

WARHAMMER®

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ



**GAMES
WORKSHOP®**



ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ



АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

Содержание

АРМИЯ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	3	Лорды	52
АТЭЛЬ ЛОРЕН	4	Герои	53
ИСТОРИЯ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	8	Основные подразделения	54
События	16	Специальные подразделения	56
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ		Редкие подразделения	58
АТЭЛЬ ЛОРЕНА	18	ДУХИ АТЭЛЬ ЛОРЕНА	60
ХРАНИТЕЛИ АТЭЛЬ ЛОРЕНА	20	НАСЛЕДИЕ АТЭЛЬ ЛОРЕНА	62
Эльфийские Высокородные и Дворяне	20	Магическое оружие	62
Маги Лесных Эльфов	21	Магические доспехи	63
Лесные Стражи	22	Талисманы	63
Лесные Всадники, Вечный Дозор	23	Заколдованные предметы	64
Дриады	24	Тайные Предметы	65
Древоиды, Древесные Владыки	25	Магические знамена	65
Следопыты, Боевые Танцоры	26	ПЛЕМЕНА ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	66
Наездники на Ястребах	28	ОРИОН, КОРОЛЬ ЛЕСОВ	70
Дикие Всадники Курниоса	29	ДРИЧА	72
Эльфийские скакуны	30	НАЭСТРА И АРАХАН – СЕСТРЫ СУМЕРЕК	74
Лесные Драконы, Древние Лоси	31	ЛЕСНАЯ ЗАСАДА	76
Единороги, Гигантские Орлы	32	ТАЙНАЯ МАГИЯ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	78
СОЗДАНИЕ АРМИИ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	33	ПАМЯТКА	80
АРМИЯ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	50		

Авторы Энтони Рейнольдс и Метью Вард	Пол Джекок, Нуала Кинрайд и Карл Капински	Кирстен Вильямс, Пит Фолей, Дарен Латам, Девид Родригез Гарсиа, Нейл Лонгдаун, Кейт Робертсон	Адаму Трок, Грехему Давей, Тиму Адлок и греческим плеистестерам
Дополнительные материалы Грехем Макнейл, Энди Хоар и Гев Торп	Дизайн и верстка Майкл Барсон, Марк Элиот, Джон Мекельбанч, Адам Шау, Йан Стрикланд, Натан Винтер	Дизайнеры миниатюр Джуан Диаз, Алекс Худстром, Гари Морли, Эли Морисон, Триш Морисон, Бразн Нельсон, Майкл Пери, Стив Салех	Перевод Алексей Кукавский и Владимир Яснов
Обложка Пол Дентон	русская версия Александр Гусев и Олег Бондаренко	Специальная благодарность Рику Пристли, Алану Мерит, Алессио Каваторе, Маркусу Тренкнер,	Под редакцией Любови Мачиной и Алексея Синяткина
Графика Алан Девис, Нейл Хадсон и Стефан Капински	Хоббийные материалы Марк Джонс и Доминик Мюррей		Верстка русской версии Дизайнерская Группа «Столица»
Иллюстрации Джон Бланч, Алекс Бойд, Пол Дентон, Девид Галахер,	Художники по миниатюрам Кев Аспрей, Нейл Грин,		Отпечатано компания «Астероид»

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ GAMES WORKSHOP РУССКАЯ ВЕРСИЯ – КОМПАНИЯ «АСТЕРОИД»

© Авторские права на весь текст, все рисунки и иллюстрации принадлежат компании Games Workshop Limited 2005. Все права защищены. The Double-Headed/Imperial Eagle device, логотип Двуглавый Орел/Имперский Орел, логотип Games Workshop, Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, Araban, Арахан, Atbel Loren, Атэль Лорен, Beastmen, Бестмены, Bladesinger, Полющий Клинок, Bretonnia, Бретония, Branch Nymph, Нимфа Ветвей, Branchwraith, Дух Ветвей, Chaos, Хаос, Cyanathair the Corruptor, Цианатир Корruptор, Dryad, Дриада, Drycha, Дрича, Eternal Guard, Вечный Дозор, Forest Dragon, Лесной Дракон, Glade Guard, Лесные Стражи, Glade Rider, Лесные Всадники, Great Stag, Древний Лось, Guardian, Страж, Highborn, Высокородный, Horsemaster, Повелитель лошадей, Kislev, Кислев, Kurious, Курноус, Lord's Bowman, Первый Лучник, Король, Malekith, Малекит, Morghul, Моргул, the Master of Skulls, Владыка Черепов, Naestra, Наэстра, Naggaroth, Наггарот, Noble, дворянин, Orion, Орион, King in the Woods, Король леса, Phoenix King Bel Shanaar, Король Феникс Бал Шаннар, Shadow Sentinel, Страж теней, Sisters of Twilight, Сестры Сумерек, Spellsinger, Воспевающий Ветры Магии, Spellweaver, Сллетающий Ветры Магии, Tree Kin, Древоид, Tree Kin Elder, Древесный Воин, Treeman, Древесный Владыка, Treeman Ancient, Древесный Патриарх, Ulthuan, Ультуан, Wardancer, Боевой Танцор, Warhawk, Боевой Ястреб, Warhawk Rider, наездник на ястребе, Waywatcher, Следопыт, Wild Hunter, Дикий Охотник, Wild Riders of Kurious, Дикие наездники Курниоса и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, иллюстрации и изображения из вселенной Warhammer Fantasy Battles либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000–2005, которые соответствующим образом зарегистрированы в Великобритании и в других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в образовательных целях. Некоторые продукты линии Citadel могут быть опасны при неправильном использовании, и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.

Произведено ООО «Астероид»

(Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар до 4/3, строение 1, asteroid40k@yandex.ru)
по лицензии компании Games Workshop, 1-я редакция, Москва 2005 год

Международный сайт компании Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>

ISBN: 1-84154-680-1

Армия Лесных Эльфов

Жители Атэль Лорена – таинственные и скрытные существа, они редко появляются за пределами родного леса, а потому для внешнего мира малопонятны. Защищая свое лесное царство, Лесные Эльфы и их союзники смертельно опасны и неумолимы. Они следуют путем, по которому никто другой не шел, и часто кажутся капризными или жестокими, хотя, говоря по правде, каждое совершенное ими злодеяние всегда уравновешено одним добрым поступком.

Лесные Эльфы – это элитная армия, сформированная вокруг ядра из многоопытных эльфийских лучников и поддерживаемая таинственными духами Атэль Лорена. Это скрытный и проворный народ, стремящийся только как можно дольше сохранить безопасность своего леса. Те, кто был достаточно глуп, чтобы вступить в пределы их лесного царства или как-то иначе угрожать священному Атэль Лорену, навлекают на себя гнев Лесных Эльфов, которые или бросаются в открытый бой, или внезапно нападают из засады. Все Лесные Эльфы – великолепные лучники, но среди их воинов можно также найти и другие подразделения. Быстрые и умелые Лесные Всадники и Ястребиные Наездники молниеносно наносят удары, так что враг не успевает отреагировать.

Дикие Всадники – смертельно опасные и неумолимые охотники, которых ведет свирепость древнего бога Курноуса, тогда как Вечный Дозор – стойкие и решительные воины, что будут биться до смерти за свой дом и повелителей. Напротив, Боевые Танцоры Лозка – самые проворные из всех Лесных Эльфов, чья грациозность и высокое мастерство используются в бою для убийства. Умения, которыми обладают подразделения Лесных Эльфов, весьма разнообразны, и все же они отправляются на войну не одни.

Когда опасность угрожает лесу, то пробуждается сам Атэль Лорен, чтобы противостоять неприятелю. Тонкая чувствительность древнего леса проявляется по-разному: от гибких и злобных Дриад, легионов призрачных Злыдней, сучковатых и стойких Древесных Духов, до самых сильных существ Атэль Лорена – могучих Древесных Владык. Против общего противника Эльфы и лесные создания бьются сообща, объединяя умение старшей расы с поистине стихийной силой и свирепостью леса. В то время как Вечный Дозор, Лесные Стражи и Древесные Духи располагаются в центре армии, подвижные Дриады, Боевые Танцоры и наездники наносят смертельные и быстрые атаки с флангов по армии противника.

Что найдется в книге?

Эта книга содержит следующие разделы:

Атэль Лорен

Здесь описано происхождение Лесных Эльфов и их договор с величественным лесом Атэль Лореном.

История Лесных Эльфов

В этом разделе рассматривается ратное прошлое Лесных Эльфов и то, как их минувшее, настоящее и грядущее переплетаются с судьбами мира Боевого Молота, в частности, с судьбой благородных Бретонцев и детей Хаоса – Звероловцев.

Хранители Атэль Лорена

В этом разделе содержится полная информация и правила о подразделениях Лесных Эльфов и лесных духах Атэль Лорена.

Коллекционирование Лесных Эльфов

В этом разделе Вам расскажут, как начать собирать и раскрывать свою армию Лесных Эльфов, приведут бесценные советы и примеры от команды 'Eavy Metal.

Армия Лесных Эльфов

Здесь Вы найдете все, что нужно взять в армию Лесных Эльфов на поле битвы. В этом разделе Вы найдете правила для мистических и мощных магических предметов, а также для таинственной могущественной магии, практикуемой в Атэль Лорене.

В конце книги подробно рассказывается о некоторых могучих героях Лесных Эльфов: Орионе, Короле-в-Лесу, злобной Дриаде Дриче и таинственных близнецах Наэстре и Арахан.



Атэль Лорен



Древнейший лес Старого Света (его самые старые деревья были выращены из семян слугами Древних) Атэль Лорен – мистическое место, чья тень далеко протянулась по земле. Древние ли дали этому лесу странную жизнь, а может, это выходцы из Хаоса пробудили деревья – сейчас уже невозможно сказать. Все, что мы знаем – это то, что на заре времен деревья начали думать так, как деревьям не свойственно, и что они узнали о таких чувствах, как гнев и ненависть. Лес познал себя и другие расы, расползавшиеся по миру как насекомые, и эти их устремления не нравились ему.

Стоящие камни с вырезанными на них эльфийскими рунами отмечают границы этого древнего царства, а за ними смутно виднеются громадные деревья; их ветви медленно шевелятся, изо всех сил стараясь проникнуть сквозь магический барьер сторожевых камней. По земле и покрытым папоротником камням змеятся корни, а по лощинам и полянам стелятся клубы тумана. Этот зеленый лабиринт удручает даже смельчаков – все время чудятся мелькающие тени, странные звуки, переполняет чувство постоянной слезки. Каждая полянка и выходящая тропинка пропитана дремлющим сознанием и настороженным вниманием.

Среди корявых ветвей и в густом подлеске движутся темные фигуры, между деревьями мелькают еле заметные проворные крошечные призраки. Атэль Лорен видит и чувствует все, что происходит в его пределах, он осторожен и скрытен, и стремится уничтожить всех желающих вступить на его территорию. Только безрассудные храбрецы, безумцы или глупцы решаются пересекать Атэль Лорен, поскольку лес наводнен призраками – беспокойными, злобными духами.

Лес Атэль Лорен не подчиняется естественным законам природы, и время в нем течет необычно. Так, человеку, чей путь пролегал под сенью его ветвей, могло показаться, что прошло лишь несколько часов, но, вернувшись домой, он, если остался в живых, мог обнаружить, что миновали сотни лет. Равно, он мог бы плутать в Атэль Лорене многие десятки лет, а по возвращении узнать, что во внешнем мире прошло только несколько минут. Атэль Лорен живет любого обычного леса – его ориентиры и поляны изменяются и перемещаются. Что ночью было поляной, следующим утром может стать непроходимым лесом, а тропинки сами собой в течение нескольких часов часто исчезают или вновь появляются.

Большинство пытавшихся войти в Атэль Лорен, несмотря на все их усилия продвинуться, неизменно возвращались туда, откуда начинали. Даже если они старались идти прямо, они всегда поворачивали к выходу из леса. Многих путешественников, упорно стремившихся проникнуть в Атэль Лорен, находили на его опушке в виде бесвязно бормочущих развалин, их рассудок был

поврежден всякими ужасами, с которыми они встретились в заколдованном лесу.

Конечно, если они вообще возвращались.

Но есть личности, чьи сердца чисты. Счастливики или достойные иногда могли найти проход среди изменяющихся дорог, направляемые долгожданным солнечным лучом или случайно обнаружив за неожиданным поворотом тропу. Так что всегда находились те, кто решался постичь секреты таинственного леса, или кого привлекли фантастические рассказы о сокровищах и сокровытых знаниях, которые можно раздобыть.

По всему Атэль Лорену располагаются магические залы эльфийских владык. Их заполняют призрачная музыка, смех, подобный порывам осеннего ветра, и теплый яркий свет. Величественные двери в эльфийские залы находятся в стволах древних деревьев или в склонах холмов; они сокрыты от тех, с кем эльфы не желают встречаться, хотя те могли бы пройти в нескольких шагах от таких дверей.

Входящие через эти диковинные врата попадают в огромную, красивую пещеру глубоко под деревом или холмом. Корни, извиваясь, свисают с высокого свода зала и, переплетаясь, образуют изящные колонны. Это жилища Лесных Эльфов – прекрасные легкие сооружения. Зал украшают изящные фонари, заполненные крошечными порхающими, светящимися фигурками. Здесь Лесные Эльфы пируют и отмечают смену времен года, устраивая грандиозные пиршества с лесными забавами, где свободно течет пьянящее эльфийское вино. Буйные танцы, веселый смех и сладкозвучная музыка наполняют залы. Мальчикам, похищенным из окрестностей леса, суждено никогда не постареть, с радостью служа своим грациозным эльфийским хозяевам. Вполне возможно, что чужаки, вроде бретонских рыцарей поиска, при случае могут присоединиться к пиру Эльфов, но нужно быть поистине глупцом, чтобы есть или пить эльфийские угощения без приглашения.

