погонщиков и Мастеров Творцов. Сквил Зубогрыз не может покидать свою специальную стаю и присоединяться к другим подразделениям.

ТАБЛИЦА МУТАЦИЙ

1-2 **Регенерация.** *Отвратительные твари, судя по всему, обретают способность отращивать конечности прямо на ходу.*
Твари стаи могут использовать специальное правило регенерация.

3-4 **Ядовитые атаки.** *Ядовитые гланды – это самая любимая мутация у клана Творцов.*
Все атаки тварей стаи является Ядовитыми.

5-6 **Дополнительная атака.** *Дополнительные конечности, шипы на хвостах, или просто звериная злоба, всё это делает тварей более опасными в ближнем бою.*
Все твари в подразделении имеют бонус в +1 к своим атакам.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Варп Кнут (магическое оружие)
Сквил Зубогрыз несёт в бой длинный кнут, в который вплетены кусочки варп-камня. Это оружие во всех отношениях считается как кнут (см. стр.53), но от его ран не применимы спас броски за доспехи и каждая нанесённая им рана преобразуется в 2.



КВИК ГОЛОВОРЕЗ

Вождь Квик Головорез – правый коготь вождя Долгогрыза, верховного правителя клана Морс и члена Совета Тринадцати. Приход Квика к власти в бесспорно самом могущественном из воинских кланов обусловлен ужасным насилием, которое он чинит над любым вставшем на его пути. Жестокость и резкий характер Головореза, а также его непомерное эго стали легендой среди Скейвенов, считающих подобные черты достойными великого восхищения.

Большинство подвигов Квика произошло в туннелях, логовах и заброшенных твердынях Гномов. Слава этого вождя растёт, а вести о его кровавых деяниях разносятся по всей Подземной Империи. Квика одинаково боятся гоблины и уважают племена Орков. Ненависть Гномов к Головорезу поистине огромна, а его имя регулярно всплывает на страницах Книги Обид.

Благодаря откровенной наглости Квик заполучил великий подарок из украденных его собратьями трофеев – Гномодолбилу, оружие, выкованное в начале войны с бородачами. Потерянная на столетия Гномодолбила была найдена глубоко в логове ночных Гоблинов рядом с руинами Карак Дража. В то время Квик был обычным вожаком, но многие считают, что именно он возглавил атаку, в ходе которой мрачная дыра была захвачена во славу клана Морс. На самом деле это был не Квик, но он убедительно доказал обратное, убив всех возражавших, и поэтому получил право первого грабежа. С тех пор нечистая кувалда, идеальная для разламывания стальных пластин, вновь стала проклятием Гномов. Квик также в совершенстве овладел яростными круговыми атаками, сражаясь Гномодолбилой и шипастым мечом, рубя с плеча, прокалывая и кусая острейшими клыками.



Хотя его часто сопровождают штурмовые крысы в алых доспехах, Головорез получает удовольствие, лично убивая предводителей врага. Квик гордо носит отрубленные головы недавних соперников на трофейных шестах для напоминания своим приспешникам, а также вождю Долгогрызу, о воинской доблести всемогущего вождя Квика Головореза, Сокрушителя Гномов. В коллекции насаженных на шипы трофеев Квика есть черепа Круга Железнорукого, Икита Шрама из Гниющего Колоса, а также руки Альбрехта Крауза, барона Аверланда.

Вождь Долгогрыз полагается на Квика, отправляя его пробивать позиции врага, захватывать укрепления и приносить победу клану Морс, но в то же время продолжает посылать убийц за головой Головореза. Непрерывное насилие поддерживает Квика в хорошей форме, однако делает его слишком занятым для интриг и попытки смещения самого вождя Долгогрыза...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Квик Головорез	5	7	4	4	4	3	7	6	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много!
Ненавидит Гномов и Орков&Гоблинов.

Трофеи: Квик Головорез обязан бросать вызовы на поединки и принимать их при любой возможности. В Поединке все его атаки отрабатываются с бонусом +1 на попадание и на ранение.

Исключительное недоверие: Головорез не доверяет Серым Пророкам и всегда старается отделить себя от махинаций этих политиканов от магии и религии. Квик Головорез не присоединяется к подразделениям, к которым присоединён Серый Пророк, или к подразделению, которое толкает Вопящий колокол.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Гномобой (магической оружие)
Квик Головорез использует в битве Гномобой – магическую палицу - и парный к нему клинок. От всех атак Квика не применимы спас броски за доспехи. Квик также всегда наносит рану по моделям Гномов на 2+. Это не модифицируется бонусом Квика в Поединке.

Доспех из пластин варп-камня (магический доспех)
Этот шипастый доспех даёт Квику спас бросок за доспехи на 3+. В дополнение, если Квик успешно бросает спас бросок за доспех в ближнем бою, то модель, нанесшая Квику рану, получает одно автоматическое попадание с силой 5.

ТРЕЧ ДРОЖЕХВОСТ

Вожак Треч Дрожехвост из клана Риктус доказал своё звание мастера обмана во многих битвах и бесконечными предательствами. Даже сами Скейвены, предпочитающие двуличные тактики, признают, что Треч поднаторел в подобных грязных трюках. Его репертуар подлых деяний и знаменитая удача привели к множеству легендарных деяний.

Треч начал свой путь к славе, когда его коготь-стая вела длинный караван закованных в цепи ночных Гоблинов обратно к Горбатой горе. Официально лидер-среди-когтей выбрал Дрожехвоста для перевозки ключевой части найденных трофеев, за его идею отравить грибное пиво Гоблинов, однако, скорее всего, он сделал это из-за того, что Треч выглядел слишком костлявым для захвата власти в ведомой им коготь-стае. Его ошибка стала ясна, когда Треч удачно использовал маленький бочонок отвара из поганок «безумная шляпка», который превращает Гоблинов в разъяренных кружащихся лунатиков. Треч безупречно выбрал время и напоил Гоблинов, превратив их в кружащихся торговцев смертью, едва только лидеры-среди-когтей и вожаки собрались, чтобы решить по какому туннелю идти. Последствия от действий множества фанатиков, пытавшихся безумно кружиться в переполненном Скейвенами туннеле, оказались поистине кровавыми. После этого инцидента стае потребовался новый лидер, и Треч поспешил занять это место.

С тех пор Дрожехвост возглавил бессчетное количество налётов и проявил себя как настоящий мастер выживания. Именно Треч нашел тайный путь для атаки батареи гномьих пушек с фланга в битве у Чёрной скалы. Он же возглавил рейд, проскользнувший по туннелям под лагерь могучего вождя чёрных Орков Дагбада, в ходе которого были украдены все гоблины из-под носа Бича Тёмных Земель. Треч оказался единственным Скейвеном, который не утонул вместе с захваченным имперским галеоном на реке Авер.

Клеветники, с завистью смотревшие на быстрый взлёт Треча, взволнованно поднимали хвосты, когда стая Треча бежала в битве, сгорала в огненных шарах после взрыва орудий или вырезалась солдатами врага. Впрочем, Треч раз за разом появлялся вновь, бросая своих обреченных сородичей и внезапно возникая в другом месте, чтобы совершить очередной знаменательный поступок.

Недавно Дрожехвост присвоил себе в клане Риктус титул Великого Вожака Глубоких Пустошей, когда, замаскировавшись под сталактит, спрыгнул с потолка пещеры и разрубил своего предшественника пополам. Теперь у него в распоряжении находится небольшая армия, с помощью которой он возглавляет ночные рейды на города Империи или собирателей варп-камня Тёмных земель. Злопамятные начальники вожака часто поручают ему невозможные задачи и самоубийственные миссии, но Дрожехвост каждый раз выживает и возвращается, требуя награды. Правду говорят, что у Треча тяга к победам и настоящий нюх на то, когда нужно выходить из боя...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Третч Дрожехвост	5	5	4	4	4	2	6	3	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Доблесть среди крыс.

Налётчики Третча: Третч имеет большой опыт в нападениях со спины и в вонзании клинка в спину зазевавшегося врага. Если Третч находится в ближнем бою, то он и любое подразделение Крыс Клана или Штормовых крыс, к которому он присоединяется, может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою, если подразделение атакует врага с тыла или фланга.

Побудь здесь, я быстро!: Третч обладает невероятной способностью покидать обреченное подразделение в тот момент, когда слинять ещё возможно. Один раз в свой раунд, в начале любой фазы Третч может покинуть своё подразделение и присоединиться к любому другому дружественному подразделению Крыс Клана или Штурмовых Крыс расположенному в 3D6 дюймах от изначального подразделения. Если дальности 3D6 не хватает на то, чтобы достичь дружественное подразделение, то Третч удаляется с поля боя как убитый – считается, что он слинял за подмогой за пределы поля боя и не вернулся обратно в бой.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Счастливый череп-шлем (заколдованный предмет)
Третч носит шлем из черепа убитого им соперника как талисман на удачу. Шлем даёт носителю магический спас бросок на 4+. В дополнение один раз в игру персонаж может перебросить один кубик. Это может быть его бросок на попадание, на ранение, на лидерство, спас броски за доспехи и магические или один из кубиков, бросаемых при использовании специальные правила Побудь здесь, я быстро!



ВЛАДЫКА СКРОЛК

Само существование владыки Скролка – оскорбление природы и символ могущества Великой Рогатой Крысы. Растения жухнут и погибают под поступью Скролка, а сам воздух вокруг него сгущается и темнеет, словно бы отравленный его омерзительным присутствием. Он столь стар, что пережил множество самых долгоживущих существ из своего мерзкого рода. Наделённый сверхъестественной живучестью, он не слабеет с годами, а время и куча болезней не властны над ним, хотя под весом бессчисленных недугов он согнулся и огрубел, а там, где изорванный балахон не скрывает потрескавшуюся плоть, виднеется слой гноящихся язв. Ещё более ужасными выглядят скрытые под одеждой загадочные горбатые наросты. Каждая новая болезнь лишь делает крепче этого древнего чумного монаха, который сам уже стал ходячим недугом.

Владыка Скролк – один из чумных владык, правителей клана Чумы, отвечающих лично перед Архивладыкой чумы Нургличем, Который-Десятый в Совете. Именно излучаемое Архивладыкой величественное разложение некогда побудило Скролка вырвать свои глаза, чтобы ничто другое не затенило последнего взгляда на совершенство. Теперь сама Рогатая Крыса направляет его... Несмотря на пустые глазницы, Скрол движется уверенно, словно обладая магическим зрением, в котором мир предстает в ярких оттенках распада. Невзирая на иллюзорную слепоту, его рефлексы поразительны. Он может поймать муху в воздухе, или точнее мог бы, если бы мухи могли летать в ауре, источаемой его омерзительным телом. Насекомые падают замертво от окружающих Скролка ядовитых паров, и лишь самые фанатичные последователи могу выдержать его присутствие.



В бою владыка Скролк ведёт войска на передовой, где может, наконец, выпустить свою неистовую ярость. В его руках Посох Разложения, ужасная палка паучьего дерева с шипастым железным наконечником, покрытая извивающимися рунами силы, к которой цепью привязано множество кадильниц, разносящих ядовитые испарения. Нередко владыка Скролк берёт с собой чумные писания, а иногда даже один из священных томов Либер Бубоникус, ядовитого фолианта идеальных болезней.

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

МАГИЯ

Владыка Скролк является магом 3-ого уровня и может использовать заклинания школы Чумы. Он может заменить выпавшее заклинание на *Чумное Дыхание*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Бешенство, Ужас.

Аура Тысячи болезней: Любая модель, находящаяся в базовом контакте со Сколком, испытывает пенальти в -1 к своим броскам на попадание. Все модели клана Чумы – Чумные Монахи, Чумные Жрецы, Чумные Кадильщики, Чумная Топка и катапульта Чумной Коготь – могут игнорировать это правило.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Посох разложения (магическое оружие)

Посох разложения считается как цеп. Если модель получает попадание от этого оружия, то она должна пройти один тест на Стойкость или немедленно умереть. Никакие спас броски любого вида не допустимы от этого эффекта. Если на кубике выпадает 6, то это всегда считается как провал теста. Если тест успешно пройден, то бросайте на ранение и далее в соответствии с общими правилами.

Либер Бубоникус (магическая аркана)

Один раз в свою фазу магии Сколк может использовать Либер Бубоникус. Её использование считается как Связанное заклинание с силой 6. Выберите любое подразделение противника в 24 дюймах от Сколка. Если заклинание успешно сотворено, то киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей ниже.

1 **Писк и шорох** – но ничего полезного в игре.

2-4 **Ослабляющая болезнь.** Все модели в целевом подразделении получают попадание с силой 1 без спас бросков за доспехи.

5-6 **Смертельная зараза**. Ослабляющая болезнь. Все модели в целевом подразделении получают попадание с силой 2 без спас бросков за доспехи.

СМЕРТОНОСНЫЙ СНИКЧ

Мастер Смерти Сникч – окутанное легендами существо, предмет жутких домыслов и слухов о внезапных убийствах. Вожди кланов впадают в смятение от одной мысли о самом эффективном убийце клана Эшин, а слухи о его деяниях и местоположении далеко разносятся по Подземному Пути. Такое положение вещей полностью устраивает владыку Сника, Великого Повелителя Ночи клана Эшин и одного из Владык Разложения, ведь пока никто не знает, где на самом деле находится Сникч, ни один клан не чувствует себя в безопасности. Совету Тринадцати и клану Эшин всегда полезна завеса слухов и тайн, благодаря которой отправленный на задание Мастер Смерти никогда не терпит неудач, хотя список его целей растет так быстро, что даже такой превосходный убийца как он не может ликвидировать их всех.

Когда Сникч действует по приказу Совета, он всегда оставляет характерные следы. Аккуратно срезанная голова вождя Сскута из клана Миркупт была водружена на сто голов его телохранителей. Метка Сникча была небрежно вырезана на телах мутаторов клана Фестерлингус из Южных земель, начавших продавать собственных мутировавших существ, которые представляли из себя смесь огромной крысы и аллигатора. Сникч устраивает такие представления, когда Повелитель Ночи хочет посеять ужас и показать, что происходит с перешедшими путь клана Эшин или Совета Тринадцати.

Гораздо труднее узнать его почерк, когда Повелитель Смерти обрушивается на верхний мир. Несомненно, смерть небесного волшебника Генриха Фризена, освежеванного в закрытой башне-обсерватории, была делом лап Сникча. Некоторые слухи говорят о демонах, однако действительно осведомлённые существа понимают, что демоны редко оставляют так мало следов. Например, гномий владыка Дромгар, брат короля Белегара из Карака-Восемь-Вершин, был убит в сверхукрепленной цитадели, и то, что он всё-таки потерял голову, явно указывает на следы убийцы клана Эшин. Будучи мастером убийств, Сникч вероятно ответственен и за множество наихитрейших актов саботажа крысолюдей. Великий пожар в Лотерне, обстрел имперского флота в Рейкспорте, уничтожение Железного парового дракона гнома-инженера Форника Форсона в разгар битвы Пиков Горечи – кто знает, сколько мировых катастроф вызваны работой Сникча?

В бою Мастер Смерти всегда скрывается в тени и при желании появляется стальной размытой тенью из сливающихся плачущих клинков, один из которых зажат в похожем на хлыст хвосте. Обычно это последнее, что видят многие предводители, присоединившиеся к бесконечным полководцам, принцам и знаменитостям, уже убитым непревзойденным ассасином.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Смертоносный Сникч	6	8	6	4	4	2	10	6	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бежать со всех ног! Доблесть среди крыс, Всегда Бьёт Первым, Ядовитые Атаки, разведчик, Умелый Лазутчик (стр. 51).

Убийца, но не лидер: Как в описании Ассасина (см. стр. 52).

Уклонение: Смертоносный Сникч может использовать магический спас бросок на 4+, как в описании Ассасина (см. стр. 52).

Скрытый: Как в описании Ассасина (см. стр. 52).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вихрь плачущих клинков (магическое оружие)
Все атаки Смертоносного Сникча производятся Плачущими клинками. Дополнительная атака за клинок, который он держит в хвосте, уже включена в его профиль.