Эльфы жили в Атэль Лорене и в его окрестностях почти пять тысяч лет. За это время они прочно слились со своим лесным домом, а их нрав, отражая влияние Атэль Лорена, изменился. Разорвав узы, связывавшие их с другим народом Эльфов, Лесные Эльфы стали скрытными и подозрительными, и избегают всех чужаков. Они – стражи леса, а их судьба крепко переплелась с судьбой

Атэль Лорена: если бы лесу суждено было погибнуть, то Лесные Эльфы погибли бы вместе с ним.

Непостоянные и непредсказуемые, Лесные Эльфы подобны силе природы – по-настоящему ни хорошей, ни злой; Атэль Лорен и Лесных Эльфов нельзя судить по меркам других рас. Лесные Эльфы, подобно спокойному озеру, могут выглядеть безмятежными, прекрасными и очаровательными, или столь же пугающими и разрушительными, как ураган. Одних незваных гостей Лесные Эльфы выпроваживают из Атэль Лорена, других убивают – без всякого сомнения или раскаяния, и оставляют там, где они пали, как принадлежащее лесу. Часто на опушках Атэль Лорена, прежде чем их затянут и скроют корявые корни и подлесок или утащат лесные звери, можно увидеть кости и черепа: у многих из ребер или глазниц торчат стрелы.

Всегда осторожные и бдительные, Лесные Эльфы постоянно охраняют Атэль Лорен. Даже входящие в лес без злого умысла рассматриваются с подозрением и возмущением, и часто находят неотвратимый конец. Лесных Эльфов совершенно не интересует, что происходит в мире за пределами леса, и мало заботят те, кто не принадлежит их народу. Иногда они должны участвовать в войнах и битвах за пределами лесов, чтобы спасти свои дома от будущей угрозы, но это случается крайне редко.

Если бы Лесные Эльфы смогли жить без вмешательства из внешнего мира в их волшебные земли, они бы с удовольствием поступили так. Однако на Атэль Лорен постоянно нападают те, кто стремится захватить и изуродовать его, так что им приходится вести бесконечное сражение с этими грабителями.

Лесные Эльфы – непревзойденные лучники, обладающие почти неестественной скрытностью; при встрече они – смертельно опасные противники. Те, кого они убивают, редко успевают даже заметить своего врага перед тем, как их поразит меткая стрела, выпущенная из плотной стены леса. Быстрые и бесшумные, Лесные Эльфы с внезапной вспышкой жестокости вырываются из-за деревьев, безжалостно поражая противника, перед тем как исчезнуть, словно призраки в глубине леса.







История Лесных Эльфов

Более 8 000 лет долгоживущие и грациозные Эльфы жили на родном острове Ультуане. Уплывавая далеко от дома, они исследовали большую часть мира, открыв много новых и необычных стран. В течение тысячелетий они не думали поселяться на этих далеких берегах, поскольку изобильный и плодородный остров обеспечивал их всем необходимым. Только после того, как Ультуан был разрушен силами Хаоса, и после смерти первого Короля Феникса, Аэнариона, сильнейшего из когда-либо живших эльфийских воинов, Эльфы взглянули на далекие берега как места для новых поселений.

В царствование Короля Феникса Бел Шанаара, правившего Ультуаном за четыре тысячи лет до рождения человеческого героя Сигмара, Эльфы начали колонизировать мир. Пока варварские предки людей бились друг с другом, Эльфы стали бесспорными повелителями морей. Их изящные белопарусные корабли обогнули земной шар, Эльфы нанесли на карту океаны и страны, и основали много поселений. Больше всего колоний было основано на земле, названной ими Эльтин Арван, а младшим расам она известна как Старый Свет. Они установили контакты с Гномами, и наступила долгая эра торговли и дружбы между двумя расами.

В странах, которые позже стали известны как Бретония, Империя и Кислев, Эльфы построили высокие, изящные башни из мрамора и золота. Многие эльфийские колонисты сильно привязались к своим новым домам, они были рады начать все заново и забыть беды и войны, терзавшие Ультуан в предыдущие тысячелетия, медленно оправляясь от тех ужасов, что пришлось им пережить, когда Хаос наводнил их прекрасный остров. В то время как большинство Эльфов в последующие тысячелетия сохранило прочные связи с Ультуаном, первые поколения Эльфов, рожденных в Эльтин Арване, чувствовали слабую привязанность к своей исторической родине. Когда враги в коварном обличье Культа Наслаждений вновь напали на Ультуан, большинство Эльфов вернулось на остров, но были и те, кто полагал, что Король Феникс и его правление не имеет к ним никакого отношения, и многие из этих Эльфов ушли в глубь страны.

Атэль Лорен

Именно эти Эльфы первыми столкнулись со странным и пугающим лесом, простиравшимся от отрогов Серых Гор до Пещер. В лесу кишела всевозможная жизнь, и Эльфы постоянно чувствовали на себе чей-то взгляд. Ночью они видели странные танцующие в темноте огни и силуэты огромных фигур, задерживавшихся на опушке. Эльфы, заинтригованные увиденным, попытались проникнуть в глубь темного леса, но всякий раз обнаруживали сопротивление.

Трижды Эльфы отправляли в лес экспедиции, каждый раз числом почти в тысячу воинов. Из первой экспедиции семьсот Эльфов вышли из леса спустя несколько часов после своего ухода, рассказывая о многих днях бесплодных блужданий по перемещающимся полянам и тропам, которые сами собой повернулись назад к выходу. Вторая экспедиция бесследно исчезла. Из третьего набега вернулась только одна Эльфийка, лицо ее было мертвенно-бледным и искаженным, а тело – растерзано и окровавлено. Она умерла спустя день, пребывая в безумном бреду. Было ясно, что лес воспринимает Эльфов как угрозу и активно сопротивляется их попытке проникнуть в его глубины. Эльфы поняли, что этот волшебный лес – разумен, словно одно гигантское, всеобъемлющее живое существо, и, увидев в них опасность, он будет сопротивляться.

Эльфы назвали лес Атэль Лореном. Они отошли на опушку и установили на границах большие магические путевые камни. Тем не менее, порой некоторые Эльфы пропадали без вести, увлекаемые в глубь леса прекрасными, призрачными нимфами, и больше их никогда не видели. Несмотря на это, в целом Атэль Лорен, казалось, был способен терпеть присутствие Эльфов, пока они не пытались проникнуть слишком далеко в его темные глубины. Однако Атэль Лорен непостижимо притягивал Эльфов, и они учились обращаться с ним с большим почтением.

Раскол

Давным-давно наступила эпоха трагедии и обиды. Король Феникс Бел Шанаар встретил смерть опозоренный коварными интригами злобного принца Малекита, который в тайне возжелал Трон Феникса. Безумие Малекита стало широко известно после того, как, пытаясь доказать свое право на трон, он добровольно вступил в священное пламя Азурана и был ужасно изуродован. Эльфийская знать восстала против него, и прогнала Малекита и его сторонников на родину принца – Нагарот, на севере Ультуана. Был избран новый Король Феникс, и против переполненного ненавистью Малекита и его последователей начался кровавый поход. Это было время известное как Раскол, время большого разделения, когда погибли миллионы Эльфов, а Эльфийская нация была разъединена. Так Эльфы разделились на Темных и Высших Эльфов, став разделенным народом. Темные Эльфы заключили сделку с демонами и буквально разорвали государство Ультуан. Используя темную магию, они раскололи землю и создали мощные плавающие крепости, получившие название Черных Ковчеги. С горечью и ненавистью Темные Эльфы отвернулись от Ультуана и, поклявшись отомстить, отплыли на запад в Нагарот.

Война Бороды

Еще большая распря произошла в последующие столетия, когда отношения между высокомерными Высшими Эльфами Ультуана и алчными Гномами были разорваны, и началась новая война. Высшие Эльфы зловеще назвали ее Войной Бороды; именно Эльфы Старого Света вынесли главный удар войны. Многие Эльфы Старого Света были возмущены этой войной, начатой новым Королем Фениксом Каледором Вторым за тысячу миль от Ультуана. Огромные армии Ультуана высадились в эльфийских городах-портах, готовые встретиться с врагом, и Король Феникс потребовал, чтобы Эльфы Эльтин Арвана сражались рядом с ними. Большинство так и поступило, но многие из живших на границах Атэль Лорена отказались присоединиться. Обида Эльфов Эльтин Арвана росла, поскольку эти земли, которые они называли родными, предавали огню и разоряли, их дома разрушали, а детей убивали.

Теперь государство Высших Эльфов было втянуто в тысячелетнюю войну, и после смерти Каледора Второго новый Король Феникс Карадриэль увидел, что его народ дольше не выдержит этот конфликт – тем более что Малекит Король Колдун готовил армии к вторжению на Ультуан. Король Феникс не мог вести войну на два фронта, так что он принял трудное решение покинуть Старый Свет, оставив его Гномам и умножающейся расе Людей. В Старый Свет прибыл указ Короля Феникса – если колонисты хотят, чтобы его армии защищали их, они должны вернуться на родной остров. Хотя это повеление шумно приветствовалось, уход из Старого Света растянулся на последующее десятилетие, и молодые города и поселения Эльтин Арвана были покинуты.

Эльфы, жившие под сенью Атэль Лорена, никогда не рассматривали возвращение на Ультуан, никто из них больше не чувствовал связи с той землей, и они объявили себя независимыми от Трона Феникса, взяв для себя название Азраи. Они избегали Войны Бороды столь долго, сколько могли. Однако теперь, когда Эльфы бросили свои города, Гномы не встречали сопротивления. И когда лег первый снег, они спустились с гор в Атэль Лорен и принялись рубить и жечь деревья. Этот бездушный поступок привел лес в ярость. От спячки пробудились могучие Древесные Владыки, и безжалостные Дриады вышли биться с Гномами.

Однако долгой зимой Атэль Лорен был наиболее уязвимым, и лесные духи вскоре были побеждены. Атэль Лорен отступил от вторгшихся Гномов и открыл тропы, направившие их на эльфийские поселения. Полагая, что нападают на них, Эльфы вмешались и обрушились на Гномов, заполнив воздух тучами смертоносных стрел. Всякий раз, когда Гномы поворачивались, чтобы встретиться с угрозой, Эльфы исчезали в лесу, кружа вокруг медлительного и неповоротливого противника, и вновь атакуя его с другой стороны. Так Гномов медленно уничтожали, Эльфы же в этой резне не потеряли ни одной жизни. После многочисленных сражений в лесу оставшиеся Гномы отступили, научившись не доверять древнему и волшебному месту.



Рождение Лесных Эльфов

После победы Эльфы ушли в глубь Атэль Лорена: теперь они больше боялись мести Гномов, чем своенравного леса. В последующие годы Эльфы разделились на различные группы, названные родами или кланами, каждый индивид искал союза с теми, с кем совпадали его идеалы. У всех кланов были различные убеждения и идеология, и это было только вопросом времени — когда между ними вспыхнут ссоры и разногласия. Так Эльфы Атэль Лорена начали отдаляться и пошли разными путями. Группы спешили в глубь леса, проникая глубже тех, что шли прежде. Странно, но теперь казалось, что лес не сопротивляется им, выглядело это так, словно Атэль Лорен хотел открыть кланам многие свои тайны.

В глубине леса, в самом сердце Атэль Лорена, блуждающий клан чародеев случайно обнаружил Вековечный Дуб — могучее дерево, невообразимо древнее и корявое от протекших веков. Именно здесь одна из волшебниц — Ариэль — впервые говорила с лесом. Вскоре многие из эльфийских чародеев смогли общаться с Атэль Лореном и пришли к выводу, что лес медленно признавал Эльфов как полезную силу. Особенно это было ясно холодными зимами, когда Атэль Лорен впадал в оцепенение.

Именно тогда, когда Эльфы, всегда почитавшие все живое, приняли Атэль Лорен как свой дом, Атэль Лорен действительно принял Эльфов. Более того, они смотрели на Атэль Лорен с благоговением и почитанием, как он того заслуживал и требовал, видя в смене его сезонных циклов сущность их родовых богов. Они поклялись никогда ничего не брать у леса, не отплатив за это равной службой и жертвой, и так они медленно завоевали доверие леса. Когда Эльфам были нужны дрова для костров, чтобы пережить холодные зимы, они брали только упавшие ветви, а весной они выращивали новые побеги и ухаживали за ними, создавая из них изящные залы на земле и под землей. Хотя они охотились на лесных зверей ради пищи и одежды, они использовали все взятое без остатка и благодарили Атэль Лорен на ритуалах крови.

Но все же некоторая напряженность присутствовала в отношениях между Эльфами и их лесным домом, поскольку они все еще оставались двумя отдельными частями, а не единым целым. Юго-восточная часть леса — темная и зловещая — оставалась закрытой для Эльфов, и все, кто пытался проникнуть туда, навсегда пропадали. Великий древесный повелитель

Дурту, с навечно оставшимися рубцами от гномьих топоров, смотрел на Эльфов в лучшем случае с подозрительным нейтралитетом, граничащим с враждебностью. Все же судьбы Атэль Лорена и Лесных Эльфов вскоре стали неразрывно связаны.

Великий совет

За тысячу сто двадцать пять лет до пришествия Сигмара осенью Гномы вновь явились в Атэль Лорен, спустившись с Серых Гор и углубившись в Сосновые Скалы. Зима быстро приближалась, лесные духи стремительно впадали в оцепенение и не могли оказать большого сопротивления. Хуже того, эльфийские кланы Сосновых Скал были малы и дезорганизованы. Хотя первое вторжение Гномов было остановлено и отбито, ястребиные наездники принесли вести, что алчные убийцы деревьев в еще большем количестве собрались на вершинах Серых Гор. Столь страшной была эта ожидаемая угроза, что впервые с тех пор как Эльфы стали жить в Атэль Лорене, создали совет кланов.