Плащ теней (заколдованный предмет)
Сотканный из украденных волос людей и паучьего шёлка, этот плащ обволакивает владельца тьмой и скрывает его от глаз врага и друга. До тех пор, пока Сникч одет в этот плащ, его нельзя увидеть (и соответственно атаковать, обстреливать или указывать как цель для заклинаний, которые требуют указания цели) если игрок предварительно не кинет 4+ на D6. Если тест провален, то подразделение может выбирать другую цель для нападения, стрельбы или магии в соответствии с общими правилами. Просто отодвиньте Сниктча с пути нападающего подразделения противника на дальность, минимально необходимую для того, чтобы уйти с пути. Если Сникч или подразделение, к которому он присоединился, находятся в ближнем бою, плащ не имеет эффекта.



ТАНКУОЛ И КОСТОДЁР

Танкуол – широко известный Серый Провидец, избранный агент Совета Тринадцати. Бессчетное количество раз по приказу Совета он возглавлял армии, собирал информацию и искал артефакты, помогал тайным операциям клана Эшин и разжигал мятежи среди врагов Скейвенов. Амбициозный и эгоистичный даже по стандартам своей расы, Танкуол никогда не упускает возможности реализовать свои коварные планы, чтобы улучшить своё положение. Он мастер манипуляций и 'недопонимания' приказов в свою пользу. Проницательный Серый Провидец постоянно пересматривает свои планы, всегда изучая возможность получить прибыль или новые привилегии. Даже то, что так много его заданий закончилось катастрофами, не является, как он часто убеждает Совет, его неудачами.

За годы, полные быстро развивающихся событий и мощных заклинаний, Серый Провидец пристрастился к варп-камню. Яркие, если не безумные, видения, мчащиеся через зависимый от варп-камня разум Танкуола, дали ему нечто большое, чем обычное внутреннее зрение. Это шестое чувство заставляло Серого Провидца резко менять планы в последнюю минуту или внезапно подпрыгивать без видимой причины. Странный инстинкт много раз спасал жизнь Танкуола. Впрочем, неудачи (или прицельные выстрелы), которых избегает Серый Провидец, неизменно убивают находящихся рядом с ним. Возможно, поэтому другие Скейвены так боятся Танкуола...

У всех Серых Провидцев есть личное поле деятельности, и Танкуолю выпало изучение людей. Он обладает обширными знаниями истории и языков людишек от Тилии до северных границ Империи и провёл много времени в поисках лучших способов манипулирования ими. Танкуол преуспел в подкупе и совращении многих людей, создав нечестивую сеть агентов и информаторов в основных людских городах.

До сих пор коварные планы Танкуола заканчивались провалами, хотя, благодаря благословению Рогатой Крысы даже эти неудачи работали на Серого Провидца. В 2499 году Танкуол приказал начать атаку на человеческий город Нульн, в последовавшей битве половина которого была разрушена, а также погиб весь воинский клан, привлеченный для выполнения плана Серого Провидца. Тогда Танкуолю было ещё неведомо, что клан Скаб стал угрозой Совету Тринадцати, но коварный Серый Провидец быстро потребовал похвалы, воспользовавшись ситуацией к своей выгоде. Ныне большинство Скейвенов помнят лишь то, что Танкуол сокрушил предательский клан, забыв, что основная миссия Серого Провидца окончилась неудачей и страшными потерями.

Танкуол то почти крал тайные планы, то почти обрушивал гномьи твердыни, то почти развязывал гражданские войны и почти преуспевал ещё множество раз. За неудачами многих коварных планов Серого Провидца стояли два существа: могучий гном-убийца Готрек Гурниссон и его спутник-человек Феликс Ягер.



Превосходный разум Танкуола когда-нибудь изобретёт метод достаточно коварный и злобный, чтобы отомстить за все причиненные двумя глупцами унижения, и это лишь вопрос времени...

В память о его (порой немного измененных) успехах, Танкуол получил в дар от Совета Тринадцати телохранителя крысоогра. За прошедшие годы Танкуолю не везло с телохранителями, которые погибали множеством ужасных способов, однако каждый раз после потери крысоогра его заменяли благодаря выращивающим операциям клана Творцов и клана Скрайр, а несколько раз в новой 'версии' телохранителя даже использовали то, что осталось от прошлой твари. Впрочем, нового улучшенного крысоогра всегда традиционно называли Костодёром. С такой могучей, но безмозглой помощью, и своими внезапными, но не бесполезными вспышками паранойи, Танкуол продолжает служить Владыкам Разложения (и конечно себе) изо всех сил и по сию пору.

МАГИЯ

Танкуол является Серым Провидецем и таким образом он маг 4-ого уровня и может использовать заклинания из Скейвенских школ Разрушения и Чумы. Он может без ограничений смешивать заклинания из двух школ, просто перед каждым броском на определение заклинания укажите, по какой школе вы его бросаете. Серый Провидец может заменить одно любое заклинание на *Ужасающее Тринадцатое.*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Thanquol	5	3	3	3	4	3	6	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ТАНКУОЛА

Бежать со всех ног! Нас Много! Доблесть среди крыс.

Привыкание к варп камню: Танкуол является варп-каменным наркоманом и может поглощать эту дрянь в количествах, мало доступных для других Серых Пророков. При этом он может делать это без каких либо серьёзных отрицательных последствий, если не считать серьёзным отрицательным последствием нервные тики всего лица, включая глаза и смутные подозрения о том, что его бакенбарды шпионят за ним в пользу других Зелёных Пророков.

При сотворении заклинания если на кубике, который бросается за кусочек варп камня выпадает 1-ца, то Танкуол может перебросить этот кубик. Если на втором броске выпадает 1 или 2, то Танкуол получает рану в соответствии с общими правилами.

Благословение Рогатой Крысы: Неизвестно, что это - судьба, благословения богов трусости, или просто чудовищное даже по крысиным меркам везение, но Танкуол обладает невероятным умением избегать смертельные удары и падающие сосульки.

Танкуол имеет магический спас бросок на 4+. Всякий раз, когда этот спас бросок успешно прокидывается, одна дружественная модель в 6 дюймах от Танкуола (по выбору игрока, контролирующего Танкуола) получает рану. Спас броски за доспехи применимы в соответствии с общими правилами. Если в 6 дюймах от Танкуола нет дружественных моделей, то это правило игнорируется.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Варп-Амулет (талисман)
До тех пор, пока у него есть хотя бы одна рана на начало его раунда, каждый раз в начале раунда кидайте D6. На 5+ Танкуол восстанавливает одну рану из потерянных ранее в битве.

Посох рогатой крысы (магическая аркана)
Этот посох даёт Танкуолу возможность знать одно дополнительное заклинание, в сумме 5.

Кусочки варп-камня: Танкуол начинает игру с D6+2 кусочками варп камня (см. стр. 108).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОСТОДЁРА

Страх, Непоколебимый.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Костодёр	5	3	1	5	5	3	1	4	10

Телохранитель Танкуола: Костодёр специально сконструирован для того, чтобы охранять Танкуола. Он всегда должен находиться не далее чем в 12 дюймах от него. Если в начале любого дружественного раунда Костодёр находится более чем в 12 дюймах от Танкуола, он выключается. Выключенный Костодёр не может двигаться, в ближнем бою попадания по нему производятся автоматически, и он не наносит ответных атак. Если Танкуол погибает или убегает с поля боя, то Костодёр также удаляется с поля боя как убитый.

Варп огнемёт: Во время перестройки Костодёр, инженеры клана Скрайр вмонтировали ему в руку варп огнемёт. Один раз в игру Костодёр может его использовать, в соответствии с общими правилами (см. стр. 60).

Танкуол нервничал. План действовал не очень успешно. Очевидно, подумал Серый Провидец, он был самым могучим из крысомагов, самым избранным из агентов Совета, но тогда почему Владыки Разложения продолжали посылать ему бестолковых подручных? Так вождь Скрич из клана Крик подверг опасности задачу уничтожения цитадели Ля Бёф. Конечно, Танкуол обещал ему, что подъёмный мост будет опущен, но это уже не его неудача, а бесполезных бегущих-по-стокам. Действительно, выданный им Танкуолем яд был настолько слабым, что его можно было пить без вреда для здоровья, но зато он сохранил множество варп-жетонов. Танкуол грыз свой длинный белый хвост, вспоминая, как герцог возглавил контратаку, обратившую клановых крыс в бегство. Глупый ассасин должен же был уже убить человечка! Разумеется, Танкуол сначала отправил его убить нескольких недоношенных Скейвенов, и агент клана Эшин так и не вернулся с задания. Такие неудачи могли быть вызваны лишь коварным саботажем! Но кто, подумал Танкуол, посмел шутить над таким могущественным существом, как я? Скрытый враг должен быть действительно опасным.

МАГИЯ СКЕЙВЕНОВ

Для того, чтобы выбрать заклинания для своего мага, киньте D6 за каждый уровень мага или за каждый магический предмет, который дает дополнительные заклинания. Выберите заклинания в соответствии со списком ниже. Повторения следует перебрасывать. Любое заклинание можно заменить на то, которое указано в описании мага.

ЗАКЛИНАНИЯ СКЕЙВЕНОВ

D6	ЗАКЛИНАНИЕ	СЛОЖНОСТЬ
1	Быстрый Прыжок	5+
2	Варп молния	6+
3	Воющий варп-вихрь	7+
4	Смертельная ярость	9+
5	Выжигание	10+
6	Волна Разрухи	11+

Быстрый Прыжок – сложность 5+

Со звуком «бамф!» персонаж исчезает в клубах дыма, оставляя от себя лишь запах серы только для того, чтобы появиться в другом конце поля боя.

Целью этого заклинания может быть любой пеший персонаж в 12 дюймах от мага. Это включает и самого мага (если он не Крысиный король, ибо Крысиный король монстр). Он появляется где угодно на поле боя, но должен быть не ближе 1" от вражеских моделей.

Варп-Молния – сложность 6+

Варп-Молния – это магическая стрела с дальностью 24". При успешном сотворении заклинание наносит по цели D6 попаданий с силой 5. Если при броске на количество попаданий выпадет 1-ца, то одно попадание с силой 5 получает сам маг.

Воюющий варп-вихрь – сложность 7+

Жестом в небо маг призывает воющий ветер, который растекаясь по полю боя покрывает его всё, от края до края.

Заклинание действует до начала следующей магической фазы мага. Летающие существа не могут использовать специальное правило Полёт и должны передвигаться по земле в соответствии с общими правилами движения.

Вся стрельбы с использованием BS имеет пенальти в -1 на попадание, которое складывается со всеми остальными пенальти в соответствии с общими правилами. Это пенальти не распространяется на стрелковое оружие самих Скейвенов.

Посланник низко поклонился, прижимая морду к земле.

-Говори-говори, - зарычал, сильно напряжённый, Серый Провидец.

-Непредвиденные сложности, о величественнейший и одаренней... – заговорил Скуррьер.

Прежде, чем тварь успела договорить, колдовские молнии зажарили его заживо.

Плохие новости могут и подождать, подумал крысомаг, а посланников всегда лучше убивать.

Смертельная ярость – сложность 9+

Дико жестикулируя, маг наделяет толпу Скейвенов яростью и злобой, которая ни с чем не сравнима в ближнем бою.

Целью заклинания может быть любое дружественное подразделение в 18 дюймах от мага, даже если оно находится в ближнем бою. Подразделение впадает в состояние Смертельного Бешенства. Это во всём повторяет специальное правило Бешенство, за исключением того, что каждая модель в подразделение получает бонус к атакам в +2, а не в +1. Один раз наложенное на подразделение, состояние остаётся на нём до тех пор, пока подразделение не проиграет раунд ближнего боя, в соответствии с общими правилами Бешенства. Это заклинание может быть наложено на подразделение, которое уже должно подчиняться правилу Бешенства, но эффекты двух стояний не складываются, модели в подразделении получают +2 атаки. Подразделение в состоянии Смертельного Бешенства получает D6 ран, без спас бросков за доспехи, в конце каждого дружественного раунда (распределяемые как от стрельбы).

Выжигание – сложность 10+

Скейвенский маг погружает свои лапы в песок, произнося при этом огненное заклинание.

Маг призывает потоки огня, которые вырываются из земли и обрушиваются на врага. Положите маленький шаблон где угодно на поле боя в 24 дюймах от мага. Все модели, с которыми он соприкасается получают попадание с силой 4. Попадания считаются огненными. Любое подразделение, понесшее потери от этого заклинания, должно пройти тест на Панику, в соответствии с общими правилами.



Волна Разрухи – сложность 11+

В заключение магической тирады маг топает ногой, и земля чудовищно сотрясается от этого удара.

Проведите линию длинной 4D6 в направлении точки, видимой для мага. Все модели, с которыми соприкасается линия, должны пройти тест на Инициативу или быть удалёнными как убитые. Боевые машины и колесницы теста не проходят, вместо этого они уничтожается на 5+.

Строения (или части более крупных структур) разрушаются на 5+. Все модели в разрушенном строении должны пройти тест на Инициативу или быть удалёнными как убитые. Замените здание на элемент трудного ландшафта размером со здание и разместите уцелевшие модели в подразделении так, чтобы хотя бы одна модель касалась нового элемента ландшафта, в соответствии с общими правилами. Если моделям негде разместиться, то они удаляются как убитые.

СКЕЙВЕНСКАЯ ШКОЛА ЧУМЫ

D6	ЗАКЛИНАНИЕ	СЛОЖНОСТЬ
1	Чумное дыханиеh	5+
2	Благословение мразью	7+
3	Истончение	8+
4	Поток грызунов	8+
5	Облако разложения	11+
6	Чума	13+

Чумное дыхание – сложность 5+

Произнося скрипучим голосом ужасающие слова, Скейвенский маг выпускает изо рта поток невероятно мерзкого дыма.

Расположите каплевидный шаблон узким концом, примыкающим к подставке мага, и широким концом где угодно в пределах его линии видимости. Любая модель, которой касается шаблон, получает попадание с силой 2 без спас бросок за доспехи. Это заклинание может быть использовано, если маг находится в ближнем бою против одного из подразделений противника в базовом контакте с магом. При таком использовании не используйте каплевидный шаблон, вместо этого подразделение противника получает D6 попаданий с силой 2, без спас бросок в за доспехи.

Благословение мразью – сложность 7+

Мерзкий туман окутывает оружие ближайшего отряда Скейвенов, и с клинков начинает капать отвратительная и смертельно ядовитая слизь.

Целью заклинания может быть любое дружественное подразделение в 12 дюймах от мага, даже если оно участвует в ближнем бою. Атаки подразделения в ближнем бою считаются Ядовитыми. Заклинание действует до конца раунда следующего игрока. Если целевое подразделение уже имеет Ядовитые атаки, то оно наносит автоматическое ранение (в соответствии с общими правилами Ядовитых Атак) не на 6+, а на 5+.



Истончение – сложность 8+

Цитируя на память целые пассажи из Либер Бубоникус, маг призывает на головы врагов ослабляющую болезнь.

Целью этого заклинания может быть любое подразделение противника в 12 дюймах от мага, даже если оно участвует в ближнем бою. До конца игры Стойкость всех моделей в подразделении понижается на 1. Если Стойкость какой либо модели падает до 0, то модель удаляется как убитая.

Поток грызунов– сложность 8+

Маг призывает, и многие крысы отвечают на его призыв...

Приложите к подставке Серого Пророка большой круглый шаблон, изображающий огромную массу крыс, вызванную заклятьем. Затем переместите шаблон по прямой на 4D6" от Серого Пророка. Шаблон может пересечь любой тип местности, кроме стен замков и водных преград. Все задетые шаблоном отряды, даже слегка задетые, получают 3D6 попаданий Силы 2 (колдующий никогда не получает попаданий, а подразделение, с которым он идет, получает попадания только если другая из его моделей задевается шаблоном). Затем заклятье исчезает. Если колдующий ведет ближний бой и активирует это заклятье, то шаблон не используется. Вместо этого одно подразделение противника в базовом контакте с магом получает 3D6 попаданий с силой 2. Попадания от заклинания распределяются как от стрельбы.

Облако разложения – сложность 11+

Маг выпускает поток невероятной мерзости и все рядом с ним ощущают её разлагающее действие.