Великие лорды и леди Лесных Эльфов держали совет у подножия Вековечного Дуба, и даже деревья придвинулись, как бы внимая всему сказанному. Хотя не все роды послали представителей, все-таки это был великий сбор силы и мудрости. Почитатели бога обмана Лозка исполнили ритуальные танцы, а провидцы и предсказательницы читали судьбу по звездам и языкам огня. На освещенной огнем поляне эльфийскую волшебницу Ариэль привлек Орион — лорд из величайшего рода охотников. Он был самый храбрый и красивый из своего народа, а Ариэль была самой мудрой и справедливой из своего — хитрый охотник, в ком мысль и инстинкт соединились воедино. Пока совет решал, как лучше отразить нападение Гномов, Ариэль и Орион погрузились в беседу, и, по-видимому, не обращали внимания на обсуждавшиеся вокруг них великие дела.

После долгих споров и пиров Эльфы были встревожены — даже собравшись и объединившись вместе, они все равно было недостаточно сильны, чтобы встретиться с Гномами в битве. Именно тогда величайший и старейший из древесных повелителей — Аданху вышел на поляну, хотя даже самые зоркие из собравшихся Эльфов до того момента не подозревали о его присутствии. Если Эльфы должны напасть на Гномов теперь, говорил древний, прежде чем окончилась осень, лес будет биться на стороне Эльфов, поскольку эта опасность угрожает им всем. Ободренные словами Аданху, Эльфы с энтузиазмом принялись готовить новые планы, но они не учли предупреждение древнего, что от них потребует большая жертва.

Когда Аданху обратился к совету, Ариэль и Орион в это время ускользнули; никто не заметил, как они покинули поляну и вошли в глубь леса. Лишь спустя много часов, когда пир был окончен, обнаружилось их отсутствие, и это вызвало сильный гнев собравшихся Эльфов, поскольку до этого было неслыханно, чтобы Эльф выбрал возлюбленного из другого клана. В ярости лорды Азраи потребовали, чтобы двух заблудших любовников нашли и привели на совет.

Эльфы очень долго искали Ариэль и Ориона в лесу вокруг Поляны Совета, пока лучи рассвета не позолотили листья. Самые опытные охотники не могли найти никаких следов беглецов, и гнев владык медленно утих, сменившись беспокойством. Поскольку поиск все продолжался, и надежда стала бледнеть, то Эльфы обратились за помощью к Аданху, но великий оставался глух к их просьбам. Волшебники пытались говорить с деревьями, но не получили никаких ответов. Пробовали отыскать Дриад, но ни одной не нашли. Очень неохотно и с большой печалью лорды Азраи признали, что возлюбленные потеряны для них, и вернулись к обсуждению предстоящего сражения.

Поскольку осень оканчивалась, Лесные Эльфы выступили в горы, возвышавшиеся над Сосновыми Скалами, и напали на Гномов. Как Аданху и обещал им, Азраи бились не одни. Должно быть, Гномам показалось, будто весь Атэль Лорен опустел, поскольку могучие Древесные Духи топали среди эльфийских шеренг, на флангах кишело множество Дриад – а впереди всех, как неудержимая сила природы, вышагивал разъяренный Дурту, желавший отомстить расе Гномов за свое ранение. Против такой атаки не могли выстоять даже упорные Гномы, и они отступили в свои твердыни. В течение многих столетий они больше не беспокоили Атэль Лорен, хотя в Книге Обид неоднократно упоминается сражение, называемое ими Караз-Зан.

Зима Скорби

В Атэль Лорен пришла жестокая зима, ледяной ветер свистел среди ветвей, а холод сковал землю как никогда прежде. Лес покоился, а духи деревьев и земли дремали долгими, темными ночами, но это не была та тихая зима, когда в ожидании радостного возвращения весны можно спокойно спать. Голодные, жаждущие крови орды Орков и Гоблинов спустились с гор, сжигая деревья Атэль Лорена и охотясь на его зверей. Эльфы бились смело, но духа единства, сплотившего их против Гномов, недоставало, и они были вынуждены отступить. В буйной оргии разрушения Орки разводили большие костры, и столбы дыма от сгоревших живых деревьев затянули небо. Настала середина зимы, и земля была тверда как железо. словно охотящиеся черные волки, Орки забирались все глубже в лес. Несмотря на усилия Эльфов, зеленокожие захватчики вскоре оказались перед древним Вековечным Дубом.

Ночью Орки разожгли походные костры, и Эльфы стали готовиться к битве, так как Азраи опасались за судьбу Вековечного Дуба, управлявшего лесом. Они делали это с тяжелыми сердцами, поскольку не верили, что смогут устоять перед выступившей против них ордой, но решили погибнуть все до единого, но защитить свой дом. Когда наступило утро, они увидели, что лес преобразился. Снег растаял, а из мерзлой земли пробились кроваво-красные цветы. Лесные звери, почувствовав беспокойство, пробудились от спячки. Как раз когда Орки подготовились к сражению, они тоже заметили признаки оживления леса. Прозвучал мощный звук призрачного рога, раз-

несшийся эхом, ему вторили лай собак и пронзительные крики слетевшихся хищных птиц. Вслед за этим из леса с треском вышла могучая фигура, за ней по пятам мчалась свора темных охотничьих псов. Существо было высоким и мускулистым – Эльфы сразу признали грозную фигуру самого Курноуса. Размахивая огромным копьем, он проревел вызов Оркам. От Курноуса исходила неистовая изначальная энергия, и все видевшие его Эльфы наполнились яростной энергией и силой.

Курноус врзался в Орков, уничтожая всех в смертельном вихре – это было ужасное зрелище; его дикая охота, завывая, неслась вперед, а недавно проснувшиеся Дриады бежали за ним. Черные вороны налетели на обреченных Орков, а набросившиеся псы разрывали их клыками и когтями. Когда живой бог ринулся в глубь орочьих рядов, Эльфы, с пылающими божественной яростью глазами, бросились в атаку, беспощадно истребляя Орков. К концу дня ни одного Орка не осталось в живых, и измученные Эльфы по следам разрушения, оставленным богом, подошли к Вековечному Дубу. Здесь они увидели восшедших на трон Ариэль и Ориона, теперь ставших воплощениями Иши – богини-матери Эльфов и Курноуса-охотника. На великом совете все роды леса преклонились перед Ариэль и Орионом, Королевой и Королем Леса.

После сражения Ариэль использовала свою силу для исцеления нанесенных повреждений, от ее прикосновения в разоренных и пустынных областях леса зарождалась новая жизнь. Лето для Атэль Лорена прошло относительно спокойно – все нападения были быстро разбиты яростным Орионом.



Многие Эльфы, почувствовав глубоко в душе охотничью песнь, присоединились к охоте полубога, и часть его силы наполнила их сердца. Так они стали Дикими Всадниками, наездниками Короля-в-Лесу, чьи служба и ритуалы сохраняют вечный дух охотника. Лето уступило место осени, и в то время как силы Ариэль оставались столь же мощными, как ранней весной, сила Ориона постепенно уменьшалась, а гнев ослабевал; когда же зима железной хваткой сковала лес — он полностью стих.

Как только снег укрыл лес, в центре Королевской Поляны был зажжен большой костер, взвившийся высоко в ночное небо. Когда приблизилась самая долгая ночь, а мороз усилился, совершился ритуал, который будет вечно повторяться в грядущие столетия — Дикие Всадники и Орион вышли на поляну, и Король Дикой Охоты, подняв руки, нагой ступил в костер, и пламя поглотило его. Всю ночь горел огонь, пока зимнее солнце не встало над Серыми Горами. Утром же от Ориона не осталось и следа, лишь только прах. Дикие Всадники, собрав его пепел, в молчании перенесли его на Поляну Совета, где Ариэль приняла его и, войдя в Вековечный Дуб, укрыла себя и супруга от внешнего мира.

С тех пор каждый год, как только стает снег, а в воздухе вновь почувствуется дыхание весны, лес трепещет от грез об Орионе. Дикие Всадники являют-ся, чтобы выбрать Эльфа, на которого возложат мантию короля-супруга Ариэль, однако их выбор держится в тайне даже от других Эльфов, поскольку те считают несчастьем привлечь внимание всадников Ориона. За день до весеннего равноденствия Эльф, которого выбрали новым Королем Дикой Охоты, до того как предстанет перед Вековечным Дубом, украшается венком из новых цветов и покрывается мистическими символами. На следующее утро, в первый день весны, Ариэль пробуждается от сна, и громовый голос возрожденного Ориона разносится в лесу, а Дикая Охота, завывая, несется за ним по пятам.

Пробуждение Извратителя

Именно в десятилетие после Зимы Скорби Ариэль первой почувствовала пагубное и омерзительное соседство, ставшее ее наказанием. Это существо — величайшее оскорбление для Ариэль, так как поддерживает все противное ей и является ее полной противоположностью. Эту тварь Лесные Эльфы называют Цианатир, Извратитель, хотя другие народы знают его как Моргура, Господина Черепов. Найдя культуру, он уничтожает ее, а встретив красоту — разоряет. Это уродливое создание, ужасное смешение человека и зверя; Ариэль признала его как бессмертный дух Хаоса, существующий только ради того, чтобы извращать, разорять, терзать, и это существо Лесные Эльфы презирают более других. Везде, где проходят его проклятые копыта, Цианатир искажает и обращает ткань мироздания в омерзительные и отвратительные формы. От его дыхания здоровые деревья увядают, принимая уродливые формы, а трава сохнет и чернеет от его взгляда.

Ариэль чувствовала заразу этого существа, так же как и оно ощущало ее присутствие в мире и

считало ее противником. Это было в то время, когда Зверолоуди впервые стали нападать на Атэль Лорен, вырубая и сжигая его деревья. Эти ранние набеги Лесные Эльфы и духи-защитники Атэль Лорена легко отбили, но это было лишь начало.

Примерно в это же время дикие человеческие племена пересекли Серые Горы и заселили земли, которые позже назвали Бретонией. Эльфы давно покинули эту землю, после их отплытия остались только стройные башни и прекрасные поселения. Многие из них были разрушены и сожжены, поскольку после ухода Эльфов и Гномов земли заполнили Зеленокожие. Суеверные и темные варвары сторонились этих мест, полагая, что здесь обитают призраки. Воинственные и свирепые, эти древние бретонские племена принялись очищать земли от орочьей и гоблинской угрозы, а также враждовать друг с другом. В результате их давних попыток проникнуть в Атэль Лорен в живых осталось очень мало, а некоторые несчастные лишились рассудка. Атэль Лорен вошел в людской фольклор как заколдованное место, населенное призраками, и по возможности они сторонились его, обходя на почтительно расстоянии его границы.

Спустя двести лет после прибытия бретонцев проклятый Зверочеловек Цианатир впервые попытался захватить Атэль Лорен. На его безмолвный зов откликнулись тысячи Зверолоудей и других ужасных тварей, многие из которых прошли сотни миль, чтобы драться на его стороне. Эти создания стекались к нему, собираясь по желанию богов Хаоса. Они выходили из бескрайних лесов с отрогов Серых Гор, вылезали из зловонных нор в Пещерах и Орочьем массиве и кралась из Арденского и Шалонского лесов, находящихся на западе и северо-западе от Атэль Лорена. Так началось первое большое столкновение этой войны, которая тянется с тех пор и известна как Тайная Война.

Много лет Атэль Лорен терзала война, так как Моргур стремился сломить силу Ариэль, обезобразить и истребить лес. Первобытная природа Моргура воздействовала на сердце леса, но Атэль Лорен противился. За долгий и ужасный год естественный порядок Атэль Лорена был нарушен, так как Цианатира, по-видимому, нельзя было убить оружием Эльфов, и он исцелялся даже от самых ужасных ранений, нанесенных стрелой лучника или огромным копьем Ориона. Но все же худшим для Эльфов было то, что не все деревья и духи Атэль Лорена устояли против заразы Цианатира. Много раз, сражаясь со зверями, Эльфы были в шаге от победы, им нужно было только протянуть руку и ухватить ее — а безумие Цианатира охватывало духов, которые мгновение назад были их союзниками. Это безумие было непродолжительным, но, казалось, глубоко и стойко воздействовало на Дриад, чей капризный и злобный характер только иногда сдерживался могучими Древесными Владыками.

Эта ужасная схватка закончилась только тогда, когда Цианатир был убит в Битве Страдания. До сих пор место этого сражения — Поляна Скорби — несет на себе знак смерти Цианатира, здесь Коэддил, один из древнейших древесных повелителей, схватил демонического зверя. Так как Моргур пытался

освободиться, Ариэль призвала всю свою силу и поразила его одним ударом, пробившим защиту твари и уничтожившим его мерзкую форму, в то же время Коэддил, по-видимому, остался незатронутым. Громадный почерневший и искривленный дуб, с ветвями, подобными лапам, воздетыми от муки и боли, отмечает место, где Цианатир был убит, место, где пролилась его гнилая кровь. Увы, слезы Иши появились на прекрасных щеках Ариэль — она почувствовала, что как только зверь был убит, он возродился в другом лесу, далеко по ту сторону гор. Казалось, что Цианатира нельзя так легко уничтожить.

Еще дважды в истории Лесных Эльфов убивали Цианатира, эту мерзкую тварь: один раз — легендарный Скарлок и его следопыты, в другой раз — древний и переменчивый Древесный Владыка Дурту, и всегда он возрождался в другом месте с жадой разорить Атэль Лорен. Если бы он достиг успеха, то Атэль Лорен превратился бы в кошмарное место, и отчаяние, как отвратительная язва, расплозлось бы по всему Старому Свету.

Прегательство

Спустя пятьсот лет после Битвы Страдания Атэль Лорен вновь познал внутренние раздоры. Древесный повелитель Коэддил, возможно, доведенный до безумия последней заразой Цианатира, к глубокому негодованию Эльфов, смог укрыться и стремился помешать возрождению Ориона. Той зимой Коэддил и его прислужники Дриады не спали, но поджидали, когда Ариэль погрузится в долгий сон внутри Вековечного Дуба. Большая часть леса спала, а Эльфы ничего не знали о его намерении, древний же направился к Королевской Поляне, истребляя всех, кого мог найти, поскольку если бы из Диких Всадников никто не выжил, то провести ритуал возрождения было бы некому. В этом случае Орион был бы сильно ослаблен, даже если бы его вообще смогли вызвать. Хотя Дикие Всадники отважно рубились, но от зимней стужи они стали вялыми, а их клинки не могли пробить толстую шкуру Коэддила.

Как только на Королевской Поляне пролилась эльфийская кровь, Ариэль внезапно проснулась. В великом гневе она устремилась туда, где Дикие Всадники бились не на жизнь, а на смерть. Против ярости Ариэли Коэддил и его последователи не устояли, она разметала прислужниц древнейшего и поразила древесного повелителя. Хотя ее сокровенным желанием было уничтожить духов, нанеших повреждения и проливших кровь, но для Ариэль оборвать их жизни было равносильно тому, чтобы отсечь часть своей души, ибо Коэддил все еще был связан с Атэль Лореном, и Ариэль тоже была связана с лесом. Вместо этого она выслала древесного повелителя и верных ему Дриад в темную и дикую часть Атэль Лорена далеко на юго-востоке — туда, где не жили Эльфы. Лесную чащу окружили оградой из путевых камней, и Коэддил был навечно заперт среди темных полей, дабы поразмыслить о своем предательстве. С этого дня Эльфы не ступали в узилище Коэддила, поступить так для них означает повстречаться со

смертью. Коэддил может спокойно обдумывать свою судьбу, но изгнание свело с ума его прислужниц, они беспокойно рыщут по полянам, лелея в сердцах жестокие желания.

Бретонцы

Следующее тысячелетие Лесные Эльфы жили изолированно, залечивая раны, нанесенные Атэль Лорену Зверолюдьми, и жестоко убивая всех посмевших пересечь его границы. В это время племена бретонцев претендовали на земли, окружавшие Атэль Лорен. Лесные Эльфы были довольны таким неофициальным соглашением, поскольку, казалось, теперь у них появился невольный союзник, защищающий западные границы леса.

Однако на этот раз исцеление края прервалось, когда постоянная угроза нашествия Зеленокожих вылилась в большое и опустошительное наступление на бретонцев. Хуже того, границы Атэль Лорена стали постоянно подвергаться нападению, так что оборона леса была крайне растянута. Казалось, что бретонцев скоро истребят, поскольку они были разобщены, а враги нападали на одно племя одновременно. Пророчица Наит в магическом кристале видела, что во многих вариантах развития будущего выживание Атэль Лорена зависит от выживания этих соседей-людей. Однако столь велика была численность напавших на сам Атэль Лорен, что у Лесных Эльфов не было лишних воинов, чтобы оказать помощь бретонцам.

Именно тогда молодому бретонскому лорду-воителю Жилию Бретонцу явилась Владычица Озера. Это видение наполнило Жилия силой и пламенной решимостью, он объединил разобщенные племена и, проезжая из края в край земли, в каждом сражении уничтожал Зеленокожих. Побуждаемый видениями своей богини, он через поля направился к полыхающим окраинам Атэль Лорена. Там Лесные Эльфы выехали из леса, чтобы присоединиться к нему, и, совместно сражаясь, они разбили армии, напавшие на Атэль Лорен, и втоптали их в землю.

Так был заключен этот неудобный союз с бретонцами, хотя в лучшем случае Лесные Эльфы — непредсказуемые и недоверчивые союзники. Король Луи Опрометчивый, сын Жилия, оформил союз между двумя народами на великой праздничной церемонии, на которую допустили нескольких агентов Лесных Эльфов. Правда, некоторые даже полагают, что один из этих агентов с тех пор тайно находится в Бретонии. Очень редко, но случается, что Эльфы Атэль Лорена сражаются рядом с бретонцами, исчезая сразу после победы. Однако бретонцы до сих пор считают Атэль Лорен пугающим, населенным призраками местом, и опасаются его.

Ночами простые бретонцы не решаются выйти наружу, а поскорее запирают двери на замки и засовы, и молятся своей Владычице о защите, чтобы их не захватила Дикая Охота Ориона, или злобные духи безвозвратно не заманили в Атэль Лорен. Несмотря на такие опасности (а, возможно, именно из-за них) многие рыцари, совершая поиски или доказывая свою храбрость, пересекают его границы, хотя большинство из них никогда не возвращаются вновь.

Битва в Сосновых Скалах

В 1350 году по Имперскому Календарю с Серых Гор в Атэль Лорен спустилась экспедиция Гномов во главе с Грунгни Золотоискателем. Эльфы считают Гномов вредными, алчными, уродливыми существами, не обращающими внимания на красоту природы: они сжигают леса, чтобы кормить свои механизмы, и всю жизнь ковыряются в земле в поисках драгоценных металлов и камней. А потому, когда Золотоискатель и его воины двинулись по ущелью Сосновых Скал, эльфийский Лорд Финдал, с пылающим ненавистью сердцем, быстро собрал свои силы для нападения.

Эльфы обстреливали Гномов из луков, чем приводили в бешенство

гордого Грунгни. Желая коснуться ногой ноги врага, если уж не взглянуть ему глаза в глаза, он приказал войскам сомкнуть щиты и приблизиться к эльфийской линии. Так Гномов заманили дальше в ущелье. Ярко раскрашенные Убийцы-Гномы неосмотрительно кинулись за Эльфами и углубились в лес, где их медленно перестреляли одного за другим, а они так и не приблизились к врагу. Эльфийские маги обеспечили невозможность отступления Гномов — лес сомкнулся и захватил Гномов в ловушку. Грунгни, понимая, что окружен, собрал соратников в плотное каре сомкнутых щитов, но его гибель была уже преддешена. Численность Гномов медленно сокращалась под огнем Эльфов. Грунгни был последним оставшимся в живых Гномом, он стоял, окруженный убитыми родичами, в гневе ругаясь и вопя. Сестры-близнецы из Сосновых Скал, легендарные Наэстра и Арахан, наконец, убили его, одновременно выпустив стрелы ему в глаза. Кости гномьей экспедиции теперь украшают гнезда величавых орлов и жестоких боевых ястребов на вершинах скал.

Сражение у Мозильников

В дикой пустоши на окраине Атэль Лорена разбросано множество древних погребальных каменных пирамид, могильников и курганов. Некоторые были вооружены первыми Эльфами, остановившимися на опушке леса, хотя большинство из них остались от древних варварских человеческих племен. Множество бесценных и могучих артефактов захоронено в этих курганах, и все же Лесные Эльфы с почтением относятся к таким местам и

их древним усопшим, оставляя их лежать там, как они лежали уже много столетий, медленно захватываемые лесом. Однако есть немало алчных грабителей гробниц, ищущих в могилах сокровища, так что Лесные Эльфы постоянно сражаются с этими расхитителями. Но иногда разрушители разыскивают эти каменные пирамиды по более зловещим причинам, чем просто алчность.

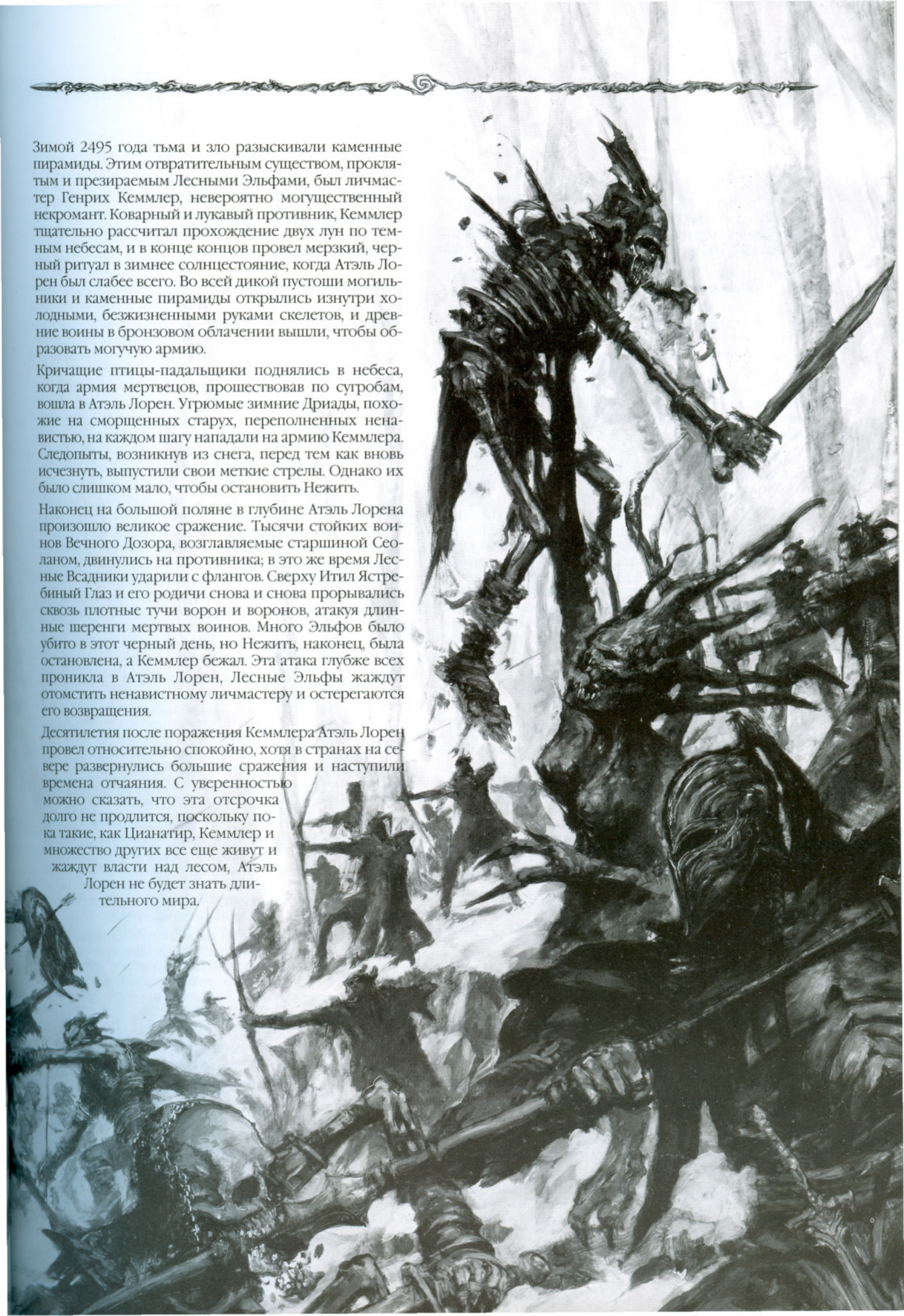


Зимой 2495 года тьма и зло разыскивали каменные пирамиды. Этим отвратительным существом, проклятым и презираемым Лесными Эльфами, был личмастер Генрих Кеммлер, невероятно могущественный некромагт. Коварный и лукавый противник, Кеммлер тщательно рассчитал прохождение двух лун по темным небесам, и в конце концов провел мерзкий, черный ритуал в зимнее солнцестояние, когда Атэль Лорен был слабее всего. Во всей дикой пустоши могильники и каменные пирамиды открылись изнутри холодными, безжизненными руками скелетов, и древние воины в бронзовом облачении вышли, чтобы образовать могучую армию.

Кричащие птицы-падальщики поднялись в небеса, когда армия мертвецов, прошествовав по сугробам, вошла в Атэль Лорен. Угрюмые зимние Дриады, похожие на сморщенных старух, переполненных ненавистью, на каждом шагу нападали на армию Кеммлера. Следопыты, возникнув из снега, перед тем как вновь исчезнуть, выпустили свои меткие стрелы. Однако их было слишком мало, чтобы остановить Нежить.

Наконец на большой поляне в глубине Атэль Лорена произошло великое сражение. Тысячи стойких воинов Вечного Дозора, возглавляемые старшиной Сеоланом, двинулись на противника; в это же время Лесные Всадники ударили с флангов. Сверху Итил Ястребиный Глаз и его родичи снова и снова прорывались сквозь плотные тучи ворон и воронов, атакуя длинные шеренги мертвых воинов. Много Эльфов было убито в этот черный день, но Нежить, наконец, была остановлена, а Кеммлер бежал. Эта атака глубже всех проникла в Атэль Лорен, Лесные Эльфы жаждут отомстить ненавистному личмастеру и остерегаются его возвращения.

Десятилетия после поражения Кеммлера Атэль Лорен провел относительно спокойно, хотя в странах на севере развернулись большие сражения и наступили времена отчаяния. С уверенностью можно сказать, что эта отсрочка долго не продлится, поскольку пока такие, как Цианатир, Кеммлер и множество других все еще живут и жаждут власти над лесом, Атэль Лорен не будет знать длительного мира.



События

Лесные Эльфы не определяют время так же, как это делают другие. В Атэль Лорене понятие времени становится почти бессмысленным, поскольку в разных местах оно изменяется и течет по-разному. Для Лесных Эльфов существует только три периода: Период до Ариэли и Ориона (Прош- лое), Правление Ариэли (настоящее) и Гибель Леса (будущее). Для простоты и ясности эти времен- ные рамки представлены в соответствии с Имперским Календарем (ИК).