Киньте D6 за каждое подразделение (дружественное или вражеское) в 12 дюймах от мага. Вражеские подразделения подпадают под действие заклинания на 2+, дружественные – на 4+, а все подразделения клана Чумы (дружественные и вражеские) подпадают на 5+. Если подразделение подпало под действие заклинания, то оно получает D6 попаданий с силой 5, без спас бросков за доспехи. D6 кидайте за каждое подразделение отдельно.

Чума – сложность 13+

Маг обрушивает одну из самых опасных болезней из Книги Горестей.

Выберите одно вражеское подразделение в 18" от мага, даже ведущее ближний бой. Каждая модель в этом отряде должна пройти тест на Стойкость. Если тест провален (помните, что 6 всегда проваливает тест), то модель получает ранение без спас бросков за доспехи. Если подразделение ведет ближний бой, то действию заклятья подвергаются все отряды (обоих сторон), ведущие бой

1 Заклинания идёт обратно. Противник может либо закончить заклинание, либо выбрать одно любое подразделение в 12 дюймах от подразделения, которое подвергается заклинанию на этом этапе. Выбранное подразделение подвергается действия заклинания так, как это описано выше.

2-4 Заклинание заканчивается.

5-6 Игрок за Скавенов может либо закончить заклинание, либо выбрать одно любое подразделение в 12 дюймах от подразделения, которое подвергается заклинанию на этом этапе. Выбранное подразделение подвергается действия заклинания так, как это описано выше.

Отряды не могут дважды страдать от этого заклятья в ходе одной фазы Магии, даже если заклятье наложено в эту же фазу другим Колдуном.

УЖАСАЮЩЕЕ ТРИНАДЦАТОЕ

Проклятие Рогатой Крысы – сложность 25+

С ужасным звуком ткань реальность разрывается, и выплёскивает в физический мир мерзость крысиного бога.

Целью заклинания может быть одно пехотное подразделение противника в 24 дюймах от мага. Киньте 4D6. Если выпавшее число равное или превышает количество моделей в подразделении, то они все превращаются в Крыс Клана. Сформируйте новое подразделение Крыс Клана с доступным вооружением и командными моделями на месте подразделения противника. Если у игрока за Скейвенов не хватает моделей Крыс Клана для того, чтобы сформировать подразделение нужного размера, то он формирует такое подразделение, какое может, а остальные модели противника удаляются с поля боя как убитые. Если выпавшее число не превышает число моделей в целевом подразделении противника, то подразделение теряет количество моделей убитыми, равное выпавшему числу. Никакие спас броски любого вида не применимы против чудовищной мутирующей силы Рогатой Крысы.

КРЫСИНАЯ ОРДА

Собирайтесь вокруг меня, детишки Рогатой Крысы, и внимайте-слушайте меня. Не верящий никому, Вождь никогда не откроет всех секретов своего ремесла. Никому и ничто. Но есть несколько самых простых трюков, которые помогут вам на поле боя. Внимайте, быстро-быстро!

Есть несколько причин собрать армию Скейвенов. Возможно, вас привлекают миниатюры. Возможно, вы хотите создать неудержимую армию на игровом столе. Смесь орд пехоты и разрушительных боевых машин помогут создать вам сокрушающую врага армию. Возможно, вас также привлекает уникальный характер армии Скейвенов, смесь дьявольской злобы и чудовищной трусости. Скейвены - это единственная раса, которая находясь в своих подземных лежбищах каждое утро начинает с планов захватить весь мир. Только истиный Скейвен может уклониться от честного поединка, и всё равно вести себя нагло и бравировать своей трусостью. И теперь, после того как вы приняли абсолютно логичное и правильное решение собрать армию крыс, с чего следует начать?

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Армия Скейвенов может иметь разный вид и состав, но всегда её основой являются пехотные подразделения. Подразделение в 20+ Крыс Клана или Штурмовых Крыс просто необходимы в каждой армии Скейвенов. Пехотные подразделения Скейвенов должны иметь минимум 3 дополнительных ряда, что даёт им необходимый бонус в +3 к их не такому большому лидерству. Так как в ходе битвы ваши подразделения могут нести весьма заметные потери, имеет смысл составлять подразделения так, чтобы они имели несколько рядов в запасе, и имели бонус в +3 даже несмотря на заметные потери. Командная группа в каждом подразделении также не помешает. Несмотря на то, что они стоят значительных очков, они приносят такую же значительную пользу, да и выглядят круто!

Штурмовые Крысы имеют лучшее вооружение, лучшее Умение Драться и лучшую инициативу по сравнению с Крысами Клана. Несмотря на то, что они стоят чуть больше, в бюджет армии они вполне вписываются. Орудийные Команды являются прекрасным дополнением для любого подразделения, но следует иметь в виду, что несмотря на заметную огневую мощь, они непредсказуемы и хрупки. Одной катастрофической осечки иногда бывает достаточно для того, чтобы свести на нет весь положительный эффект всех команд.

Шерстистые массы!: В поединке один на один, и даже в поединке при равном числе бойцов, армия Скейвенов не в силах противостоять большей части армий мира Warhammer Fantasy Battles. На самом деле практически не одной из них. Но честная схватка это не Скейвенский стиль! По сравнению с любой другой армией ваша может включать в три и даже в четыре раза большее число подразделений. Так что у вас есть все возможности связать подразделение противника одним подразделением, и атаковать его с флангов двумя другими. Если вы стремитесь собрать пешую орду, то Крысы Клана и Штурмовые Крысы является вашей основной ударной силой. Если к ним добавить Рабов, то вы сможет получить чудовищное число моделей и подразделений за смешные очки. Рабы прекрасно подходят для прикрытия флангов, для того чтобы принимать на себя стрельбу противника, и есть определённая надежда на то, что используя своё специальное правило Загнанные Крысы они унесут на тот свет некоторых из своих противников.

При таком большом выборе пехотных подразделений легко проглядеть Налётчиков. Их более высокая скорость перемещения и специальное правило Скрытое Продвижение позволяет использовать их для захвата инициативы в битве. Несколько небольших, но опасных подразделений, которые занимают места между вашими большими блоками пехоты, также могут пригодиться. Пара отрядов Крысоогров или Чумных Кадильщиков вполне могут выполнить эту роль.

Опасная магия и магическая технология: Армия Скейвенов может быть не только ордой крыс, но и элитным войском магов и разрушительных боевых машин. Серые Провидцы являются одними из самых опасных и сильных магов в игре. Крысиный Король весьма дорог по очкам, но при этом практически неудержим. И, если принимать во внимание технологии, доступные клану Скрайр, то Скейвены имеют доступ к самым разрушительным боевым машинам в мире Молота Войны. Эти боевые машины могут расплавить, сжечь, испепелить и разорвать любого противника. Давите врага под Гибельным Колесом или уничтожайте его издалека Варп-молниевой пушкой. Смертоносные звуки Визжащего Колокола разносятся по всему полю боя и могут нанести врагу потенциально огромный вред. Колокол может уничтожать ваших врагов, или усиливать ваши собственные войска, но в любом случае он сделает подразделение, толкающее колокол Непоколебимым, что для Скейвенов может быть просто бесценным. К тому же сама модель Колокола станет украшением вашего стола и вашей полки с миниатюрами в любом случае.

Злобные и дикие: Вы также можете попытаться не завалить врага трупами своих Скейвенов, а сокрушить его своей мощью. В любом случае придётся использовать в качестве щита дешёвые отряды рабов и крыс клана. Вожди Скейвенов, особенно при поддержке боевых носилок или Огра Костолома могут довольно неплохо усилить подразделение Штурмовых Крыс в плане ближнего боя. Отряд Чумных Монахов с Топкой могут быть весьма разрушительными в ближнем бою, комбинируя чудовищное количество атак с ядовитыми парами Топки. Но самым могучим ударом во фронт может стать Мерзкая тварь Адской Ямы.

ВСЁ ОЧЕНЬ БЫСТРО МОЖЕТ СТАТЬ ОЧЕНЬ ПЛОХО

Чем больше вы будете играть, тем чаще вы будете замечать, что всё что угодно в вашей армии, от одного отдельного подразделения до целого фланга и даже целой армии может плюнуть на всё и провалив тест на лидерство начать разбегаться в разные стороны как крысы. Не пугайтесь. Это нормально. Ваши устрашающие боевые машины могут взрываться при первом же выстреле, или что хуже, при втором наносить вашей собственной армии такой вред, который и не снился противнику. Не пугайтесь. Это тоже нормально. Подобные вещи не является следствием каких либо ваших ошибок – это такая же часть вашей армии, как и её мощь. Скейвены хитры, но трусливы, их огневая мощь велика, но непредсказуема и склонна к катастрофическим осечкам. После особенно неудачной игры извлеките уроки из своих ошибок. Найдите кого-нибудь другого для того, чтобы обвинить его во всех грехах и забудьте, что ваша неудача когда бы то ни было имела место. По крайней мере, решительно отрицайте факт её существования. Лично я всегда обвиняю в своих неудачах Совет Тринадцати, наверняка моя растущая мощь может представлять опасность для предводителей Скейвенов...



Контингент клана Чумы из авангарда большой армии Скейвенов.



Армия Скейвенов бросается в атаку на город где то в Империи.



Серый Пророк Танкуол и его верный телохранитель Костодёр



Вожак Квик Гловорез



Владыка Скролк



Икит Клешня



Трот Нечистый



Вожак

Серый Пророк

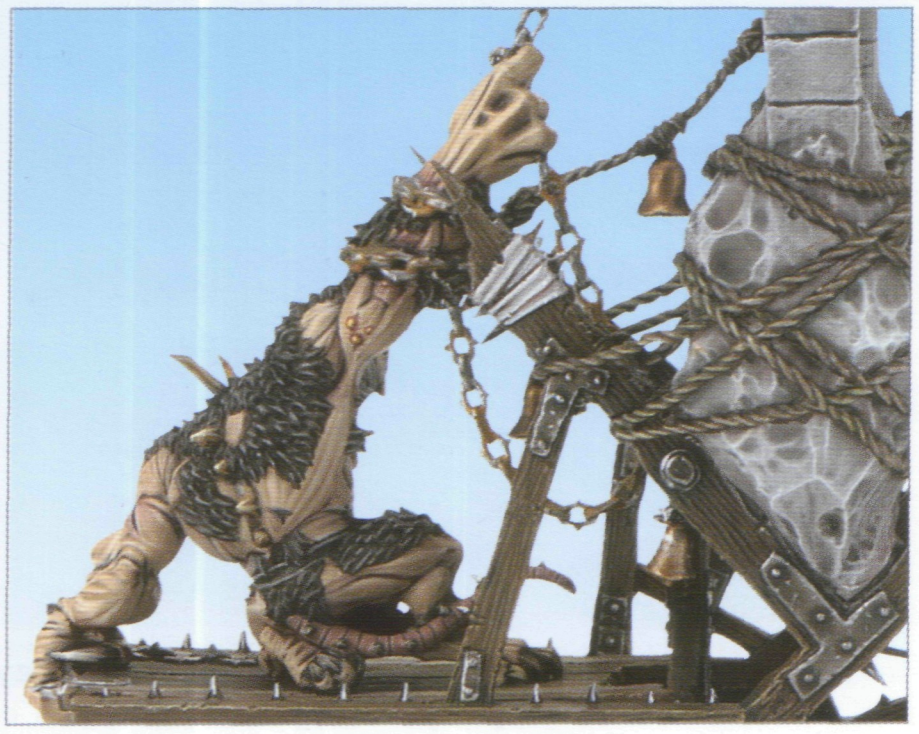


Крысиный Король

Громогласный голос Вопящего Колокола может уничтожать целые армии и разрушать города.









Типичный полк Крыс Клана вооружён щитами и несёт копья.



Крысы Клана обычно одеты в разноцветные лохмотья и несут в бой широкий выбор оружия, собранного на разных полях сражений.



Знаменосцы Крыс Клана обычно несут знамёна с символами Воинского Клана, к которому они принадлежат, или с символикой одного из Великих Кланов.



Командир Крыс Клана



Музыкант Крыс Клана



Покрашенные соответствующим образом модели Крыс Клана могут в вашей армии играть роль Рабов.



Крысы Клана



Крысы Клана, толкающие Вопящий Колокол составляют основу этой армии.



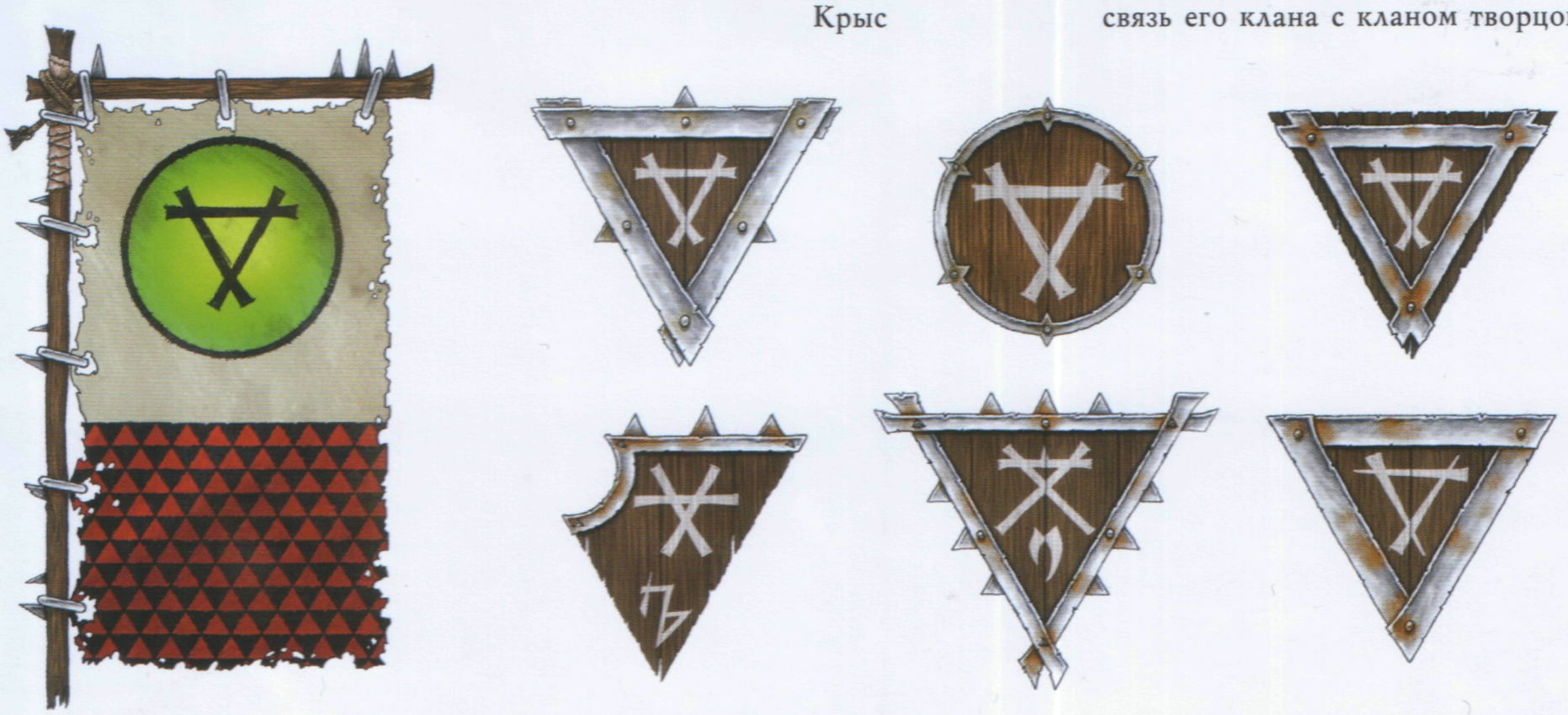
Знаменосцы Крыс Клана



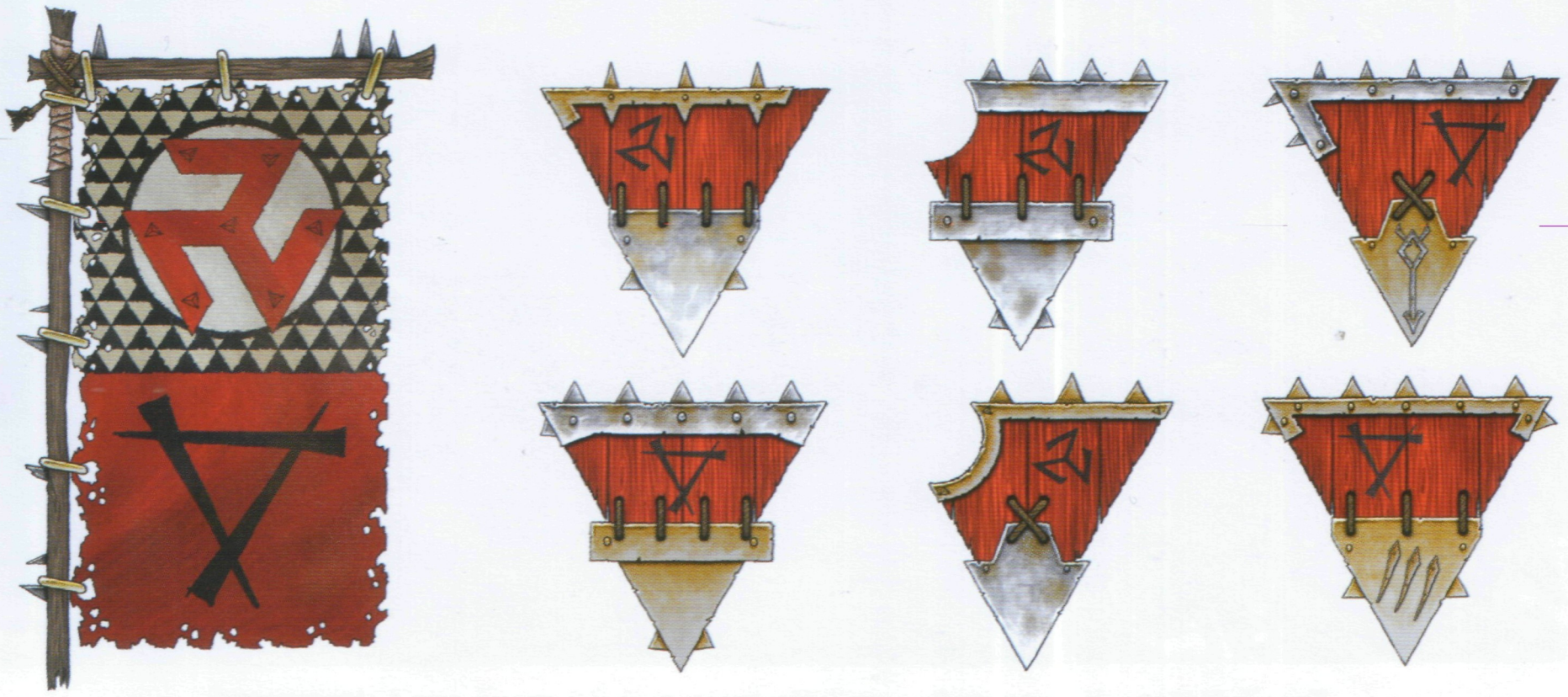
Знаменосец Штурмовых Крыс



Знамя этого знаменосца Штурмовых Крыс указывает на связь его клана с кланом творцов.



Примеры знаков отличия и знамён Крыс Клана типичного воинского клана



Знамёна и щиты типичного подразделения Штурмовых крыс



Штурмовые крысы - это элита армии Скейвенов, они одеты в тяжелые доспехи и несут в бой алебарды.



Лидер Клыка





Лидер клыка, конвертированный с пистолетом.







Штурмовые Крысы



Чумные Монахи носят робы разного цвета, но все они традиционно выцветшие, мрачные и запачканные грязью и гноем.





Свитки, посохи и книги Чумных Монахов все исписаны рунами болезней и чумы.



Знаменосец Чумных Монахов



Подразделение Чумных Монахов, возглавляемое Носителем Слова, который несёт перед собой как прокламацию свиток с пассажами из книги Горя.

Ядовитые пары, которые исторгает гигантское чумное кадило, смертельны для всех врагов, но самих чумных монахов сподвигают на новые акты безумного фанатизма.



Чумная топка



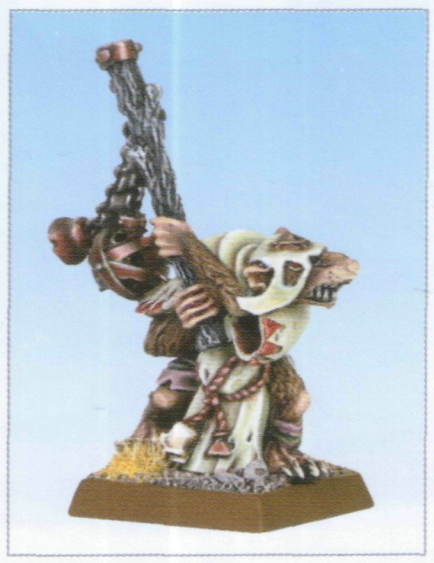
Трое чумных монахов раскачивают кадило.



Чумной Жрец









Чумные Кадильщики образуют небольшие, но исключительно опасные подразделения в армии Скейвенов.



Погонщик Сквил Зубогрыз



Погонщик
с кнутом



Мастер Творец
с твареловом



Стаи крыс часто сопровождают Скейвенские орды в бою.



Гигантские крысы - это самые часто встречающиеся боевые твари Скейвенов.



Крысы Огры - это чудовищные франкенштейны клана Творцов..



Смертоносный Сниктч



Знамя клана Эшин



Знамя клана Творцов







Ассасины часто используют в своём ремесле разнообразные яды



Деверсант





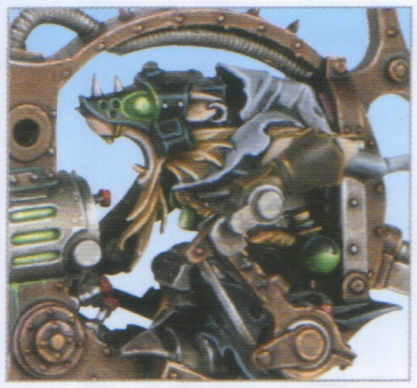




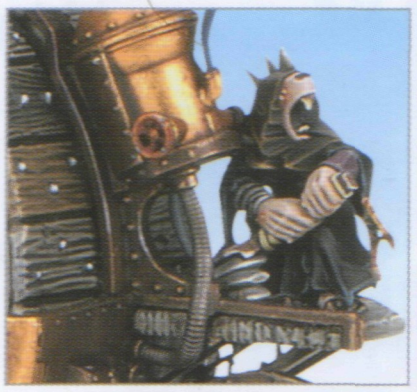
Диверсанты клана Эшин почти всегда одевают чёрные одежды, что помогает им на поле боя.



Налётчики



Техномаг пилотирует Гибельное Колесо

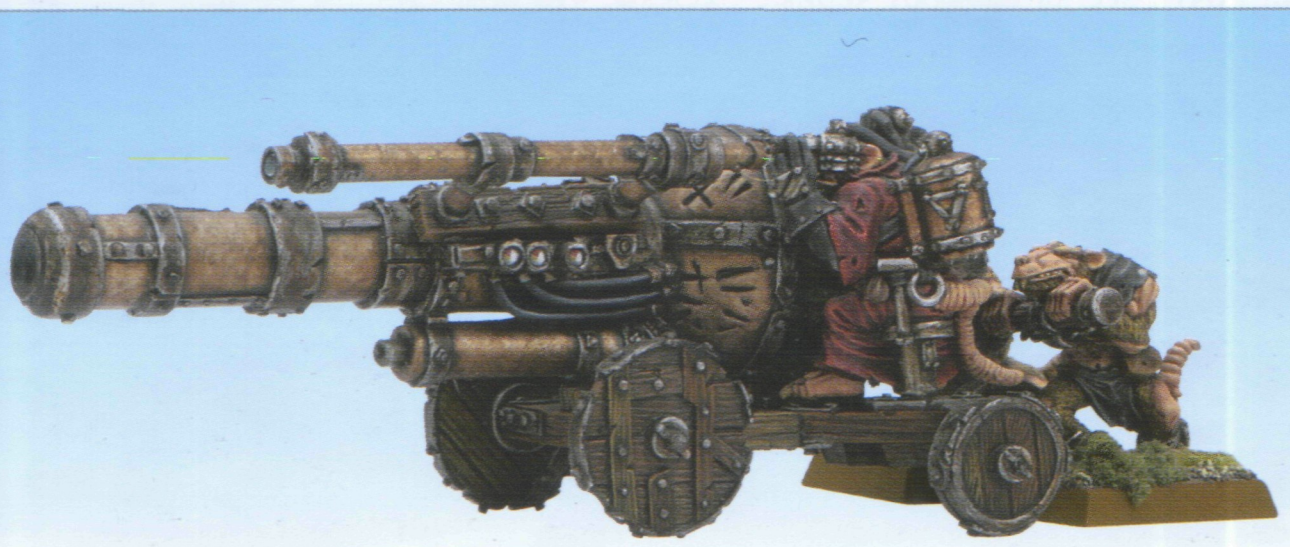


Член экипажа помогает рулить колесом

Гибельное колесо это одно из самых опасных изобретений клана Скрайр.



Воинские кланы почти всегда украшают знамёна купленных у клана Скрайр Колёс символами своих кланов.





Варп генератор

Варп-молниевая пушка.



Техномаги



Глобадьеры Ядовитого Ветра







Глобадьеры Ядовитого Ветра



Варп-замковая Джизели



Варп огнемёт



Крысиный пулемёт







Знамя, указывающее на принадлежность армии Совету Тринадцати



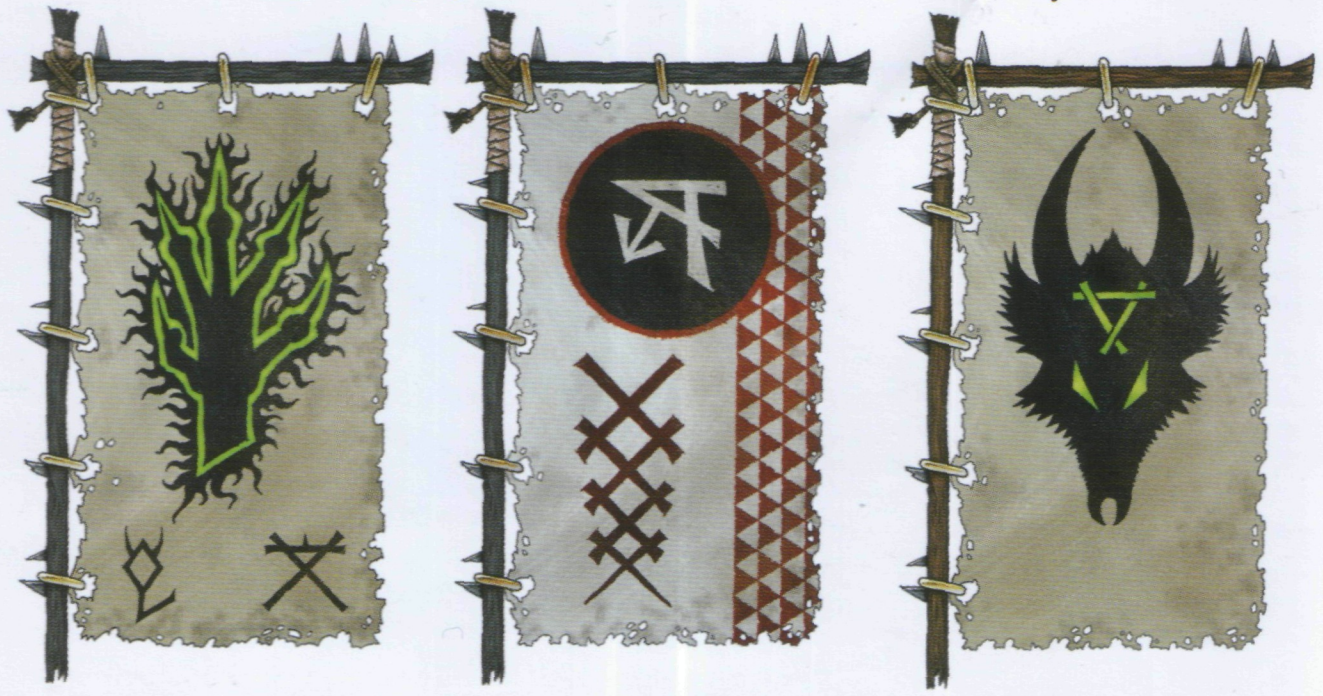
Знамя серого Пророка



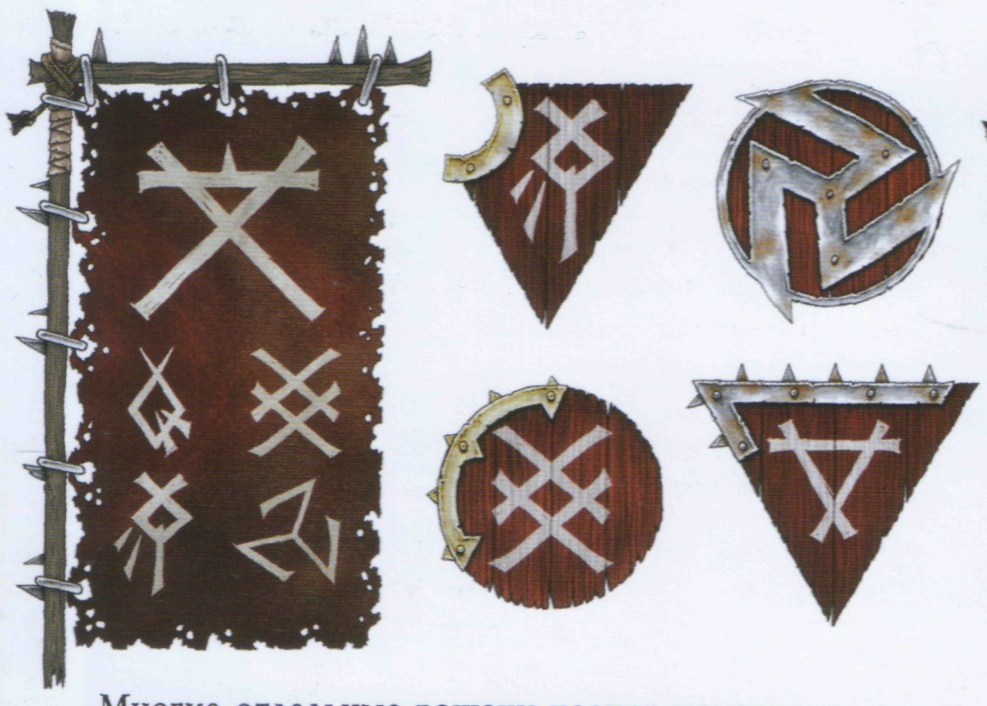
Отвратительное знамя клана Чумы



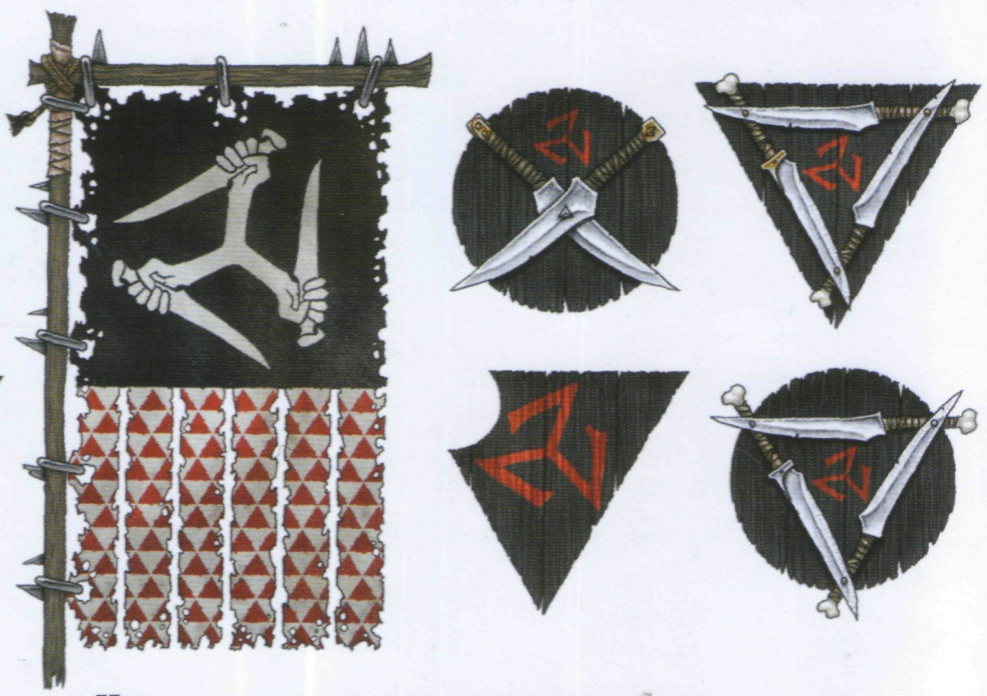
Знамя клана Скрайр



Примеры знамён отдельных Воинских Кланов



Многие отдельные вожаки кланов используют на своих знамёнах и на щитах своих воинов одни и те же символы и цвета.