ИК	События		
-4120	Эльфы высаживаются в Эльтин Арване, позже известном людям как Старый Свет. Эльфийский Принц Малекит оказывает по- мощь Королю Гномов Снорри Белоборо- дому, армии Эльфов и Гномов совместно начинают изгонять остатки Хаоса с земель. Так как колонии процветают, то обратно в Ультуан начинают поступать богатства.	-813	Битва Страдания, в которой Цианатир убит, хотя заплачено за это очень дорого.
-2840	Король Феникс Бел Шанаар Навигатор по- сещает недавно основанный город Гномов Караз-а-Карак и подписывает пакт вечной дружбы между Гномами и Эльфами. Мале- кит остается послан.	-700	Род Вителя Лесного покидает Атэль Лорен и переселяется в Серые Горы, входя в легенды как Потерянный Род. Цианатир возрождает- ся в Драквалдском лесу и начинает превра- щать его в обезображенное и темное место.
-1997	Между Высшими Эльфами и Гномами вспыхивает война, и раздор длится двести лет. Колонии Эльфов в Эльтин Арване вы- держивают главный удар военных действий, и оба народа в конфликте обес- силены. Пик Алесси (позднее это бретон- ский порт Л'Ангуилл) осаждается много раз. Чтобы досадить Эльфам, Гномы вырубают все девственные леса. Эльфы охраняют лес Атэль Лорен.	-650	После попыток бретонцев проникнуть в Атэль Лорен остается лишь горстка выжив- ших, сведенных с ума колдовскими ужасами, и лес входит в бретонский фольклор как на- селенное призраками, зачарованное место.
-1589	Карадриэль, Король Феникс Ультуана, при- зывает армии Высших Эльфов из Старого Света сражаться с Темными Эльфами, уг- рожающими Ультуану. Многие расценива- ют отъезд армий как предательство. Неко- торые колонисты неохотно покидают Ста- рый Свет, но другие решают остаться.	-625	Предательство. Древесный Владыка Козд- дил нападает на Королевскую Поляну, убив многих Диких Всадников. Только вмеша- тельство Ариэли и ее победа над Коздди- лом не дает произойти большей трагедии. Она высылает его в Диколесье и держит в узилище, окруженном путевыми камнями.
-1501	Последняя армия Высших Эльфов отплы- вает из Старого Света, бросая немногих отважных колонистов, отказавшихся уе- хать. Это те, кто живет на краю Атэль Лоре- на, и присоединившиеся к ним из покину- тых прибрежных колоний. Они объявляют себя независимыми от Трона Феникса и становятся известны как Лесные Эльфы.	-400	Рану, эксцентричный Сплетающий Ветры ма- гии, использует свое могущество для создания Башни Вечного Древа. После того как он вхо- дит в нее, двери затворяются и отказываются открыться перед кем бы то ни было другим.
-1500-1000	От последовавших разрушительных зем- летрясений империя Гномов приходит в упадок. С этого времени племена Орков и Гоблинов заполняют земли, грабя поки- нутые эльфийские города и разрушенные крепости Гномов. Лесные Эльфы охраня- ют Атэль Лорен от грабителей.	-250	Гномы – торговцы, старатели и охотники за сокровищами – вновь начинают проникать на запад Старого Света. Некоторые входят в Атэль Лорен и сталкиваются с Лесными Эльфами. Вспоминаются старые обиды, от- носящиеся ко времени Войны Бороды, что приводит к ожесточенным сражениям.
-1125	Зима Скорби. Огромная армия Орков и Гоблинов разоряет Атэль Лорен. Орион и Ариэль становятся Королем- и Королевой- в-Лесу, и Орион истребляет Орков.	-15	Сигмар объединяет племена к востоку от Серых Гор и создает Империю.
-1095	Ариэль узнает о существовании по имени Циана- тир, некогда известном как Моргур, Повели- тель Черепов.	700-900	Несколько глупых бретонских военачаль- ников входят в Атэль Лорен, намереваясь расчистить землю для новых поместий. Некоторые бесследно исчезают со всей свитой, другие с ужасом убегают из леса. Впредь никто из бретонцев не смеет войти в лес с враждебным намерением.
-1000	Земли вокруг Атэль Лорена заселили при- митивные и воинственные племена бре- тонцев.	976	Жилия Бретонца посещает Владычица Озе- ра. Она благословляет Жилию и его товари- щей, вдохновляя объединиться, дабы вос- соединить Бретонию и избавить земли от зла. Жиль становится первым Рыцарем Грааля, а Владычица Озера – главным бо- жеством бретонской знати.
-815	Проклятый Цианатир начинает большую войну против Атэль Лорена, начинается Тайная война между Лесными Эльфами и Зверолоудми.	977-978	Двенадцать известных сражений Жилия Объединителя. Он объединяет Бретонию и избавляет земли от зла во имя Владычи- цы Озера. В четвертом великом сражении на окраине Атэль Лорена бретонцы би- лись вместе с Эльфами, спасая лес от топо- ров Орков.
		995	Жиль Бретонец смертельно ранен, и его относят к ближайшему озеру. Там его укла- дывают на таинственный корабль, кото- рый увез Жилию в туманы, дабы он соеди- нился с Владычицей Озера. Некоторые по- лагают, что он является Зеленым Рыцарем.

- 1001 Фее Чародейке поручено присматривать за бретонцами. На нее также возложена задача устранять людей, проявляющих магические возможности, но не умеющих ими управлять.
- 1005 Луи Опрометчивый, сын Жилия, направляет посла к Королю- и Королеве-в-лесу, и признает Атэль Лорен независимым государством; в свою очередь Ариэль и Орион предложили дружбу Бретонии.
- 1050 Дух Ветвей Дрича проходит в Диколесье и встречается с Козддилом. В течение нескольких месяцев они остаются вместе.
- 1137 Лесные Эльфы бьются в Лесу Тени, в Империи, со Зверолоудми во главе с Цианатиром. Могушественным Воспевающим Ветры магии удается связать его заклятиями и затянуть в Атэль Лорен. Здесь его убивает древний Древесный Владыка Дурту.
- 1203 Боевой Танцор Сиренивель отправляется в глубь Пещер Зимы. Она побеждает хранителя пещер и возвращает многие утраченные эльфийские артефакты.
- 1336 Герцог Мельмон Кенелльский исчезает в ночь Весеннего Равноденствия. Рассказывают, что его подхватила призрачная Большая Охота, которая, как говорят, проносится по небесам в некоторые ночи. Другие болтают, что его заманили волшебные огни, и он заблудился в Атэль Лорене.
- 1350 Битва в Сосновых Скалах. Ищущая сокровища в Атэль Лорене армия Гномов погибает в лесистых скалах и ущельях.
- 1400 Двери в Башню Вечного Древа раскрываются. Она пуста и никаких следов Сплетающего Ветры магии Рану не найдено.
- 1578 На Бретонском турнире в Гиени король Жюль бьется с кем-то из волшебного народа Атэль Лорена и одерживает победу.
- 1601 Высшие Эльфы Ультуана делают попытку восстановить отношения со своими далекими родичами в Атэль Лорене. Посланцы встречаются с Ариэль, которая отклоняет предложение более близких связей с двором Высших Эльфов, и после отъезда они пропадают в лесу.
- 1670 Битва на Луговой Поляне. Имперская Армия вторгается в Атэль Лорен, она попадает в засаду и разбита.
- 1672 В конце года посланцы Высших Эльфов, наконец, выбираются из Атэль Лорена около Кенелля, но бретонские крестьяне тотчас принимают их за злых духов. Они убиты численно превосходящим противником, а их тела сожжены.
- 1673 Непонятно, но Дикая Охота едет только по землям, которыми управляет Кенелль. Герцог и его семейство убиты, спасена лишь самая младшая дочь, которую уносят в лес Дриады.
- 1697 Зимой этого года смотритель Кристального озера, Леди Элинетт, мешает попытке Дричи разрушить путевые камни тюрмы Козддила.
- 1703 Работая по поручению Леди Финдол, мастер-кузнец Дэйт создает Меч Духа. Финдол отказывается платить, заявляя о несуществующем дефекте клинка, но смягчается, когда Дэйт поднимает леса против дома Финдол. Впредь Дэйту никогда не отказывали в оплате.
- 1813 Эльфы Атэль Лорена приходят на помощь бретонцам, осажденным в Брионне и Кенелле ордами Скейвенов. Армия Эльфов соединяется с армией Герцога Парравонского, и вместе они разбивают Скейвенов.
- 1925 Гномьи торговцы, едущие в Парравон, атакованы Орками с Серых Гор. К большому недоверию Гномов, отряд Лесных Эльфов во главе с охотницей Гвигтерк вырывается из Атэль Лорена и сокрушает их противников.
- 2007 Чудовищный Цианатир вновь уничтожен Лесными Эльфами. Он сражен Скарлоком и его меткими следопытами, пробитый сотней стрел.
- 2202 Орков изгнали из Бретонии во время Войн Странствий; пытаясь убежать, они скрываются в Атэль Лорене. Таково их число, что они достигают центра земель Дурту, где, наконец, разгромлены Дурту, его служанками и Раиларианом, Хранителем Священной Роши.
- 2231 Ариэль плачет, поскольку порождение Хаоса Цианатир возродился. Несколько Родов Воинов тайно, никем не замеченные, пробираются через Бретонию в Арденский Лес, чтобы убить мерзкую тварь, пока она еще детеныш, однако их попытка провалилась — они разбиты огромными ордами Зверолоудей. Цианатир начинает отвращать Арденский Лес.
- 2285 Дикая Охота Ориона вырывается за пределы Атэль Лорена и неистовствует в Кенелле, как это происходит каждое летнее солнцестояние. Однако эта Дикая Охота производит полный разгром, стирая с лица земли несколько деревень и сводя с ума множество бретонских крестьян.
- 2336 Из Атэль Лорена появляется человек, утверждающий, что он герцог Мельмон Кенелльский. В течение нескольких часов он интенсивно стареет и умирает в тот же день.
- 2495 Силы Нежити, вызванные личмастером Кеммлером, атакуют королевство Атэль Лорен, пытаясь вторгнуться в Бретонию, но разгромлены Лесными Эльфами в Сражении у Могильников. Кеммлер бежит.
- 2512 Пророчице Наит было видение, предвещающее Гибель Атэль Лорена. Ариэль направляет дворян леса охотиться на Зверолоудей во всем мире.
- 2518 Дух Ветвей Дрича атакует несколько деревень недалеко от Парравона, не оставляя ни живых, ни намека на причину.
- 2522 Ариэль полагает, что Цианатир собирает силы для нового нападения на Атэль Лорен.

Специальные правила армии Атэль Лорена

Телохранители

Вечный Дозор дает торжественную клятву оставаться бок о бок со своим повелителем, даже если тень смерти приходит за ними всеми. Если к подразделению Вечного Дозора присоединяется Высокородный или Дворянин, то подразделение считается Упорным.

Боевой Стиль Вечного Дозора

Разные племена Вечных Дозорных используют разные стили ведения боя. Некоторые используют смертоносные копья-посохи, вращая их с поразительной скоростью и обрушивая на врага вихрь клинков. Более традиционные племена полагаются на старые добрые копья и щиты. Как бы то ни было, все Дозорные имеют одинаковые профили. Вечные Дозорные считаются имеющим и спас-бросок за доспехи на 5+. Кроме того, модели Дозорных, которые находятся в базовом контакте с противником, считаются сражающимися двумя ручными оружиями. Модели во втором ряду считаются вооруженными копьями, то есть могут предпринимать одну атаку, если подразделение не двигалось в этот ход.

Летающая кавалерия

Подразделения с этим специальным правилом подчиняются всем правилам для подразделений Летунов за описанными ниже исключениями.

- * Летающая кавалерия имеет силу подразделения 2
- * Модели летающей кавалерии получают бонус +1 к своему спас-броску за доспехи за скакунов — так же, как и обычная кавалерия.
- * Заклинания, которые действуют на кавалерию, действуют и на них.

Лесной дух

Следующие правила применимы к моделям с этим специальным правилом.

- * Модели, у которых нет этого специального правила, не могут присоединяться к подразделениям Лесных Духов и наоборот. Древесные Патриархи никогда не могут присоединяться к подразделениям.
- * Лесной дух имеет 5+ магический спас-бросок от немагических атак.
- * Все атаки Лесных Духов считаются магическими. Это относится к любым специальным или дистанционным атакам, которые они могут иметь.
- * Лесные Духи иммунны к Психологии.

Лесные Охотники

Следопыты надевают специальные плащи и доспехи, сплетенные из особых трав, которые делают их практически невидимыми в лесу и даже на открытой местности. При стрельбе по ним стрелки получают дополнительное наказание в -1 на попадание. Используя свои способности, Следопыты могут подкрадываться очень близко к противнику. Следопыты могут быть выставлены на поле боя в то же

Мастерство лучников Азраи

Эльфы Атэль Лорена являются наиболее умелыми и смертоносными лучниками во всем мире Молота Войны, превосходя в этом умении даже эльфов Ультуана. Длинные Луки Лесных Эльфов (включая магические длинные луки) не получают наказания в -1 на попадание за движение и стрельбу в один ход.

Лесные Жители

Жизнь, прожитая под сводами леса, быстро учит умению перемещаться по нему без задержки и шума. Все модели в армии Лесных Эльфов (за исключением моделей, которые используют правило Полета) не получают наказания к движению при перемещении по лесу.

Лесная засада

Лесные Эльфы почти всегда ведут бои на границе своих лесных королевств, где Сплетающие Ветры Магии могут убедить местные деревья вмешаться в битву. В сценарии типа Генеральное Сражение, после того как будут выбраны стороны стола, но до расстановки, игрок Лесных Эльфов может разместить на столе дополнительный лес (диаметром не более 6 дюймов) где угодно на своей половине стола.

время, что и Разведчики, с двумя особенностями. Во-первых, вы можете выставить их как Разведчиков, но без ограничения на минимальную дистанцию. Во-вторых, вы можете выставить их где угодно на поле боя, даже в открытом поле, но не ближе чем в 12 дюймах от противника.

Длинные Луки Лесных Стражей

Длинные Луки Лесных Стражей более сильны, чем те, которые несут в бой Разведчики и Следопыты. Длинные Луки Лесных Стражей имеют силу 4 на ближней дистанции.