Кинжал или лапа, держащая кинжал, указывает на то, что этот клан имеет отношение к клану Эшин.



Примеры персонифицированных для клана рун.



Обычная руна, показывающая верность одному Вожаку.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ СКЕЙВЕНОВ

Этот Воинский лист позволяет Вам превратить Вашу коллекцию моделей в готовую для игры на столе армию. Воинский лист разделен на четыре секции: Персонажи (включая Лордов и Героев), основные отряды, специальные отряды и редкие отряды.

НАБИРАЯ АРМИЮ

Каждая миниатюра в игре Warhammer имеет стоимость в очках, отражающую ее ценность на поле боя. Для примера, простой Крыс Клана стоит всего 4 очка, а один из могущественных Серых Пророков, ведущий таких крыс в сражение - 240!

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 подразделении. 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 Опции.

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 может быть указана возможность повышения моделей в отряде до чемпиона, знаменосца и 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	Доступно персонажей	Лордов максимально	Героев максимально
< 2,000	3	0	3
2,000 +	4	1	4
3,000 +	6	2	6
4,000 +	8	3	8
Каждая доп. +1,000	+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 этой книги могут обладать магическими предметами из числа Скейвенских Инструментов Превосходства. Эти предметы варьируются от могущественного оружия до знамен и иных колдовских вещей. Если персонаж обладает этой опцией, она отражена в его записи.

ВЫБИРАЯ ВОЙСКА

Количество доступных отрядов одного типа зависит от размера армии.

Вы должны взять в вашу армию определенное минимальное число основных отрядов. При этом Гигантские Крысы и Стаи крыс не учитываются при подсчете этого минимума.

Размер армии в очках	Основные отряды	Специальные отряды	Редкие отряды
< 2,000	2+	0-3	0-1
2,000 +	3+	0-4	0-2
3,000 +	4+	0-5	0-3
4,000 +	5+	0-6	0-4
Каждая доп. +1,000	минимум +1	+0-1	+0-1

Подобно персонажам, немало отрядов могут обладать магическими предметами из числа Скейвенских Инструментов Превосходства. 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

ВЛАДЫКА СКРОЛК 470 очков

стр. 74

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

Ваша армия может включать только одного Владыку Скролка.

Магия:
Владыка Скролк является магом 3 его уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Чумы.

Вооружение:
- Посох разложения
- Либер Бубоникус

Если Владыка Скролк является вашим генералом, то вы можете включать в вашу армия Чумных Монахов как Основные подразделения.

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Бешенство
- Ужас
- Аура Тысячи болезней

ТАНКУОЛ И КОСТОДЁР 450 очков

стр. 76

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Танкуол	5	3	3	3	4	3	6	1	7
Костодёр	5	3	1	5	5	3	1	4	10

Ваша армия может включать только одного Танкуола и одного Костодёра

Магия:
Танкуол является магом 4 его уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Чумы и Школы Разрушения.

Вооружение (Танкуол):
- Меч
- Вар Амулет
- Посох рогатой крысы
- D6+2 кусочков варп камня

Вооружение (Костодёр):
- Когти и зубы
- Варп-огнемёт

Спец. правила(Танкуол):
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс
- Привыкание к варп камню
- Благословение Рогатой Крысы

Спец. правила (Костодёр):
- Телохранитель Танкуола
- Страх
- Непоколебимый

ИКИТ КЛЕШНЯ 395 очков

стр. 69

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Икит Клешня	5	5	3	5	4	3	3	2	7

Ваша армия может включать только одного Икита Клешню

Вооружение:
- Штормовой демон
- Варп-пистолет
- Железный каркас

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс

Магия:
Икит Клешня является магом 3 его уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Разрушения.

ТРОТ НЕЧИСТЫЙ 225 очков

стр. 70

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Трот Нечистый	6	6	3	4	4	3	6	4	7

Ваша армия может включать только одного Трота Нечистого

Если Трот Нечистый является вашим генералом, то подразделение Гигантских Крыс считаются к минимуму необходимых Основных подразделений в вашей армии, и до двух подразделений Крысоогров вы можете включать в вашу армия как основные подразделения.

Вооружение:
- Лёгкий доспех
- Твареубийца
- Кнут Доминирования

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Страх
- Мастер дрессировки
- Неудержимый голод
- Регенерация

КВИК ГОЛОВОРЕЗ 215 очков

стр. 72

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Квик Головорез	5	7	4	4	4	3	7	6	8

Ваша армия может включать только одного Квика Головореза

Если Квик Головорез является вашим генералом, то вы можете одно подразделение Штурмовых крыс повысить до Телохранителей. Телохранители стоят +4 очка за модель и имеют бонус в +1 к своей Силе и Умению Драться. Подразделение Телохранителей не может толкать Вопящий Колокол и к нему не может присоединяться Серый Пророк.

Вооружение:
- Гномобой и оружие ближнего боя в паре с ним
- Доспех из пластин варп камня

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Ненавидит Гномов и Орков с Гоблинами
- Трофеи
- Исключительное недоверие

ЛОРДЫ

КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ 500 очков

стр. 40

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крысиный Король	8	8	4	6	5	5	10	5	8

Вооружение:
- Гибельный клинок

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Игнорирует правила Психологии
- Большая цель
- Вызывает Ужас
- Магичес. спас бросок на 5+.
- Крысиный демон

Магия:
Крысиный Король является магом 4 го уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Чумы и Школы Разрушения.

ВОЖАК 90 очков

стр. 38

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Вожак	5	6	4	4	4	3	7	4	7

Вооружение:
- Ручное оружие
- Тяжелый доспех

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс



Дополнения:
- Оружие (один выбор из списка):
  - Двуручное оружие ..... 6 очков
  - Парное оружие ..... 3 очка
  - Алебарда ..... 3 очка
- Доспех
  - Щит ..... 3 очка
- Скакун (один выбор из списка см. стр. 39):
  - Крысоогр Костолом ..... 65 очков
  - Боевые носилки ..... 35 очков
  - Огромная чумная крыса ..... 30 очков
- Может выбрать Магических предметов и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 100 очков

СЕРЫЙ ПРОРОК 240 очков

стр. 41

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Серый Пророк	5	3	3	3	4	3	5	1	7

Вооружение:
- Ручное оружие
- D3 кусочков варп-камня

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс

Магия:
Серый Пророк является магом 4 го уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Чумы и Школы Разрушения.

Дополнения:
- Скакун:
  - Вопящий колокол ..... 200 очков
- Может выбрать Магических предметов и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 100 очков

ВОПЯЩИЙ КОЛОКОЛ 200 очков

стр. 42

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Вопящий колокол	-	-	-	5	6	6	-	-	-
Крысоогр на колоколе	-	3	-	5	-	-	4	3	-

Спец. правила:
- Страх
- Таранные попадания (D6)
- Большая Цель
- Сопротивление Магии (2)
- Защита Рогатой Крысы
- Выше масс
- Толкается в битву
- Звон колокола

ГЕРОИ

СМЕРТОНОСНЫЙ СНИКТЧ 270 очков

стр. 75

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Смертоносный Сниктч	6	8	6	4	4	2	10	6	8

Ваша армия может включать только одного Смертоностного Сниктча

Вооружение:
- Метательные звёзды
- Плащ теней
- Вихрь плачущих клинков

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Доблесть среди крыс
- Всегда Бьёт Первым
- Ядовитые Атаки
- Разведчик
- Умелый Лазутчик
- Убийца, но не лидер
- Уклонение (4+)
- Скрытый

ТРЕТЧ ДРОЖЕХВОСТ 145 очков

стр. 73

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Третч Дрожехвост	5	5	4	4	4	2	6	3	6

Ваша армия может включать только одного Третча Дрожехвоста

Вооружение:
- Тяжелый доспех
- Парное оружие
- Хвостовой клинок
- Счастливый череп-шлем

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс
- Налётчики Третча
- Побудь здесь, я быстро

АССАСИН 120 очков

стр. 52

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ассасин	6	6	5	4	4	2	8	3	7

Вооружение:
- Парное оружие
- Метательные звёзды

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Доблесть среди крыс
- Всегда Бьёт Первым
- Ядовитые Атаки
- Разведчик
- Умелый Лазутчик
- Убийца, но не лидер
- Уклонение (4+)
- Скрытый.
- Ядовитые атаки

Дополнения:
- Может выбрать Магических предметов (включая Орудия войны клана Эшин) и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 50 очков



ТЕХНОМАГ 15 очков

стр. 58

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

Вооружение:
- Ручное оружие

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс

Магия:
Если Техномаг имеет возможность использовать магию, то он может использовать заклинания Скейвенской Школы Разрушения.

Дополнения:
- Магия (один выбор из списка):
  - Сделать магом 1-ого уровня ..... 50 очков
  - Сделать магом 2-ого уровня ..... 85 очков
- Оружие (один выбор из списка):
  - Техномагически усиленное оружие ..... 45 очков
  - Варп-замковый пистолет ..... 8 очков
  - Варп мушкет ..... 15 очков
- Может выбрать Магических предметов (включая Орудия клана Скрайр) и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 50 очков

ГЕРОИ

ВОЖДЬ 45 очков

стр. 38

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Вождь	5	5	4	4	4	2	6	3	6

Вооружение:
- Ручное оружие
- Тяжелый доспех

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Доблесть среди крыс

Дополнения:
- Оружие (один выбор из списка):
  - Двуручное оружие ..... 4 очка
  - Парное оружие ..... 2 очка
  - Алебарда ..... 2 очка
- Доспех
  - Щит ..... 2 очка
- Может выбрать Магических предметов и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 50 очков

Один Вождь в армии может нести знамя армии за 25 очков.
Если герой несет знамя армии, он может взять магическое знамя (без ограничений), но в это случае не может брать иные магические предметы. Он не может быть генералом армии.

ЧУМНОЙ ЖРЕЦ 100 очков

стр. 45

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумной Жрец	5	5	3	4	5	2	5	3	6

Вооружение:
- Ручное оружие

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Бешенство

Магия:
Чумной Жрец является магом 1-го уровня и может использовать заклинания Скейвенской Школы Чумы.

Дополнения:
- Магия:
  - Сделать магом 2-ого уровня ..... 35 очков
- Оружие (один выбор из списка):
  - Чумное кадило ..... 16 очков
  - Цеп ..... 4 очка
  - Парное оружие ..... 2 очка
- Скакун (один выбор из списка смотрите страницы 39):
  - Огромная чумная крыса ..... 30 очков
  - Чумная топка ..... 150 очков
- Может выбрать Магических предметов (включая предметы из арсенала клана Чумы) и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 50 очков

ЧУМНАЯ ТОПКА 150 очков

стр. 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумная топка	-	-	-	5	6	6	-	-	-
Чумные истопники	-	3	-	3	-	-	3	6	-

Спец. правила:
- Бешенство
- Таранные Попадания (D6)
- Большая Цель
- Сопротивление Магии (2)
- Толкается в битву
- Ядовитые пары
- Чумная топка в ближнем бою
- Алтарь рогатой крысы
- Чумное благоволение

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КРЫСЫ КЛАНА 4 очка за модель

стр. 34

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крыса Клана	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Лидер когтя	5	3	3	3	3	1	4	2	5

Размер подразделения:
- 20+ крыс

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!

Вооружение:
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех

Дополнения:
- Дополнительное оснащение:
  - Копья ..... ½ очка за модель
  - Щиты ..... ½ очка за модель
- Повысить одну крысу до музыканта ..... 4 очка
- Повысить одну крысу до Знаменосца ..... 8 очков
- Повысить одну крысу до Лидера когтя ..... 8 очков
- Присоединить орудийный расчёт (не более одного):
  - Мортира Ядовитого Ветра ..... 65 очков
  - Варп огнемёт ..... 70 очков
  - Крысиный пулемёт ..... 55 очков
  - Свежеватель ..... 55 очков

ОРУЖЕЙНЫЕ РАСЧЁТЫ

стр. 60

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Оружейный расчёт	5	3	3	3	3	1	3	2	5

Размер подразделения:
- 1 расчет

Вооружение:
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Прикомандированное подразделение

ШТУРМОВЫЕ КРЫСЫ 7 очков за модель

стр. 35

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Штурмовая крыса	5	4	3	3	3	1	5	1	5
Лидер Клыка	5	4	3	3	3	1	5	2	5

Размер подразделения:
- 10+ крыс

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!

Вооружение:
- Ручное оружие
- Алебарда
- Тяжелый доспех

Дополнения:
- Дополнительное оснащение:
  - Щиты ..... 1очко за модель
- Повысить одну крысу до музыканта ..... 5 очков
- Повысить одну крысу до Знаменосца ..... 10 очков
- Одно подразделение Штурмовых Крыс в армии может нести Магическое Знамя стоиостью не более 50 очков
- Повысить одну крысу до Лидера Клыка ..... 10 очков
- Лидер Клыка может взять один предмет из арсенала трофеев стоимостью не более 15 очков.
- Присоединить орудийный расчёт (не более одного):
  - Мортира Ядовитого Ветра ..... 65 очков
  - Варп огнемёт ..... 70 очков
  - Крысиный пулемёт ..... 55 очков
  - Свежеватель ..... 55 очков

РАБЫ 2 очка за модель

стр. 36

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Раб	5	2	2	3	3	1	4	1	2
Лидер лапы	5	2	2	3	3	1	4	2	2

Размер подразделения:
- 20+

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Расходный материал
- Загнанные в угол крысы

Вооружение:
- Ручное оружие

Дополнения:
- Дополнительное оснащение:
  - Копья ..... ½ очка за модель
  - Пращи ..... ½ очка за модель
  - Щиты ..... ½ очка за модель
- Повысить одну крысу до музыканта ..... 2 очка
- Повысить одну крысу до Лидера Лапы ..... 4 очка

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НАЛЁТЧИКИ 7 очков за модель

стр. 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Налётчик	6	3	3	3	3	1	5	1	6
Ночной Лидер	6	3	4	3	3	1	5	1	6

Размер подразделения:
- 10+

Вооружение:
- Парное оружие
- Метательные звёзды

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Скрытое продвижение
- Уклонение (6+)

Дополнения:
- Дополнительное оснащение:
  - Пращи ..... 1 очко за модель
- Повысить одну крысу до Ночного Лидера ..... 8 очков
- Присоединить орудийный расчёт (не более одного):
  - Варп Бур ..... 60 очков

ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ* 3 очка за крысу \ 8 очков за погонщика

стр. 54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гигантская крыса	6	3	1	3	3	1	4	1	3
Погонщик	6	3	3	3	3	1	4	1	5

** стаи Гигантских крыс не считаются к необходимому минимуму Основных подразделений в армии.*

Размер подразделения:
- Стая включат минимум одного Погонщика и 5 гигантских крыс. Любое количество гигантских крыс и погонщиков может быть включено в подразделение сверх этого, но не более одного погонщика на каждые 5 гигантских крыс.

Вооружение (крысы):
- Острые зубы и когти.

Вооружение (погонщик):
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех
- Кнут

Спец. правила (крысы):
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Смешанное подразделение
- Стая крыс
- Крысиная волна

Спец. правила (погонщик):
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Смешанное подразделение
- Мы с тобой одна стая!

Дополнения:
- Дополнительная гигантская крыса ..... 3 очка за модель
- Дополнительный погонщик ..... 8 очков за модель
- Повысить одного погонщика до Мастера Творца за 25 очков (см. стр.104) .
- Одно подразделение Гигантских крыс или Крысооогров может повысить одного Погонщика до Сквила Зубогрыза за 100 очков (см. стр. 103).



ПОГОНЩИК СКВИЛ ЗУБОГРЫЗ

стр. 71

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Сквил Зубогрыз	6	5	3	4	4	2	6	2	6

Ваша армия может включать только одного Сквила Зубогрыза Он считается как Командир своего подразделения во всех отношениях.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех
- Варп-Кнут

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Смешанное подразделение
- Доблесть среди крыс
- Крысиный телохранитель
- Великолепная стая

СТАИ КРЫС* 25 очков за подставку

стр. 37

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Стая крыс	6	3	0	2	2	5	4	5	10

** стаи крыс не считаются к необходимому минимуму Основных подразделений в армии.*

Размер подразделения:
- 2-10 подставок

Спец. правила:
- Непоколебимые (стаи)
- Малые

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ДИВЕРСАНТЫ 12 очков за модель

стр. 51

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Диверсант	6	4	4	3	3	1	5	1	7
Смертоносец	6	4	4	3	3	1	5	2	7

Размер подразделения:
- 5-15

Вооружение:
- Парное оружие
- Метательные звёзды

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Разведчики
- Лёгкая пехота
- Уклонение (6+)
  Смертоносец 5+
- Умелые лазутчики

Дополнения:
- Заменить одно ручное оружие на:
  - Сеть ..... без доп. стоимости
- Дополнительное оснащение:
  - Пращи ..... 1очко за модель
- Дать всему подразделению ядовитые атаки . 5очков за модель
- Повысить одного Диверсанта до Смертоносца ..... 12 очков
- Смертоносец может иметь следующие предметы:
  - Дымовые бомбы ..... 10 очков
  - Плачущий клинок ..... 30 очков
- Не более половины (с округлением вверх) подразделений Диверсантов в армии могут иметь прикомандированные орудийные расчёты:
  - Варп Бур ..... 60 очков

ВАРП БУР 40 очков за Крысоогра \ 8 очков за погонщика

стр. 55

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Крысоогр	6	3	1	5	4	3	4	3	5
Хорошо выращенный Крысоогр	6	4	1	5	4	3	5	4	5
Погонщик	6	3	3	3	3	1	4	1	5

Размер подразделения:
Стая включает минимум одного Погонщика и 2 Крысоогров. Любое количество Крысоогров и погонщиков может быть включено в подразделение сверх этого, но не более одного погонщика на каждые 2 крысоогра.

Спец. правила (Крысоогр):
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Стая Тварей
- Страх
- Бешенство
- Смешанное подразделение

Вооружение (Крысоогр):
- Острые зубы и когти

Вооружение (погонщик):
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех
- Кнут

Спец. правила (погонщик):
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Смешанное подразделение
- Мы с тобой одна стая!

Дополнения:
- Дополнительный Крысоогр ..... 40 очков за модель
- Дополнительный погонщик ..... 8 очков за модель
- Повысить одного Крысоогра до Хорошо выращенного крысоогра ..... 15 очков
- Повысить одного погонщика до Мастера Творца за 25 очков (см. стр.103) .
- Одно подразделение Гигантских крыс или Крысоогров может повысить одного Погонщика до Сквила Зубогрыза за 100 очков (смотрите страницу 103).



МАСТЕР ТВОРЕЦ

стр. 53

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Мастер Творец	6	5	3	4	4	2	5	2	6

Мастер Творец считается как Командир своего подразделения во всех отношениях.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Лёгкий доспех
- Кнут

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Смешанное подразделение
- Мы с тобой одна стая!
- Доблесть среди крыс

Дополнения:
- Оружие (один выбор из списка):
  - Двуручное оружие ..... 4 очка
  - Тварелов ..... 20 очков
- Может выбрать Магических предметов и вооружения из Арсенала трофеев на общую сумму 30 очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЧУМНЫЕ МОНАХИ 7 очков за модель

стр. 44

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумной Монах	5	3	3	3	4	1	3	1	5
Носитель слова	5	3	3	3	4	1	3	2	5

Размер подразделения:
- 10+

Вооружение:
- Парное оружие

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Бешенство

Дополнения:
- Повысить одну крысу до музыканта .....5 очков
- Повысить одну крысу до Знаменосца .....10 очков
- Одно подразделение Чумных Монахов в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Повысить одну крысу до Носителя Слова .....10 очков

ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ 16 очков за модель

стр. 46

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Чумой кадильщик	5	3	3	3	4	1	3	2	5
Чумной пророк	5	3	3	3	4	1	3	3	5

Размер подразделения:
- 5+

Вооружение:
- Чумное кадило

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Нас Много!
- Бешенство
- Ненависть
- Чумные ученики
- Лёгкая пехота

Дополнения:
- Повысить одну крысу до Чумного Пророка .....13 очков

ВАРП-ЗАМКОВЫЕ ДЖИЗЕЛИ 20 очков за команду

стр. 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Команда Джизели	5	3	3	3	3	1	3	2	5
Снайпер	5	3	4	3	3	1	3	2	5

Размер подразделения:
- 3+ команды

Вооружение:
- Ручное оружие
- Джизель
- Щит

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!

Дополнения:
- Повысить одну команду Джизелей до команды Снайперов .....10 очков



ГЛОБАДЬЕРЫ ЯДОВИТОГО ВЕТРА 10 очков за модель

стр. 59

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Голобадьер	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Бомбрадир	5	3	4	3	3	1	4	1	5

Размер подразделения:
- 5-15

Вооружение:
- Ручное оружие
- Тяжелый доспех
- Шары ядовитого ветра

Спец. правила:
- Бежать со всех ног!
- Жизнь дешева
- Залп из заднего ряда
- Нас Много!

Дополнения:
- Повысить одного Глобадьера до Бомбрадира .....5 очков
- Бомбардир может купить Сферу Смерти .....25 очков
- До половины отрядов Глобадьеров в армии (с округлением вверх) могут иметь прикомандированную оружейную команду:
  - Мортира Ядовитого Ветра .....65 очков

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ОТРОДЬЕ АДСКОЙ ЯМЫ 235 очков за модель

стр. 56

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Отродье Адской Ямы	3D6	3	1	6	5	6	4	*	8

Тип подразделения:
- Монстр

Спец. правила:
- Таранные попадания (D6)
- Большая Цель
- Регенерация
- Упорный
- Вызывает Ужас
- Влачащийся ужас
- Специальные атаки в ближнем бою
- Слишком ужасен, чтобы умереть

Дополнения:
- Отродье Адской Ямы может иметь варп-спицы: .....15 очков

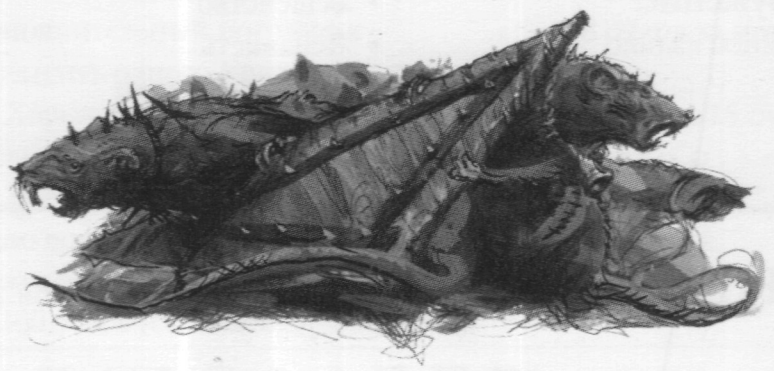
ГИБЕЛЬНОЕ КОЛЕСО 150 очков за модель

стр. 66

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Гибельное колесо	3D6	-	-	6	6	5	-	*	-
Экипаж	-	3	3	2	-	-	4	2D6	7

Размер подразделения:
- 1 Гибельное колесо и команда

Спец. правила:
- Спас бросок за доспех 4+
- Игнорирует правила психологии
- Таранные Попадания (D6+1)
- Большая Цель
- Ужас.
- Катящийся ужас
- Закатывание врага в грязь
- Ззззап!



ВАРП-МОЛНИЕВАЯ ПУШКА 90 очков за модель

стр. 68

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Пушка	-	-	-	-	6	4	-	-	-
Техномаг и экипаж	5	3	3	3	3	-	3	3	7

Размер подразделения:
- 1 Пушка и команда

Спец. правила:
- Тяжеловесная боевая машина

КАТАПУЛЬТА ЧУМНОЙ КОГОТЬ 100 очков за модель

стр. 47

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Катапульта	-	-	-	-	6	4	-	-	-
Чум. монахи пушкари	5	3	3	3	4	-	3	D6	7

Размер подразделения:
- 1 Катапульта и команда

Спец. правила:
- Очумелые пушкари
- Тяжеловесная боевая машина

ОРУДИЯ ПРЕВОСХОДСТВА

Магические предметы Скейвенов

Магические предметы Скейвенов-это могущественные артефакты, которые представляют серьёзную угрозу для тех, кто осмеливается противостоять Детям Рогатой Крысы. На самом деле такие предметы часто бывает не менее опасными для тех, кто их использует, но какого Скейвена это когда-либо останавливало?

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МЕЧ ТОЧНОСТИ.....30 очков
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

МЕЧ БИТВЫ.....25 очков
Оружие, +1 к Атакам

МЕЧ СИЛЫ.....20 очков
Оружие, +1 к Силе.

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ.....5 очков
Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ.....10 очков
Доспех, 5+ спас-бросок за доспех

ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН.....15 очков
Талисман, 6+ магический спас-бросок.

СВИТОК РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ.....25 очков
Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

КАМЕНЬ СИЛЫ.....20 очков
Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый

ПОСОХ ВОЛШЕБСТВА.....35 очков
Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний

БОЕВОЕ ЗНАМЯ.....25 очков
Знамя, +1 к Результату Боя

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

ЛЮТЫЙ КЛИНОК.....100 очков
Лютый Клинок был создан Скейвенами для уничтожения Некроманта Нэгэша. Он сделан из металла, выплавленного из варп-камня, с добавлением краденого громрила. Лютый Клинок столь смертоносный, что в конце концов убивает даже своего хозяина.

Хозяин Лютого Клинка имеет Силу 10 и успешные магические спас броски от попаданий этого оружия должны быть переброшены. Каждое ранение, от которого не спасла защита, становится D6 ранениями. Бросайте кубик в конце игры: на 3+ ничего не происходит, на 1-2 владелец получает 1 ранение, без спас бросков за доспехи.

КЛИНОК ИЗ ВАРП-СТАЛИ.....50 очков
Во время плавки и ковки в металл добавляют порошок варп-камня, что придаёт клинку устрашающую силу и мощь.

От попаданий этого оружия не применимы спас броски за доспехи.

ТЕХНОМАГИЧЕСКИ УСИЛЕННОЕ ОРУЖИЕ.....45 очков
Этот клинок присоединяется к генератору Варп энергии, и при ранении его смертельные энергии наносят гораздо больший вред, чем сама сталь.

Техномагически усиленное оружие даёт носителю бонус в +1 к Силе и Атакам.

КЛИНОК РАЗЛОЖЕНИЯ.....35 очков
Этот клинок был оставлен в Котле Тысячи Чум на 13 дней.

Носитель клинка получает бонус в +1 к Силе для своих атак в ближнем бою. Любая рана, нанесённая этим оружием, мультиплицируется в 2. В дополнение, если при бросках на попадание в ближнем бою носитель клинка выкидывает две и более единицы, то он сам получает рану, которая также мультиплицируется в 2. Остальные атаки отрабатываются в соответствии с общими правилами.

ПЛАЧУЩИЙ КЛИНОК.....30 очков
Это оружие плачет черным едким ядом, который способен прожечь доспехи и убить одним касанием.

Несущий это оружие получает возможность использовать специальное правило Бронебойность в ближнем бою. Каждое ранение, нанесённое этим оружием, мультиплицируется в D3 ран.

УБИЙЦА ГНОМОВ.....25 очков
Это ужасное и древнее оружие было создано, когда Скейвены вели сражения за очищение Гор Края Мира от Гномов.

Носитель клинка получает бонус в +1 к Силе для своих атак в ближнем бою. В дополнение в бою против Гномов получает возможность использовать специальное правило Бронебойность в ближнем бою и перебрасывать проваленные броски на ранение.

КЛИНОК НУРГЛИЧА.....10 очков
Малейшая царапина от этого ржавого оружия, покрытого грязью и слизью, мгновенно гноится и заражает кровь.

Вражеские модели теряют 1 очко Стойкости из их характеристик за каждое понесенное ранение этим клинком. Модели, чья Стойкость падает до 0, удаляются как убитые.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

ДОСПЕХИ ИЗ ВАРП-КАМНЯ ..... 30 очков

При ковке этих доспехов в металл подмешивали размолотый варп-камень, поэтому Доспехи из Варп-камня излучают смертоносную ауру.

Этот шипастый доспех даёт спас бросок за доспехи на 4+. В дополнение, если носитель успешно бросает спас бросок за доспех в ближнем бою, то модель, нанесшая рану, получает одно автоматическое попадание с силой 4. Этот доспех могу носить Техномаги.

ДОСПЕХ КРАЯ МИРА ..... 25 очков

Во время войн с Гномами, Скейвены наворовали множество доспехов гномьего изготовления. Конечно, в руках Скейвенов они быстро износились до обычного для Скейвенов состояния неухоженности и развала, но всё равно сохранили часть своих защитных свойств.

Доспех даёт спас бросок за доспехи на 4+. Когда носитель доспеха в первый раз получает рану, которая имеет силу достаточную, для того чтобы полностью отменить спас бросок носителя, или от атаки которая не допускает спас бросков за доспехи, рана игнорируется, но сам доспех разваливается и более не может быть использован в игре.

ЩИТ ОТВЛЕЧЕНИЯ ..... 15 очков

Грязный и плохо ухоженный, этот щит покрыт грязными шкурами и рунами, на которые неприятно смотреть.

Все модели в базовом контакте с носителем, которые хотят его атаковать, имеют пенальти в -1 к атакам, до минимума в 1 атаку.



ТАЛИСМАНЫ

ВОНЮЧИЙ КУЛОН ..... 30 очков

Тошнотворный зеленый дым исходит из этого крысиного черепа. Он затвердевает перед неминуемым ударом, снова превращаясь в дым, когда удар отражен.

Кулон дает владельцу Магический спас бросок на 5+.

МАГНИТ ТЕНЕЙ ..... 30 очков

Некоторые насыщенные варп-камнем горные породы, выработали странную способность впитывать свет вокруг себя, и в результате вокруг талисмана из этого металла образуется сфера теней.

Стрелковые атаки против носителя талисмана и подразделение, к которому он присоединяется, имеют пенальти в -1 на попадание, в дополнение ко всем другим пенальти и бонусам при стрельбе, в соответствии с общими правилами.

ТАЛИСМАН ИЗ ШКУРЫ СОПЕРНИКА ..... 15 очков

Одежда из сшитых вместе шкур соперников, убитых предательством, считается счастливой и по слухам привлекает расположение Рогатой Крысы. И уж она точно пахнет как победа.

Одноразовый предмет. Скейвен с этим предметом может один раз за игру заставить одну модель противника в базовом контакте с собой перебросить все её успешные броски на попадание в ближнем бою.

МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

СВИТОК ВАРП-БУРИ ..... 50 очков

После того, как текст свитка будет громко прочтен, небеса потемнеют, и молнии зарядят небеса электричеством.

Одноразовый предмет. Связанное заклинание, сила 5. Все отряды летающих моделей в пределах 24" от колдующего получают D6 попаданий Силы 6. Летающие монстры и их седоки в зоне действия также получают D6 попаданий Силы 6, распределяемые как от стрельбы.