Налет и отскок

В тот раунд, когда Наездники на Ястребах совершали нападение, отработайте ближний бой как обычно. Если они проигрывают ближний бой или происходит ничья, Наездники на Ястребах не проходят теста на Слом, а автоматически убегают. Это считается убежением во всех отношениях, кроме того, что оно не вызывает паники у близлежащих отрядов и Наездники автоматически восстанавливают порядок по окончании убегания. Противник не может их преследовать. Если наездники выигрывают ближний бой, то до того как противник кинет тест на Слом, они могут решить убежать так, как описано выше. Вне зависимости от того, убежали Наездники

или нет, противник должен пройти тест на Слом и бежать, если провалит его. Если Наездники остаются в ближнем бою, они могут преследовать противника без дальнейших ограничений. Это специальное правило может быть использовано только в тот раунд, когда Наездники совершают нападение.

Рог Единорога

Единорог может использовать свой рог так же, как рыцари используют свои кавалерийские копья. В тот раунд, когда Единорог совершает нападение, он получает бонус к силе в +2.

Смертельный выстрел

Все не магические выстрелы модели с этим специальным правилом отрабатываются с использованием правила Смертельный Удар. Это применимо только в том случае если огонь ведет на ближней дистанции.

Ядовитое дыхание

Доспех практически не спасает от ядовитого дыхания Лесного Дракона. Дыхание Лесного Дракона считается Дыхательным оружием с силой 2 и пенальти к спас-броску за доспехи в -3.



Атака живыми корнями

Древесные владыки могут втыкать свои корни в землю для того, чтобы они появились из-под земли в ином месте и проткнули ненавистного врага. Это специальная стрелковая атака, которая может быть использована, даже если Владыка маршировал. Выберете любую цель в 6 дюймах от Владыки – Владыка не должен ее видеть, но все остальные ограничения для выбора целей при стрельбе применимы в полном объеме. Киньте Артиллерийский кубик. Цель получает количество попаданий, равное выпавшему на кубике числу, с силой 4 (с силой 5, если цель хотя бы частично находится в лесу). Если на Артиллерийском кубике выпадет «осечка», то ничего не происходит.

Талисманические татуировки

Некоторые воины Лесных Эльфов наносят на кожу татуировки специальной, благословенной силами леса, краской. Модель получает магический спас-бросок на 6+ и Магическое Сопротивление (1).

Ярость Курниоса

В ближнем бою Курниос наполняет избранных частичкой своей безграничной ярости. В тот раунд, когда модель НЕ совершает нападения, она имеет бонус в +1 Атаку.

Дикая Охота

Вой рогов Дикой Охоты бога Курниоса наполняет ужасом даже самые отважные сердца. Если в подразделении есть музыкант, то в тот раунд, когда подразделение совершает нападение, оно вызывает Страх до начала следующего раунда Лесных Эльфов.

Песнь Леса

Лесной Владыка может использовать заклинание Песнь Леса (страница 79) точно так же, как Связанное Заклинание с силой 3. Лесной Патриарх может использовать это заклинания дважды в одну магическую фазу.

Оружие Боевых Танцоров

Боевые Танцоры используют широкий набор самого разного оружия. Они имеют бонус в +1 к Атакам. Кроме того, в тот раунд, когда они совершают нападение, они имеют бонус в +1 к Силе.

Танцы Теней Лоэка

В каждый раунд ближнего боя Боевые Танцоры должны выбрать один из приведенных ниже танцев. Они не могут выбрать один и тот же танец в две последовательные фазы одного ближнего боя.

Крутящаяся смерть. Боевые Танцоры наносят каждый удар с удивительной точностью, отсекая руки, головы и пронзая сердца. При использовании этого танца Боевые Танцоры могут использовать Специальное правило Смертельного Удара.

Буря Клинков. Боевые Танцоры двигаются с такой скоростью, нанося удар за ударом, что глаз простого человека не в силах уследить за ними. При использовании этого танца Боевые Танцоры получают бонус в +1 к Атакам.

Сплетение Теней. С недоступной другим смертным грацией Танцоры уходят из-под самого умелого и смертельного удара, превращаясь в тени. При использовании этого танца Боевые Танцоры получают магический спас-бросок на 4+.

Ткани Тумана. Движения Танцоров сбивают противников с толку, давая им возможность наносить удары без предупреждения и ответа. При использовании этого танца Боевые Танцоры уменьшают количество своих атак на 1, но при этом всегда бьют первыми. Если и противники имеют такое свойство, то атаки отрабатываются в порядке инициативы.

Хранители Атэль Лорена

Эльфийские Высокородные и Дворяне

Лорды и леди Атэль Лорена возглавляют Азраи в мире и войне с тех пор как Эльфы впервые пришли в лес. Дворяне Лесных Эльфов обычно наследуют звание согласно рождению, хотя доблестный муж нередко может подняться до более высокого положения — часто такой, как утверждают Дикие Всадники, становится Орионом. Несколько дворян командуют небольшими кланами, в то время как выс-

ший лорд распространяет власть более чем на несколько лиг леса и управляет Эльфами, живущими на этой территории. Некоторые следуют специфическим путем своего рода, изучая традиции Боевых Танцоров или Следопытов, если это отвечает их призванию. В отличие от Эльфов Ультуана и большей части известного мира, большинство Лесных Эльфов не делает никакого различия между мужчинами и женщинами в вопросах службы, занимаются ли они военным ремеслом или мирной профессией. В благородных домах Атэль Лорена дочь столь же вероятно унаследует семейный титул и звание, как и сын — особенно это касается некоторых семейств, в которых почитание Ариэль граничит с фанатизмом, или домов, считающих, что женщины менее импульсивные вожди, чем мужчины.

Каждый Высокородный, независимо от звания, обязан защищать свои владения от врагов, и несет полную ответственность за ту часть леса, в которой живут его сторонники. Чаще всего эту задачу выполняют дворяне Вечного Дозора и Лесной Стражи, однако в более трудные времена Высокородный просит помощи у духов леса. Эта задача наиглавнейшая, поскольку для Азраи лес священен и должен быть защищен от разорителей. Если дворянин не справляется со своей ответственностью, что иногда случается, то он передает свои обязанности другому. Оставляя свое большое поместье, он покидает безопасные лесные тропы и направляется в более темные области Атэль Лорена, где тропинки извиваются, а среди деревьев носятся злобные духи. Там дворянин ищет искупления у духа Атэль Лорена. Некоторых больше не видели, лишь память о них сохраняется в мечтах и воспоминаниях, другие возвращаются через несколько часов после ухода, но необычно старые, как если бы за это время прошло много десятилетий. Очень немногие возвращаются спустя много лет, вновь ободренные и стремящиеся соединиться с лесом.

Когда Атэль Лорен отправляется на войну, дворяне возглавляют его армии, часто командуя различными смертельно опасными подразделениями Эльфов и лесных духов. Летом, когда лес достаточно силен, чтобы защититься от большинства опасностей, многих настигает безумная Большая Охота Ориона, охваченная только желанием погони за добычей. Даже тогда на границе леса всегда остается горстка способнейших боевых вождей и их кланов, готовых защищать свой дом до последнего дыхания.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Высокородный	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Дворянин	5	6	6	4	3	2	7	3	9



Эльфийские магии

Как и вся их раса, Эльфы Атэль Лорена – волшебные существа, их сознание в равной мере существует на физическом и магическом уровнях. У большинства этот талант слишком слаб, проявляется лишь как случайные догадки и предчувствия, но у некоторых, действительно одаренных индивидуумов, он может быть развит в могущественное орудие. Этот дар довольно опасен для пользователя, поскольку дикая магическая энергия – неустойчивая и разрушительная сила при неразумном обращении. Маги Хозта Высших Эльфов защищают себя от ее разрушительного воздействия при помощи ритуалов и церемоний, используя метод управления спящим зверем. Однако у Лесных Эльфов их защита происходит из совершенно другого источника, а именно из леса Атэль Лорен – разветвленное природное сознание леса создает и канал, и щит для эльфийских магов, использующих эту мощную силу.

В результате этой связи маги Лесных Эльфов обладают в целом уникальными отношениями с лесом. До некоторой степени они являются частью великого разума, подобно Дриадам, Злыдням и Древесным Владыкам, однако они сохраняют свою индивидуальность, чего нет у лесных духов. Эти узы позволяют им общаться с лесом, они могут вести переговоры с ним от имени эльфийских лордов и леди, иначе их запросы остались бы без внимания – только величайшие из Древесных Певцов могут разбудить спящего Древесного Владыку раньше времени. Некоторые могущественные маги могут использовать свою связь, чтобы изменить сам лес:

посредством ли изменения направления роста деревьев или, что более значимо, изменения троп в лесу, чтобы замедлить продвижение врагов или ускорить движение Эльфов. В том, что это произойдет, нет никакой уверенности – несмотря на то, что лес необходимо обманом или убеждением заставить поступить так или иначе, он часто будет отказываться выполнять такие просьбы. Как почти во всех аспектах жизни Лесных Эльфов путем мага в равной мере идут мужчины и женщины, хотя женщины-волшебницы, часто известные как Служительницы Ариэли, в целом могущественнее мужчин; это соответствует уникальной связи Ариэль с Атэль Лореном.

Способность создавать лес и управлять им считается крайне полезным умением у Эльфов. Хотя колдовские изгнанники из Диколесья Атэль Лорена Азрами используются не очень широко, они страстно желают обрести дар Древесных Певцов и пройдут любое расстояние, и пообещают все что угодно, прельщая их службой. Весьма редко маги уступают желанию сумеречного колдовства. Даже в этом случае это чрезвычайно опасно, и маги должны все время беречь свой разум от постоянных голосов, особенно зимой, когда сила потусторонних сумеречных полей Диколесья особенно велика.

Довольно редко Лесные Эльфы добровольно общаются с другими расами, и всегда это маги, которые, выполняя дипломатические поручения, с небольшим эскортом направляются ко дворам иностранных королей. Избегая потенциальной опасности во время таких странствий, маги обычно окружают себя и спутников защитными заклинаниями, перемещаясь за пределы материального мира и земных угроз. Часто эти группы выглядят как полупрозрачные фигуры, и свободно проходят сквозь материальные препятствия, порождая бесчисленные крестьянские рассказы о призрачных путешественниках, которые шествуют из земель Вечного Леса.

Род Певцов заклинаний

Род Кель-Иши

Иногда их называют Служительницами Вечной королевы, Жрицами Атэль Лорена. Воспевающие Ветры магии и Сплетающие Ветры магии являются частью Рода Кель-Иши.

Название Кель-Иши происходит от эльфийской основы Куиль-Иши, что означает «слезы Иши»: сочувствие, сострадание, терпение и скорбь по погибшим детям.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сплетающий Ветры магии	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Воспевающий Ветры магии	5	4	4	3	3	2	5	1	8



Лесная Стража

В трудный час каждый Лесной Эльф может ответить на призыв защитить Атэль Лорен, поскольку все они обучаются владению большим луком с того момента, как смогут его держать. Когда Эльф достигает совершеннолетия, его официально вводят в состав Лесной Стражи семейного клана и поручают патрулировать участок леса. Находясь в абсолютной гармонии с родным лесом, одиночные воины Лесной Стражи полностью самодостаточны, они способны жить за счет даров земли, когда патрулируют лес и высматривают нарушителей. Если такой страж увидит злоумышленника, он или она мгновенно поднимет тревогу и будет ждать помощи. Через несколько мгновений лес наполнится зоркими эльфийскими охотниками, сосредоточенными на поиске и убийстве злоумышленника. Большинство входящих в Атэль Лорен погибают, так и не поняв, что находятся в опасности.

Когда Атэль Лорен отправляется на войну, Лесная Стража составляет большую часть армии, смертоносное ядро из опытных лучников, которые часто могут обратить противника в бегство еще до того, как завязалось сражение. Каждая эльфийская семья на поле боя сражается вместе, отдельные кланы

становятся официальными подразделениями, которыми командует дворянин. Другие воины, самые опытные и деятельные из каждого дома — часто это лучшие из тех, кто следует по пути Следопытов — объединяются в отряды Следопытов, которые, просачиваясь сквозь боевой порядок противника, сеют разрушение в его тылу. Часто армия Лесных Эльфов может показаться противнику случайной и несколько дезорганизованной — каждый отряд Лесной Стражи, как ожидают, будет следовать определенным приказам генерала, но в то же самое время поощряется проявление инициативы, когда представляется подходящая возможность. Такой принцип часто приводит к перекрывающейся линии фронта, когда Лесная Стража отдельных родов наступают и отступает, как летящие листья в бурю, все время обрушивая на противника град смертоносных стрел.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Первый Лук	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Специальные правила: Длинные Луки Лесных Стражей



Лесные Всадники

Лесные Всадники — возможно, величайшие наездники Старого Света: благодаря своим эльфийским рефлексам они могут осуществлять всевозможные безрассудные действия, которые меньшие расы не способны выполнить. Стреляют ли они назад, когда стремительно мчатся в глубь леса, или бросаются сквозь строй удивленных наездников противника — Лесные Всадники обычно выходят невредимыми из своих рискованных проделок благодаря сочетанию грации и невозмутимой самонадеянности.

В отличие от большинства конников, Лесные Всадники не смотрят на своих коней как на собственность или подвластных животных. Вместо этого за много лет между всадником и конем возникает глубокая и прочная связь. Эта связь выходит за рамки дружбы и семьи, так что конь и всадник действуют как одно целое, общаясь на уровне, который посторонний не обнаружит. Где другой должен отдать необходимую команду скакуну, указывая путь, там Лесной Всадник должен только подумать о команде, и его конь ответит как нужно.