ВАРП КОНДЕНСАТОР ..... 20 очков

Это устройство обвито медными проволочками и покрыто рунами – всё для того чтобы успешнее извлекать из Ветров магии магическую энергию.

Во время своей фазы магии носитель этого предмета может кинуть D6. На 5+ он получит дополнительный кубик силы, который может тратить в соответствии с общими правилами. В дополнение к этому маг может лучше использовать энергию заклинания Варп Молния. Маг с этим предметом, использующий заклинание Варп Молния наносит не D6, а D6+2 попаданий в соответствии с общими правилами заклинания. Следует иметь в виду, что если на кубике выпадает 1, то бонус не применяется.

ПРЕДСКАЗАТЕЛЬНЫЙ КАМЕНЬ ..... 15 очков

Этот камень на самом деле представляет собой глаз внушающего ужас Слепого Червя. Иногда в нём можно разглядеть отблески будущего, и иногда эти отблески даже правдивы!

Одноразовый предмет. Носитель имеет магический спас бросок на 3+ против первой полученной им за битву раны. Если спас бросок успешно отразил рану, то на следующий дружественный ход носитель предмета должен подчиняться правилу Тупости, ибо он продолжает пялиться в шар, ожидая новых предсказаний.

КУСОЧКИ ВАРП-КАМНЯ ..... 15 очков

Эти куски очищенного варп-камня колдуны Скейвенов поедают, чтобы усиливать свои заклятья. Это опасно, однако опасность не пугает жаждущих могущества Скейвенов.

Несколько персонажей в армии могут покупать любое количество этих кусочков, в пределах допустимой для них суммы магических предметов. Кусочки варп-камня НЕ считаются к лимиту предметов типа Магическая Аркана, которые может взять персонаж.

Перед активацией заклятия Маг Скейвенов может объявить, что он съедает несколько своих Кусочков варп-камня, чтобы усилить свои возможности, получая дополнительные кубики Силы. Он может съесть сколько угодно кусочков для активации заклятья, пока они у него остаются. При активации заклятья бросайте по одному дополнительному кубику за каждый использованный Кусочек. Эти кубики добавляются к остальным кубикам, считаются обычными кубиками Силы и могут вызвать Осечку или Непреодолимую Силу. Это позволяет Скейвену использовать больше кубиков, чем им разрешено согласно их уровню. Вы можете активировать заклятье без использования обычных кубиков Энергии лишь с помощью кубиков, даваемых варп-камнем, если пожелаете.

За каждую выпадающую 1 на кубике, даваемом варп-камнем, Маг Скейвенов получает рану, от которой не применимы спас броски за доспехи. Результаты Магических Ошибок все равно применяются к Магу в соответствии с общими правилами.

При использовании и обычных кубиков Энергии, и кубиков от варп-камня, удобнее использовать для кубиков Силы от варп-камня кубики другого цвета (лучше зеленого!). Но можно просто бросать их отдельно.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

СКЕЙВЕНСКОЕ ВАРЕВО ..... 50 очков

Скейвенское Варево – это смесь варп-камня и крови самых разных мерзких зверей.

Персонаж может напоить Варевом одно подразделение Крыс Клана или Штурвмовых Крыс в базовом контакте с собой в начале битвы. Скейвенское Варево не действует на других персонажей, идущих в подразделении. Бросайте D6 для определения эффекта:

1 **Потрава!** Подразделение получает D6 попаданий с силой 3 без спас бросков за доспехи. Иного эффекта Варево не имеет.

2-3 **Вызывает ненависть.** Подразделение ненавидит всех врагов.

4-5 **Бешенство.** Подразделение становятся бешеными.

6 **Безумие.** Подразделение впадает в состояние Смертельного Бешенства. Это во всём повторяет специальное правило Бешенство, за исключением того, что каждая модель в подразделение получает бонус к атакам в +2, а не в +1. Подразделение в состоянии Смертельного Бешенства получает D6 ран, без спас бросков за доспехи, в конце каждого дружественного раунда (распределяемые как от стрельбы)

СКАЛМ ..... 30 очков

Скалм – это отвратительно пахнущая смесь, которой Скейвены мажут раны, чтобы ускорить их заживление.

Одноразовый предмет. Используйте однажды в начале любой фазы (своей или противника). Скалм заживляет все ранения, нанесенные владельцу до этого. Скалм бесполезен для уже мёртвых моделей и может быть использован только носителем предмета для себя – делить такую ценную вещь с кем-то другим - это концепция непонятная ни одному Скейвену.

ТРУБЫ ПАЙБОЛДА ..... 25 очков

Когда техномаг Скррик Пайболд пытался изобрести устройство, выпускающее разрушительные лучи смерти, он потерпел полное и сокрушительное поражения на этом поприще, но случайно сумел изобрести шлем, который позволят контролировать мысли других, правда, в ограниченном масштабе. И не всегда. Ну, в общем, как всегда у Скейвенов.

Для того, чтобы совершить нападения на носителя или подразделение, к которому он присоединяется, нападающее подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест провален, подразделение считается автоматически провалившим Нападение, в соответствии с общими правилами.

ПРЕДВЕСТНИКИ СМЕРТИ ОТ КРЫСИНЫХ ЛАП . 20 очков

Предвестники могу принимать много разных форм, но чаще всего это знамёна, на которые нанесены магические руны, символы клана, и к которым прикреплены трофеи прошлых побед. По идее это должно внушать ужас.

Подразделение противника, находящееся в базовом контакте с носителем этого предмета, получает пенальти в -1 к своему Лидерству, до тех пор, пока остаётся в контакте.

ОРУДИЯ ВОЙНЫ КЛАНА ЭШИН

Таинственные и скрытные, воины клана Эшин часто несут в бой уникальные орудия войны. Только модели клана Эшин могут использовать эти предметы.

ЗВЁЗДОЧКИ ИЗ ВАРП-КАМНЯ (маг. оружие).... 50 очков

Это метательное оружие покрыто смертоносным ядом, прогрызающим броню и плоть.

Это метательное оружие, которое имеет специальное правило Многочисленные выстрелы X 3. Считайте их обычными метательными звездочками с Силой 5. Каждое ранение, от которого не спасла защита, становится D3 ранениями.

ИНФЕРНАЛЬНАЯ БОМБА (заколд. предмет)..... 30 очков

Инфернальная бомба - это взрывное устройство, которое воины клана Эшин используют для диверсий. Железное устройство имеет внутри часовой механизм, который позволяет отсрочить время взрыва.

Одноразовый предмет. За исключением раундов, когда Ассасин совершает нападение, он в любой момент своей фазы движения может бросить бомбу на землю в любой точке стола, по которой он проходит, или, если ассасин перемещается вместе с подразделением, в любой точке стола где проходила модель этого подразделения. Ассасин (или его подразделение) должны разместить бомбу на столе и отойти от неё хотя бы на дюйм. Отметьте место размещения бомбы на столе. Модель может маршировать и размещать бомбу в один ход. Однажды размещённая, бомба более не может быть перемещена.

Игрок за Скейвенов может решить взорвать бомбу в любой момент игры, за исключением раунда самого игрока, когда бомба была размещена на столе. Бомбу нельзя взрывать, если шаблон взрыва заденет модель, расположившую бомбу или модель в подразделении, в котором находится бывший носитель бомбы. При взрыве киньте D6. На 1 бомба не взрывается, оставляя вас в размышлениях о том, не предали ли вас ваши инженеры. На 2+ бомба взрывается как положено. Расположите большой шаблон центром на месте размещения бомбы. Одна модель, которая располагается в центре шаблона, получает одно попадание с силой 10, которое наносит D3 ран. Все модели, которых касается шаблон, получают попадание с силой 3, в соответствии с общими правилами.



ДЫМОВЫЕ БОМБЫ (заколдован. предмет)..... 10 очков

Дымовые бомбы - это уникальное оружие клана Эшин. Если разбить такую бомбу об землю, то на месте взрыва образуется облако едкого дыма, которое проникает в ноздри любого врага поблизости.

Одноразовый предмет. Если персонаж, несущий этот предмет, вынужден бежать из ближнего боя, то перед тем, как бросать кубики на убегание и преследование, вы можете объявить, что персонаж разбивает бомбу. Если он это делает, то все подразделения, которые пытаются преследовать в этом ближнем бою, кидают на преследовании на один кубик меньше, чем в соответствии с общими правилами.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ КЛАНА СКРАЙР

Хитроумные Техномаги клана Скрайр многие смертоносные устройства не продают другим кланам, а используют их сами. Приведённые ниже предметы могут быть использованы только Техномагами.

ЛАТУННЫЙ ШАР (заколдован. предмет) ..... 50 очков
После броска Шар делает разрыв в ткани реальности, за долю секунды затягивая оказавшихся поблизости в искаженные Владения Хаоса.

Одноразовый предмет. В фазу стрельбы персонаж может бросить Шар. Разместите маленький шаблон где угодно в 8 дюймах от персонажа и сместите его с использованием кубика направлений так, как смещается шаблон камнемёта. Задетые модели должны пройти тест на Инициативу или будут уничтожены, без спас бросков любого вида. Помните, что 6 всегда проваливает тест, но персонажи могут пользоваться правилом «Берегитесь, Сэр!», как обычно. Если на Артиллерийском кубике выпадает осечка, то разместите шаблон центром на бросающей сферу модели.

РОКОВАЯ РАКЕТА (магическое оружие) ..... 30 очков
Созданное по чертежам, украденным на далёком востоке, это оружие подвергается непрерывным модернизациям со стороны Техномагов, которые стремятся еще больше увеличить дальность, точность и мощь этого оружия. С переменным успехом.

Одноразовый предмет. При стрельбе игрок должен выбрать направление стрельбы и какое количество кубиков он будет кидать на дальность полёта. Он может выбрать от 4 до 10 кубиков. Киньте выбранное количество кубиков, и выпавшая сумма является дальностью полета ракеты. Она по прямой пролетает выпавшее расстояние в указанном игроком направлении. В точке падения разместите большой шаблон. Все модели, которых касается шаблон, получают попадание с силой 5.

Если при броске на дальность выпадает 3 и более единиц, то это значит, что произошло что-то непредвиденное. Киньте D6 и проконсультируетесь с таблицей ниже:

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК РОКОВОЙ РАКЕТЫ

1	**Трууууум!** *Ракета взорвалась в лапах ракетчика.* Положите шаблон центром на модель, которая несла ракету.
2-5	**Виииииу!** *Оторвался стабилизатор. Ракета по дуге полетела черте-куда.* Киньте кубик Направлений, чтобы определить новое направление полета ракеты и произведите стрельбу в соответствии с общими правилами.
6	**Шлямп!** *Ракета попадает туда, куда надо, но не взрывается.* Если в том месте, где упала ракета находиться модель, то эта модель получают одно попадание с силой 5. Отметьте место падения ракеты маркером. Кидайте D6 в начале каждого последующего раунда Скейвенов. На 4+ ракета взрывается в соответствии с общими правилами ракеты.

ШАР СМЕРТИ (магическое оружие) ..... 25 очков
Множество шаров ядовитого дыма, носимые Магом-Инженером – это сильно улучшенный вариант шаров, которыми воюют Глобадьеры. Они более смертоносны и в то же время менее склонны раскалываться в руках бросающего.

Одноразовый предмет. Персонаж может бросить Шар в фазу Стрельбы. Положите малый круглый шаблон центром куда угодно в пределах 8" от персонажа. Сместите шаблон и отработайте попадания, как это делается для шаблона Камнемета. Все задетые модели получают ранение при выбрасывании 4+ без защиты броней. Если Вы выбросите Осечку, положите шаблон центром на модель, бросающую шар.

ТЕХНОМАГИЧЕСКАЯ ОПТИКА (заколд. предмет) . 20 очков
Усиленная варп магией оптика позволяет Техномагу лучше видеть своего врага, даже если он скрывается за укрытием.

Техномаг с этим предметом имеет бонус к Умению Стрелять в +1. В дополнение он игнорирует все пенальти при стрельбе по противникам в укрытии.



УЖАСАЮЩИЕ АРТЕФАКТЫ КЛАНА ЧУМЫ

Некоторые предметы в арсенале Скейвенов настолько пронизаны болезнями и ядами, что только монахи клана Чумы отваживаются к ним прикасаться. Эти предметы могут быть выбраны только персонажами и подразделениями клана Чумы

ВАРП СВИТОК (магическая аркана) ..... 35 очков
Чумные Жрецы часто несут в бой свитки, в которые они записывают цитаты из Книги Чум. Такие свитки пишутся настоянными на крови и варп-камне чернилами на коже ещё живого существа.

Этот свиток содержит связанное заклинание с Силой 5. Заклятье свитка имеет дальность 24" и может быть наложена на любой отряд в зоне видимости владельца. Заклятье, хранимое свитком, наносит один удар Силы 2 по каждой модели в подразделении, без спас бросков за доспехи.

ЧУМНОЕ ЗНАМЯ (магическое знамя) ..... 30 очков
Пропитаное эссенцией самой смертоносной чумы, это знамя нисподвигает Чумных Монахов на новые акты фанатизма.

Одноразовый предмет. Один раз за игру знамя может быть активировано в начале любой фазы Ближнего Боя. В эту фазу все модели Чумных Монахов в подразделении могут перебрасывать проваленные броски на попадание и на ранение в ближнем бою.

ОРУДИЯ ДРЕССИРОВКИ КЛАНА ТВОРЦОВ

В дополнение к проверенным орудиям ремесла, таким как тварелов и кнут, Творцы часто используют и более специализированные предметы. Только мастера творцы могут использовать эти предметы.

ШОКОВЫЙ ШЕСТ (магическое оружие) ..... 25 очков
Этот шест несёт источник питания, достаточный для того, чтобы сгенерировать электрический удар, сбивающий с ног даже Крысооогра, не говоря уже о мелочи вроде человека или крысы.

Это оружие требует двух рук для использования, и атаки им игнорируют спас броски за доспехи.

ЭЛЕКТРОКНУТ (магическое оружие) ..... 15 очков
При использовании этот кнут выдаёт смертоносную зелёную искру варп-электричества.

Это оружие использует те же правила, что и стандартный кнут (стр. 53), но при этом при использовании из заднего ряда позволяет нанести D3 атак, а не одну.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЁНА

СВЯЩЕННОЕ ЗНАМЯ РОГАТОЙ КРЫСЫ ..... 70 очков

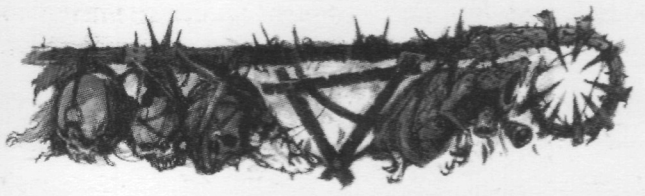
Нарисованное красками, настоянными на крови и варп-камне, это знамя стало олицетворением зла и ужаса. Руны на знамени непрерывно меняют свой рисунок, раз за разом складывая на всех языках вселенной одну и ту же фразу - «Взгляните в глаза Рогатой Крысы и познайте отчаяние!».

Любое подразделение противника в 12 дюймах от носителя знамени имеет пенальти в -1 к своему лидерству. В дополнение игрок за Скейвенов может заставить любое подразделение противника, которое находится в базовом контакте с носителем этого знамени перебрасывать успешные тесты на Лидерство.

ШТОРМОВОЕ ЗНАМЯ ..... 50 очков

Это древнее изорванное знамя обладает силой разрывать в клочья небеса яростными бурями.

Знамя может быть активировано в начале любого хода игрока. Запрещено любое движение полетом над полем боя, а при стрельбе применяется пенальти в –2 на попадание. Вся немагическая стрельба, не использующая значение BS для попадания, требует выбрасывания 4+ на D6 перед использованием. Бросайте D6 в начале каждого последующего хода владельца – действие знамени окончится при выбрасывании 4+.



ВЕЛИКОЕ ЗНАМЯ КЛАНОВОГО ПРЕВОСХОДСТВА .. 30 очков

Сколько кланов есть у Скейвенов, столько есть и знамён Кланового Превосходства. Каждое знамя отражает природу клана и его принадлежность – иногда это чудовищные тотемы, украшенные черепами поверженных врагов, иногда заколдованные могучими заклинаниями полотнища, а иногда – гнилая рванина, смертельная для каждого, кто к ней прикоснётся.

В любом ближнем бою, в котором присутствует это знамя, если по результатам боя Скейвены имеют больше рядов, чем их противник, знамя приносит бонус в D3 результату боя, вместо обычного 1.

ПОКРОВ ИСТЕКАЮЩЕЙ СМЕРТИ ..... 30 очков

Ужасающее знамя издалека выглядит не лучше чем рваная тряпка на древке, но более близкое рассмотрение открывает, что этот кусок шкуры неизвестного зверя всё ещё сохраняет видимость жизни и источает зеленоватую жижу, ядовитую для всего живого.

Все модели противника, которые находятся в базовом контакте с носителем знамени, получают одно попадание с силой 3, от которого не применимы спас броски за доспехи, в начале каждой фазы ближнего боя каждого игрока. В дополнение, если подразделение, несущее это знамя, отступает из ближнего боя, то любое подразделение противника, которое отважится его преследовать, получат D6+2 попаданий с силой 3, от которых не применимы спас броски за доспехи.

ЗНАМЯ ПОДЗЕМНОЙ ИМПЕРИИ ..... 25 очков

Прилив крыс идёт бок о бок с носителем этого знамени, привлекаемый его величием.

Все подразделения, которые находятся в базовом контакте с подразделением, несущим это знамя, получают 2D6 попаданий с силой 2 в начале каждой фазы ближнего боя каждого игрока. Попадания распределяются как от Стрельбы.

ЗНАМЯ ИЗ ШКУР ГНОМОВ ..... 15 очков

Это знамя является смертельным оскорблением для взора (и носа) любого гнома. Это знамя сделано из кожи Гномов, вымоченной в наполненной варп-камнем моче Скейвенов и украшенной бородами.

Все модели в этом подразделении Ненавидят всех Гномов. Все Гномы ненавидят все модели в этом подразделении.

ЗНАМЯ КРЫСИНОЙ СКОРОСТИ ..... 10 очков

Специальные ритуалы позволяют придать Скейвенам, сражающимся под этим знаменем, необходимый запас скорости, который способен придать не каждый пинок.

Один раз за игру, в начале любого дружественного раунда, это знамя может быть активировано. Подразделение под этим знаменем может маршировать в этот ход с утроенной скоростью, а не с удвоенной, как обычно при марше. После выполнения марша, подразделение получают 26 попаданий с силой 3, от которых не применимы спас броски за доспехи, распределяемые как попадания от стрельбы.

Вождь Вискис раздул грудную клетку во всю свою Скейвенскую стать и смотрел, как вожаки входят в зал через разломанные двери. Все они были настороже, но не могли скрыть своего восхищения огромным залом с толстыми, уходящими ввысь колоннами, а также сваленными в углах телами и кусками оружия и доспехов.

Вискис не думал упускать такую возможность. Всё шло в полном соответствии с планом. Черношкурые Штурмовые Крысы были выстроены в ряды и производили правильное впечатление своими размерами и толщиной своих доспехов. Сам Вискис находился на несколько ступенек выше, вышагивая по широкой платформе. Руны ненавистных гномо-тварей были спешно соскоблены со стен и замазаны рунами Рогатой Крысы и клана Гритус. Сам Вождь Вискис был подсвечен единственным источником света в зале, огромной жаровней, в которую были брошены щепки варп-камня. Зеленоватый свет огня подсвечивал силуэт Вискиса, делая его более импозантным. Тень Вискиса простиралась на весь зал, производя правильное впечатление.

«Теперь, слушайте-внимайте мне. Долго-долго вели мы войну в этих подземных залах, и ныне стоим в тронном зале премерзостных гномотварей. Здесь сидел их вожак-король. Я, Вождь Вискис, съел его лично.» Вискис сделал паузу и повернулся в профиль, давая всем возможность увидеть свой раздувшийся живот. Писк внизу дал понять Вискису, что его деяние было принято аудиторией с должным почтением, ибо король Гномов был могучим воином и убил много Скейвенов. «Теперь мы должны занять-захватить все остальные уровни и убить-убить всех остальных гномо-тварей. В соответствии с МОИМ планом...»

«Но великий лидер,...» - пропищал вождь Ссзарк из клана Гритус, умело вклинившись в паузу, «почему Жрец Гростл не здесь?». Он имел в виду Чумного Жреца, который возглавляя приличный контингент клана Чумы, который принимал участие в битве. До сего момента Грост лично возглавлял атаку.

«Гростл пал, и теперь я командую» провозгласил Вискис. Вожаки и Лидеры Лап начали боязливо оглядываться, ожидая реакции на слова Вожака со стороны оставшихся Чумных Монахов.

ПАМЯТКА

ПЕРСОНАЖИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Стр.
Ассасин	6	6	5	4	4	2	8	3	7	52
Вождь	5	5	4	4	4	2	6	3	6	38
Смертоносный Сникч	6	8	6	4	4	2	10	6	8	75
Серый пророк	5	3	3	3	4	3	5	1	7	41
- Вопящий колокол	-	-	-	5	6	6	-	-	-	42
- Крысоогр	-	3	-	5	-	-	4	3	-	42
Икит Коготь	5	5	3	5	4	3	3	2	7	69
Владыка Скролк	5	6	4	4	5	3	6	4	7	74
Чумной Жрец	5	5	3	4	5	2	5	3	6	45
- Чумная топка	-	-	-	5	6	6	-	-	-	48
- Чумные истопники	-	3	-	3	-	-	3	6	-	48
Квик Головорез	5	7	4	4	4	3	7	6	8	72
Сквил Зубогрыз	6	5	3	4	4	2	6	2	6	71
Трот Нечистый	6	6	3	4	4	3	6	4	7	70
Третч Дрожехвост	5	5	4	4	4	2	6	3	6	73
Танкуол	5	3	3	3	4	3	6	1	7	76
- Костодёр	5	3	1	5	5	3	1	4	10	76
Крысиный Король	8	8	4	6	5	5	10	5	8	40
Техномаг	5	3	3	3	3	2	4	1	5	58
Вожак	5	6	4	4	4	3	7	4	7	38

ОСНОВНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Стр.
Крыса Клана	5	3	3	3	3	1	4	1	5	34
- Лидер Когтя	5	3	3	3	3	1	4	2	5	34
Гигантская крыса	6	3	1	3	3	1	4	1	3	54
- Погонщик	6	3	3	3	3	1	4	1	5	53
- Мастер Творец	6	5	3	4	4	2	5	2	6	53
Налётчик	6	3	3	3	3	1	5	1	6	50
- Ночной Лидер	6	3	4	3	3	1	5	1	6	50
Стая крыс	6	3	0	2	2	5	4	5	10	37
Раб	5	2	2	3	3	1	4	1	2	36
- Лидер лапы	5	2	2	3	3	1	4	2	2	36
Штурмовая крыса	5	4	3	3	3	1	5	1	5	35
- Лидер клыка	5	4	3	3	3	1	5	2	5	35
Оружейный расчёт	5	3	3	3	3	1	3	2	5	60

СПЕЦИАЛЬНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Стр.
Чумные кадильщики	5	3	3	3	4	1	3	2	5	46
- Чумной пророк	5	3	3	3	4	1	3	3	5	46
Диверсант	6	4	4	3	3	1	5	1	7	51
- Смертоносный	6	4	4	3	3	1	5	2	7	51
Команда стрелков	5	3	3	3	3	1	3	2	5	65
- Снайперы	5	3	4	3	3	1	3	2	5	65
Чумной Монах	5	3	3	3	4	1	3	1	5	44
- Носитель слова	5	3	3	3	4	1	3	2	5	44
Глобадьер	5	3	3	3	3	1	4	1	5	59
- Бомбардир	5	3	4	3	3	1	4	1	5	59
Крысоогр	6	3	1	5	4	3	4	3	5	55
- Хорошо выращенный Крысоогр	6	4	1	5	4	3	5	4	5	55
- Погонщик	6	3	3	3	3	1	4	1	5	53
- Мастер Творец	6	5	3	4	4	2	5	2	6	53

РЕДКИЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Стр.
Гибельное колесо	3D6	-	-	6	6	5	-	*	-	66
- Команда (техномаг и крысы)	-	3	3	2	-	-	4	2D6	7	66
Отродье Адской Ямы	3D6	3	1	6	5	6	4	*	8	56
Катапульта	-	-	-	-	6	4	-	-	-	47
- Чум. монахи пушкари	5	3	3	3	4	-	3	D6	7	47
Варп-молниевая пушка	-	-	-	-	6	4	-	-	-	68
- Пушкари	5	3	3	3	3	-	3	3	7	68

СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Стр.
Огромная чумная крыса	6	3	3	4	4	1	5	2	2	39
Крысоогр Костолом	6	4	3	5	5	4	3	5	5	39
Боевые носилки	5	4	-	4	-	-	5	4	-	39

"Ваша погибель уже близка, человечишки"



Илюстрации: Джон Бланч, Алекс Бойд, Робдин Кери, Пол Дентон, Девид Галахер, Нейл Худсон, Нуала Кенрайлд; **Дизайн Книги:** Карл Даффорн, Эмма Парингтон, Марк Рейнор, Шон Туртл, Тим Винцент; **Комнада 'Eavy Metal:** Филипп Дунн, Нейл Грин, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Джо Тамазеки, Анья Ветгеенгрет, Кирстен Вилиамс; **Разработка Игры:** Аллесио Каваторе, Робин Круданс, Грехем Деви, Анди Хоар, Джравис Джонсон, Фил Келли, Джереми Веток, Метью Вард; **Хоббийная Команда:** Девид Эндрюс, Ник Байтон, Марк Джонс, Чад Миерзва, Крис Пич, Стюарт Вайт; **Дизайнеры Миниатюр:** Майкл Андерсон, Джуан Диаз, Мартин Футтит, Джес Гудвин, Колин Грейсон, Марк Харрисон, Александр Худстром, Метт Холанд, Нейл Лонгдаун, Алан Пери, Майкл Пери, Али Морисон, Триш Морисон, Браен Нельсон, Себстиан Пербет, Дейл Стингер, Девид Томас, Том Валтон, Джон Варе; Производстов и верстка: Саймон Буртон, Крис Эггар, Марк Элиот, Крис Джагтер, Джон Макельбранч, Мелиса Робертс, Рейчел Риан, Джеймс Шардлоу, Крис Шилдс, Йен Стрикланд, Меделайн Тинге;
Специальная благодарность: *Алану Мерту, Рику Пристли, Найджелу Стилману, Питу Фолей, Марку Хевенеру, Энди Смилиту ...и всем, кто помогал тестировать Скейвенов*
Русская версия книги: Перевод: Владимир Яснов, и сообщество перводчиков портала Warforge; **Под редакцией:** Ковалёвой Анны, Синяткина Алексея, Анатолия Сидорова и Мастера Романиуса; **Верстка:** Сергей Игнатьев

© Авторские права Games Workshop Limited 2009, Skaven, Скейвены, Games Workshop, the Games Workshop logo, Логотип Games Workshop, GW, Warhammer, Молот Войны, логотип Warhammer, Citadel, логотип Citadel, Bombardier, Бомбардир, Bonerippe, Костодёр, Bringer-of-the-Word, Носитель Слова, Censer Bearer, Чумной Кадильщик, Clanrat, Крыса Клана, Clawleader, Лидер Когтя, Deathmaster Snikch, Смертоносный Сникч, Deathrunner, Смертоносец, Doom-flayer, Свежеватель, Doomwheel, Гибельное колесо, Fangleader, Лидер Клыка,Globadier, Глобадьер, Great Pox Rat, Огромная чумная крыса, Grey Seer, Серый Пророк, Gutter Runner, Диверсант, Hell Pit Abomination, Отродье Адской Ямы, Ikit Claw, Икит Коготь, Lord Skrolk, Владыка Скролк, Master-bred Rat Ogre, Хорошо выращенный Крысоогр, Master Moulder, Мастер Творец , Nightleader, Ночной Лидер, Night Runner, Налётчик, Packmaster, Погонщик, Pawleader, Лидер Лапы, Plague Chanter, Чумной Пророк, Plague-claw Catapult, Катапульта чумной коготь, Plague Furnace, Чумная Топка, Plague Monk, Чумной Монах, Plague Priest, Чумной Жрец, Poisoned Wind Mortar, Мортира ядовитого ветра, Ratling Gun, Крысиный пулемёт, Rat Ogre, Крысооогр, Rat Ogre Bonebreaker, Крысоогр Костолом, Queek Headtaker, Квик Головорез, Screaming Bell, Вопящий Колокол, Skavenslave, Раб, Skweel Gnawtooth, Сквил Зубогрыз, Stormvermin, Штурмовая Крыса, Thanquol, танкуол, Throt the Unclean, Трот Нечистый, Tretch Craventail, Третч Дрожехвост, Vermin Lord, Крысиный Король, War-litter, Боевые носилки, Warlock Engineer, Техномаг, Warp-grinder, Варп бур, Warplock Jezzail, Джезаил, Warpfire Thrower, Варп огнемёт, Warp-lightning Cannon, Варп-молниевая пушка, наименования подразделений Скейвенов и их символы, 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 ®, TM и/илиг © Games Workshop Ltd 2000-2009, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных целях.
Некоторые продукты линии Citadel могу 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 использования клея, режущих инструментов и аэрозольных красок.
Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, указанным на упаковках.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham.
NG7 2WS

Northern Europe
Games Workshop Ltd,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS, UK

North America
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401

Australia
Games Workshop,
23 Liverpool Street,
Ingleburn
NSW 2565

www.games-workshop.com



Скейвенская армия из Карака Восемь Вершин вступает в бой с силами гномьей экспедиции.

WARHAMMER®
СКЕЙВЕНЫ™

"Общество Скейвенов – это система подавления и истребления."

– Барнигас, древний учёный, который был убит Скейвенами. Копии всех его работ были уничтожены. Кроме этой. По крайней мере, на сегодняшний день.

Скейвены – это раса злобных людей-крыс, которые населяют подземелья мира Warhammer. Они – постоянная угроза цивилизации. Они плетут интриги и готовятся встретить день, когда их неисчислимые орды наводнят мир на поверхности. Единственное, что пока их останавливает – это непрекращающаяся внутренняя борьба между кланами, составляющими их общество. Но однажды Серые Пророки – доверенные за самой Рогатой Крысы – объединят их и поведут к неизбежной победе.

Армии Молота Войны: Скейвены – одна из серии книг Армий Warhammer. В каждой книге этой серии подробно описана армия, ее история и ее герои.

Внутри вы найдете:

ДЕТИ РОГАТОЙ КРЫСЫ
Ужасная история этой мерзкой и злобной расы, каталог их непрерывных попыток захватить верхний мир и подмять всех его обителей под свою железную лапу.

ЗВЕРИНЕЦ СКЕЙВЕНОВ
Полное описание и правила на многочисленных воинов, монстров, героев и инфернальных машин, которые составляют воинскую мощь Скейвенства. В этой секции вы также сможет найти правила для Техномагов, Вождей и Серых Провидцев – тех, кто правит расой Скейвенов и является источником всех их злобных планов.

КРЫСИНАЯ ОРДА
Советы по покраске, цветовым схемам, изображениям на знаменах и темам для солдат армии Скейвенов, которых Вы можете выставить на игровое поле, собрав из моделей производства Citadel miniatures.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ СКЕЙВЕНОВ
Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию Citadel miniatures в готовую для игры армию.



Ищите также другие книги из серии Армии Молота Войны

- Звери Хаоса
- Бретонния
- Демоны хаоса
- Темные Эльфы
- Гномы
- Империя
- Высшие Эльфы
- Лизардмены
- Королевства Огров
- Орки и Гоблины
- Цари Гробниц
- Вампиры
- Воины 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 978-1-84154-943-9

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES WORKSHOP®

РУССКИЙ

CITADEL

www.games-workshop.com

4 612887 550484