Когда скакуны не нужны для сражения, всадники выпускают их на пастбища на больших полянах, укрытых в глубине Атэль Лорена. Делается это не потому, что кони могут заблудиться (поскольку связь между ними очень глубокая, конь всегда прибежит на зов), но для защиты коня. Множество тропок извивается под пологом Лорена, но те тропы, которые ведут к полянам, на которых пасутся кони, очень хорошо укрыты, до некоторых из них можно добраться только через эльфийские усадьбы. Лишь очень решительный и удачливый конокрад может благополучно пройти там, и никто, когда-либо сделавший это, не возвращался вновь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Повелитель лошадей	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Специальные правила: Легкая Кавалерия

Род Воинов

Род Лакоис

Род Воинов составляет большую часть армий Атэль Лорена. Обычно они включают воинов Лесной Стражи, а иногда включают Лесных Всадников, Ястребиных Наездников и другие касты воинов.

Название «Лакоис» происходит от эльфийской основы «Лакои», что означает силу, славу и страх смерти.

Вечный Дозор

Долгой зимой лес Атэль Лорен находится в самом ослабленном состоянии, в это время года он спит и становится уязвимым. Древесные Владыки дремлют, и даже обычно гибкие Дриады вялы и медлительны. В это время охрана самых священных мест возлагается на Вечный Дозор — сыновей и дочерей благородных домов Атэль Лорена. Только за умения, проявленные на поле боя, можно получить почетное место в рядах Вечного Дозора, поскольку их долг труден и опасен. Если на лес нападают в холодные месяцы года, они могут рассчитывать лишь на небольшую помощь Атэль Лорена или вообще не получают ее, и будут вынуждены быстро организовать оборону против любой нагрянувшей беды. Иногда, в самые лютые морозы, когда Сумеречное Колдовство выползает из Диколесья, чтобы захватить Вековечный Дуб, угроза исходит изнутри, а не снаружи. Независимо от того, является ли противник колдовским духом, грабителем-Зверочеловеком или Рыцарем Поиска, Вечный Дозор встанет перед ним.

Каждый дозорный является великолепно обученным грозным противником, которому нет равных

среди других рас. Собираясь вместе, они образуют смертоносную и непоколебимую фалангу, чьи копыта грациозно наносят удар и сражают. Хотя их основная служба приходится на зимние месяцы, Вечные Дозорные служат весь год, либо как стражи и судьи эльфийских поместий, либо как телохранители знатнейших эльфийских дворян. Вечные Дозорные ставят долг перед господином выше угрозы самим себе; часто они бьются, не задумываясь о собственной безопасности, до тех пор, пока лорд или леди нуждаются в их службе. Иногда Вечный Дозор сражался до ночи, несмотря на то, что союзники бежали или были убиты, стойко защищая своих подопечных. Будет один противник или сотня — значения не имеет, Вечный Дозор не сдастся.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вечный Дозорный	5	5	4	3	3	1	5	1	9
Страж	5	5	4	3	3	1	5	2	9

Специальные правила: Боевой Стиль Вечного Дозора, Телохранители

Дриады

Дриады – злобные и смертельно опасные создания с ледяным сердцем. В душе Дриады нет места состраданию или милосердию, только бескомпромиссное служение Атэль Лорену, по сравнению с которым даже самые глубокие клятвы Эльфа или Человека кажутся незначительными. Причинить вред лесу значит навлечь на себя гнев Дриад и накликать смертельное и неотвратимое отмщение, которое будет преследовать супостата до тех пор, пока они своими руками не уничтожат его.

Дриады могут принимать различный вид. Часто, подражая внешности Эльфов, они являются как изящные девы неземной красоты – хотя нередко их кожа бывает зеленоватого оттенка, а в длинных ниспадающих волосах виднеются веточки. Своей обольстительной красотой и неземной песней Дриада заманивает жертву в глубину темного леса. Только когда несчастная жертва полностью находится под заклятием, ее разум увяз в тумане желаний и обещаний, Дриада наносит удар. Сбрасывая прекрасную внешность, она обращается в свое боевое воплощение – ненависть и злоба души превращает ее в ужасное существо. Ее волосы становятся всклокоченной гривой шипов, колючек и прутьев, лицо искажается в ужасающий и дикий облик, конечности становятся длинными и подобными сучьям, а ее пальцы – ужасными когтями, способными пронзать и разрывать добычу. Прежде чем жертва даже

почувствует опасность, ее кровь уже прольется на жаждущую землю леса, а тело с дикой жестокостью будет разорвано на части.

Только глупец может преднамеренно оскорбить Дриаду, но эти духи настолько отличаются от смертных созданий, что часто обижаются, хотели их обидеть или нет – ошибка, редко повторяемая дважды, и то если обидчик или очень удачлив, или очень быстр. Когда Атэль Лорен отправляется на поле битвы, Дриады, отвечая на зов Духов Ветвей, самых старых и могущественнейших из них, принимают боевое воплощение и рыщут на флангах армии. Благодаря гибкости и проворству они стремглав проносятся на большие расстояния, с легкостью нападая на противника, который еще за мгновение до этого предполагал, что находится в безопасности. Внезапная атака шипящих, мчащихся Дриад – часто первое предупреждение противнику, что против него выступил Атэль Лорен. Или ночью из лагеря исчезнет их генерал, и только следующим утром на соседней поляне найдут его разорванное безжизненное тело.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дриада	5	4	0	4	4	1	6	2	8
Нимфа	5	4	0	4	4	1	6	3	8
Дух Ветвей	5	6	0	4	4	2	8	3	8

Специальные правила: *Скирмишеры, Лесной дух, Страх*



Древоиды

Атэль Лорен населяет множество странных и могучих существ, многие из которых столь же древние, как и сам лес. Они с недоверием и подозрением следят за входящими в их край. Эти бестелесные существа выглядят как маленькие огоньки, хотя по желанию могут принять любую физическую форму. Во время битвы эти духи могут связать себя с оболочкой мертвых деревьев и валежником, и, заставив безмолвную форму выбраться из земли, соединяются в мощное орудие, с которым они могут выступить против нарушителей. Как только угроза миновала или сражение окончилось, духи вновь покинут дерево – темную и безмолвную тень, лишенную жизни.

Двигаясь, эти вместилища выглядят как ужасающая пародия на человека – высотой более восьми футов, на скрюченных и кривых ногах. Не проявляя внешних признаков истинной жизни, в состоянии покоя эти создания полностью неподвижны, они совершенно неотличимы от безжизненных громадин, никак не обнаруживая таящуюся в них сущность. Тем не менее они все понимают и, неустанно ожидая в течение многих недель, когда это, наконец, произойдет, готовы с жестокостью нанести смертельный удар, если случайный про-

тивник подойдет слишком близко. Таким образом было убито многих беспечных захватчиков.

Когда наступает лето и начинается Дикая Охота, множество Древоидов будет призвано, их выгнутые и скрюченные фигуры следуют за Орионом. Только в Бретонии есть бесчисленные народные рассказы, повествующие о ведомых ужасным голодом деревьях, а в некоторых вариантах этих историй рассказывается, что они достигали даже далекого Кислева. Без сомнения, это говорит о примитивных глубочайших страхах смертных существ (особенно собирающих дрова из живых деревьев), поскольку это выглядело так, как будто сам лес ожил, чтобы вернуть украденную за минувшие века землю. Когда наступает осень и Охота вновь затихает, духи покидают принятые формы и возвращаются в Атэль Лорен, оставляя за собой призрачный лес мертвых деревьев, в который решаются войти лишь самые храбрые.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Древоид	5	4	0	5	5	3	3	3	8
Древесный Старейшина	5	4	0	5	5	3	3	4	8

Специальные правила: *Лесной Дух, Чащуичатая Кожа (4+), Горючие, Страх*

Древесные Владыки

Некоторые могущественнейшие и древнейшие духи Атэль Лорена по желанию могут связать свою сущность с живым деревом. Такое решение не принимается необдуманно: когда дух соединяется с живым деревом, они становятся неразрывно связанными, и не могут уже разделиться – лишь смерть может разорвать эти узы. С этого момента дух управляет деревом, используя узловатую кору и корявые ветви для работы, чего бестелесный дух не может. Жутко видеть, как эти чудища давят всех, кто им противостоит, а сами почти непробиваемы. В стволах этих могучих существ раскрываются огромные рты, которыми они проглатывают противников целиком; трупы обеспечивают хозяина дерева пищей на много лет. Эти могучие Древесные Владыки почитаются Эльфами и лесными существами, часто они кишат меньшими духами, живущими среди их ветвей, корней и в дуплах. Эти невероятно древние создания видели рождение и закат всех рас как восход и заход солнца, и совершенно иначе, чем смертные существа, понимают ход времени. Кажется, даже долгоживущие Эльфы превращаются в прах по оценке Древесных Владык, древнейшие из которых помнят времена еще до того, как Эльфы стали ходить по миру, и могут надеяться, что останутся тогда, когда Эльфов больше не будет.

Среди всех Древесных Владык Атэль Лорена есть старейшие, чей возраст за пределами летосчисления смертных, имена которых почитаются более всех. Когда между лесом и Эльфами был оформлен первый договор, как раз они говорили от имени

леса – они уже тогда были древними. Как и их младшие братья, эти древние могут на столетия впадать в оцепенение: тогда о них заботятся небольшие группы Дриад. Аданху – старейшего из Древесных Владык – считают самым мудрым; Эльфы часто обращаются к его опыту. Дурту, много столетий назад раненый Гномами (которые были или невероятно безумны, или невероятно храбры), – существо, которого доводит до грани помешательства его ненависть ко всем вредителям леса, и даже Эльфы осторожны в его присутствии. Другой древний – Рхидизанн – является для Эльфов тайной и редко попадает на глаза; со времен договора он живет в одиночестве, не поддаваясь на мольбы или просьбы. Он своеобразно видит потребности леса и не отвлекается от своей цели. Возможно, он сожалеет о союзе между Атэль Лореном и Азраи, хотя почему – это знает только он. Хотя один из этих троих всегда бодрствует, чтобы следить за лесом, в ответ на большую опасность, постигшую лес, иногда пробуждаются и другие. Чаше же Древесные Певцы будут умолять этих спящих повелителей леса встать на защиту Атэль Лорена.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Древесный Владыка	5	5	0	6	6	6	2	5	8
Древесный Патриарх	5	5	0	6	6	6	2	5	9

Специальные правила: *Лесной Дух, Чешуичатая икура (3+), Горючий, Упорный, Атака Живыми Корнями, Песнь леса, Ужас, Большая Цель*

Следопыты

Охраняющие тропинки, ведущие в Атэль Лорен, Следопыты – бесшумные и смертельно опасные стражи. Они – мастера маскировки, и могут пролежать незамеченными и неподвижными много дней подряд, до того как убить испуганную и злополучную жертву. Обычно путем Хранителя идут обучавшиеся как Следопыты, хотя изредка и молодежь из других кланов чувствует в крови зов леса. Иногда Эльф может посчитать, что ему уютнее в объятиях леса, чем в своей семье. Он уходит из поместья, проводя все больше и больше времени в лесу, оттачивая свои смертоносные навыки. Многие никогда не возвращаются из этого странствия – в Атэль Лорене есть места, опасные даже для Эльфов, все же выжившие приобретают несравнимое мастерство и закаляются пережитыми испытаниями.

Неразговорчивые и нелюдимые, Следопыты могут многие годы не посещать поместья Лесных Эльфов, ибо чувствуют себя совершенно свободно в родном лесу. Следопыты выживают в чаще леса благодаря сообразительности и хитрости, они занимаются собирательством и охотой, получая все необходимое, ежедневно почитая древний дух Атэль Лорена. Редко Следопыты возвращаются в поместья; они отличаются от остальных, даже родственников, поскольку явно ближе лесу, чем другие Эльфы. Нет двух Следопытов, ведущих себя одинаково, поскольку каждый учится на личном

опыте и пережитых испытаниях, а не по какой-то формальной системе подготовки.

Благодаря долгой практике с излюбленным оружием каждый Следопыт способен, по-видимому, без передышки и без потери точности выпустить шквал метких черных стрел. Мало кто из не видевших умение безмолвных Хранителей верит в правдивость рассказов тех немногих, кто действительно видел это и выжил, чтобы рассказать об этом. Тем не менее нельзя отрицать, что любой входящий в Атэль Лорен рискует быть убит без предупреждения Следопытами, сражаемый невидимыми лучниками или попадая в их ловко составленные ловушки. Когда призывают на битву, Следопыты собираются в маленькие отряды. Естественно, их необыкновенные умения связаны с искусством разрушения и внезапности – они бесшумно возникают возле незащищенного врага и исчезают так же быстро, как появились, еще до того как тело противника грохнется на землю.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Следопыт	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Сумеречный Страж	5	4	6	3	3	1	5	1	8

Специальные правила: *Скирмишеры, Смертельный Выстрел, Лесные Охотники*

Боевые Танцоры

Сплоченные труппы Боевых Танцоров исходили вдоль и поперек весь Атэль Лорен, проходя по дорожкам и секретным тропинкам, о которых немногие знают или смеют их использовать. Их радушно принимают в эльфийских залах и обращаются с величайшим почтением, но все же несколько со страхом и осторожностью. Другие Лесные Эльфы считают Боевых Танцоров дикими и непредсказуемыми, и не без основания, поскольку они – служители и почитатели эльфийского бога обмана Лозка, божеества, чьи обычаи являются тайной для тех, кто не предан его пути. Иногда в качестве Распорядителей Пира на больших празднествах служители Лозка ведут Эльфов под веселую музыку и исполняют сложные танцевальные ритуалы, воспроизводящие историю Атэль Лорена – повествовательная форма, столь же важная для Лесных Эльфов, как и более привычные песнопения и записанные истории.

Боевому Танцору кажется, что даже другие Эльфы движутся мучительно медленно, поскольку каждое движение, сделанное одним из рода Лозка, неосознанно или бесконтрольно перетекает в следующее, а из него в следующее. Отказываясь от успехов, Боевые Танцоры украшают себя извивающимся узором и окрашивают волосы в яркие цвета, выступая в роли мифических личностей и свирепых воинов; их движения и даже боевой стиль воздают должное тому, кто вдохновил их танец.

В битве Боевые Танцоры – смертельно опасные бойцы: подпрыгивая над врагом и переворачиваясь

в воздухе, они, падая, наносят удары в спину, и даже способны увернуться от летящих стрел. Таково их высочайшее мастерство и грация, что они, танцуя вокруг противника и изящно выполняя опасные пируэты, наносят смертельные удары, прежде чем неприятель сможет отреагировать. Многие считают их лесными демонами, неуловимыми существами, к которым невозможно подступить – ни сталь, ни камень, ни сила воли для них не помеха. Вестники Лозка еще ужаснее в боевых танцах – губокочитых ритуалах бога обмана. Во время этих танцев не отбивается ритм и не раздаются никакие указания. Но каждый Танцор инстинктивно принимает правильный рисунок, чтобы усилить и дополнить танец остальной части труппы, создающий переплетение движений столь же изящных и прекрасных, как и смертоносных. Каждый танец является не только особой боевой дисциплиной, но также и заявлением о верности и подтверждением прошлой победы. Так что Боевые Танцоры отмечают свои большие прошлые победы тем, что из костей врагов вырезают новую фигуру.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой Танцор	5	6	4	3	3	1	6	1	8
Поющий Клинок	5	6	4	3	3	1	6	2	8

Специальные правила: *Скирмишеры, Танцы теней Лозка, иммунитет к Психологии, Талисманнические Татуировки.*



Ястребиные Наездники

Много огромных хищных птиц обитает в Атэль Лорене, особенно в предгорьях, ущельях и скалах Серых Гор, где на высочайших вершинах находятся их гнезда. Обычно эти ястребы и сорокопуты вырастают намного больше, чем аналогичные виды в других местах Старого Света, хотя почему это происходит, остается тайной. Некоторые ученые полагают, что некогда эти птицы были распространены во многих землях, но в результате охоты на них давно исчезли в более доступных местах; другие же утверждают, что они изменились под действием магии. В чем бы ни заключалась правда, ястребы Серых Гор обычно вырастают до таких размеров, что размах крыльев составляет в среднем от пятнадцати до двадцати футов. Действительно, хотя большинство Эльфов живет под сенью Атэль Лорена, находятся такие, кто предпочитает менее лесистые предгорья Серых Гор, и так развилась странная близость между двумя племенами. На горных склонах эльфийские поместья прилепились к громадным скалистым пикам, на

которых ястребы устраивают гнезда, украшенные выбеленными солнцем костями тех, кто посмел вторгнуться на их территорию.

Между выкормленным Эльфом птенцом и его хозяином развивается прочная, почти неразрывная связь. Если потребуются, то выращенный таким образом ястреб, безусловно, понесет своего всадника в бой, нападая на противника и разрывая его крепким клювом и стремительными когтями. Эти узы связывают обе стороны вместе: Эльфы, решившие стать Ястребиными Наездниками, обязаны заботиться о своей птице так же, как ястреб — об Эльфе. С течением времени жизнь и сущность наездника и ястреба все теснее и теснее сплетаются, так что они становятся почти одним существом, живущим только тягой к охоте и предвкушением погони. Так что захватчик, вторгшийся в Сосновые Скалы, сталкивается не только с яростью ястребов, но также и с этими Эльфами — так несколько экспедиций Гномов нашли свою кончину. Пролетая над вершинами деревьев Атэль Лорена, Ястребиные Наездники высматривают приближающегося врага, они достаточно искусны, чтобы в случае необходимости направить своих Боевых Ястребов сквозь ветви деревьев на захватчиков. Летящие на Боевых Ястребах демонстрируют необыкновенную ловкость и равновесие — они способны выпустить тучи стрел, в то время как их птица пронесется сквозь лес.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Ястребиный Наездник	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Оседлавший Ветер	5	4	4	3	3	2	5	2	8
Боевой Ястреб	1	4	0	4	3	-	5	1	5

Специальные правила: *Летающая Кавалерия, Налет и Отскок*



Род Оседлавших Ветер

Род Сетайла

Иногда их называют Братями Сета или Всадниками Рассвета. Род Оседлавших Ветер главным образом происходит из Сосновых Скал, где их ездовым птицам не мешает плотный лесной покров, лежащих ниже областей Атэль Лорена. Члены рода Оседлавших Ветер часто бывают безрассудны, твердо зная, что стремительные птицы вынесут их невредимыми из большой опасности.

Название «Сетайла» происходит от эльфийской основы «Сетай», что означает полет, ветер и крик в дальних горах.

Дикие Всадники Курноуса

Дикие Всадники Курноуса – личная стража Ориона, столь же агрессивная и импульсивная, как и он сам. Это волшебные и опасные создания, они больше не являются настоящими Эльфами, которыми некогда были, но теперь они – часть Дикой Охоты. Зимой, когда дух их короля покоится, они с глазами, горящими волшебным огнем, безмолвные и неподвижные, охраняют Королевскую Поляну, препятствуя проникновению в самую священную рощу. Власть их абсолютна, ибо, удостоившись чести стать Дикими Всадниками, они полностью отделились от общества Лесных Эльфов за исключением того, что служат их королю. Хотя их уважают и почитают, большинство Эльфов по возможности избегает связываться с кланом Курноуса, уstraшенные могущественной аурой и неземной внешностью величественных воинов, которые теперь больше лесные духи, чем Эльфы. Как только воин ступает на путь Дикого Всадника, возвращения быть не может, и все же ни один не отказывается от этого призыва – поскольку это высочайшая честь, которая может быть дарована.



Когда зима сменяется весной – начинается ритуал возрождения Ориона, Дикие Всадники проводят церемонию: каждая стадия ритуала снова связывает их с вечным королем. В ночь чародейства и ужаса, когда призраки и жуткие крики наполняют поляны, владыка Атэль Лорена вновь пробуждается от своего смертного сна. Над торфяниками и пустошами, окружающими лес, разносится громкий звук рога Ориона, и Дикая Охота начинается опять. Весь Атэль Лорен содрогается от громовой поступи Ориона, шествующего через лес, с каждым шагом набирающего темп и приверженцев. За ним следуют Дикие Всадники – с пробуждением властелина они стали сильнее и свирепее и сели на самых быстроногих скакунов. Только храбрецы или безумцы остаются вне дома, когда рога Диких Всадников отвечают на призыв Ориона, поскольку их неземные звуки вызывают во всех услышавших животный страх. Такое поведение оправдано, поскольку не жди милосердия от Диких Всадников, которые столь же неумолимы и смертельно опасны, как и их властелин. Любой замеченный ими глупец будет затоптан без жалости, его смерть – жертва чистоте охоты и во славу Короля-в-Лесу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дикий Всадник	5	5	4	4	3	1	5	1	9
Дикий Охотник	5	5	4	4	3	1	5	2	9
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Специальные правила: Дикая Охота, Ярость Курноуса, Легкая Кавалерия, Лесные Духи, Талисманнические Татуировки

Клан Молодых Клан Хароит

Клан, привлекающий молодых Эльфов. Этот клан олицетворяет нетерпеливость и импульсивность. Многие Эльфы, становясь старше, покидают этот клан, однако более буйные Эльфы остаются. Другие Лесные Эльфы не доверяют клану. Большинство считает, что они не понимают равновесия, а поэтому – опасны. Часто они первыми реагируют с яростью. Название «Хароит» происходит от эльфийской основы «Харатои», что означает молодость, безграничную энергию и зависть.



Эльфийские скакуны

Быстрые и грациозные кони Лесных Эльфов ведут происхождение от чистокровных скакунов, с их стремительностью не могут сравниться лошади более младших пород, которые используются в других королевствах. Если бретонских боевых коней и жеребцов Имперских конюшен разводят ради

Род Лесных Всадников

Род Сенлу

Также известны как Род Экваса (находится на юго-западе), Лошадники, Рожденные в седле и Клан Всадников. Дворянин, едущий на эльфийском скакуне, часто принадлежит Роду Сенлу или когда-то входил в этот Род.

Название «Сенлу» происходит от эльфийской основы «Сенлуи», что означает стремительность и точность.

силы, выносливости и собачьей преданности, то скакунов Атэль Лорена с рождения приучают быть резвыми, стремительными и сноровистыми, работать вместе со своими всадниками, а не просто объезжают. Между выращенным таким образом скакуном и всадником возникают прочные узы, перерастающие в молниеносность и опасную грацию, которой немногие наездники могут соответствовать. В мирное время кони пасутся на потаенных полянах, пока всадник вновь не призовет их. Редкие чужаки, видевшие их играющими на пустоши, часто отказываются поверить, что эти кони действительно смертные существа, вместо этого полагая, что им повстречалось некое необыкновенное волшебное создание. По правде говоря, в скакунах Атэль Лорена волшебства не больше, чем в любом другом жителе леса — просто безмерная радость существа, рожденного на свободе, а не в неволе.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
--	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Эльфийский скакун

	9	3	0	3	3	1	4	1	5
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Лесные Драконы

На первый взгляд кажется невероятным, что создание столь огромное, как дракон, могло поселиться в чаще Атэль Лорена. Однако в глубине самых укромных лесных расщелин скрывается особый вид больших небесных змиев, который давно приспособился к жизни среди густого леса. Защищенные пологом леса и огражденные отвесными стенами ущелий от внимания молодых героев, стремящихся прославиться, драконы благоденствовали и плодились. Такая дальновидность оказалась совершенно противоположной другим местам Старого Света, где драконы и их род давным-давно были или уничтожены, или загнаны в горы.



Ни одно существо, живущее в Атэль Лорене, не осталось неизменным, и Лесные Драконы не исключение. Подобно некоторым группам Лесных Эльфов, драконы медленно становились частью леса, их нельзя считать полностью независимыми существами, но продолжением желания леса уцелеть и процветать. Несмотря на то, что они остаются прожорливыми хищниками, драконы охотятся, только если лес нуждается в них, а остальное время находятся в состоянии спячки. Если слишком сильный для Древесных Духов Атэль Лорена противник нарушит неприкосновенность леса, лес разбудит одно, иногда несколько этих огромных животных, чтобы они стали верховными животными для достойного Высокородного. Немногие создания могут сопротивляться дыханию Лесного Дракона – приторному зеленому пару, вызывающему сильную лихорадку у всех вдохнувших его, подавляющему их волю и погружающему в бессознательное состояние, из которого не выходят. Как только долг будет выполнен, а аппетит насыщен плотью неприятеля, драконы опять впадают в спячку, пока их не призовут вновь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Специальные правила: Полет, Ужас, Большая Цель, Ядовитое Дыхание, Чешуйчатая шкура (3+)



Благородный Олень

Ни одно животное во всем Атэль Лорене не ценится дороже Благородного Оленя, существа, которого Лесные Эльфы почитают как истинную душу леса. Какова бы ни была его настоящая природа, бес-

Род Возмездия

Род Талу

Очень маленький род, посвященный возмездию за нанесение конкретного вреда (или Атэль Лорену, или лично). Это необычный род – к нему присоединяются только для выполнения конкретной мести, а после возвращаются к своему прежнему Роду. Оставаться в роду Талу слишком долго крайне опасно (нельзя покинуть род, не исполнив приведшую в него мсть), и Эльфы вступают в этот род очень редко. Принадлежащие этому клану известны как Расколтые Клинки и Скорбные Певцы.

Название «Талу» происходит от эльфийской основы «Талуи», что означает ненависть или мсть.

спорно одно – Благородный Олень волшебное создание, хотя, безусловно, величественнее Единорога. Этот зверь только изредка показывается в знаменательные времена, обычно когда лесу угрожает большая опасность – хотя иногда появляется и во время большого праздника, что истолковывается как великая удача. Один раз или дважды в поколение Благородный Олень ищет самого достойного или храброго Лесного Эльфа и соглашается везти его в битву. Присутствие этого существа является благом для остальных, поскольку Олень не только грозный противник в бою: само его присутствие вдохновляет на величайшие подвиги. Нечасто можно повстречать Благородных Оленей, а увидеть Белого Оленя Атэль Лорена – прекраснейшего и грациознейшего могучего оленя – еще труднее. Только одно такое прекрасное животное видели когда-либо, и все Азраи убеждены, что только один и был всегда – что он является бессмертной сущностью леса, никогда не стареющей и не умирающей.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Благородный Олень	9	5	0	5	4	3	4	2	7

Специальные правила: Лесной дух

Единороги

Хотя они очень похожи на больших и могучих лошадей, Единороги – совершенно другие животные, поскольку у них на лбу имеется рог. Как все волшебные существа Атэль Лорена, они – часть разветвленного сознания, соединяющего лес воедино, и являются чем-то отличным от того, чем кажутся. В определенных слоях бретонского общества рог Единорога ценится как высочайшая награда, и много доблестных рыцарей сгинуло в чаще Атэль Лорена, преследуя Единорога. Много миль рыцари неустанно гонятся за Единорогом, все время чуть-чуть не настигая зверя. И тогда, когда храбрый воин полагает, что загнал свой приз в угол, существо неожиданно исчезает, а он случайно оказывается на расстоянии нескольких шагов от роя мстительных Злыдней или неусыпных Следопытов.



Само присутствие Единорога – магического существа – пагубно для других существ, вызванных или созданных волшебством. Из-за эгоистичного характера Единорога не чувствуют никакой близости с такими созданиями, несмотря на их общее происхождение. Во всяком случае, им жалко, что эти существа, на свою беду, не созданы Единорогами. Любопытно, что Единорогов преимущественно влечет к тем, кто обладает знанием тайных искусств. Их притягивают женщины-маги как мотыльков – огонь, поскольку вкус истинной магии немногим одурманивает их. Большинство эльфийских магов находит эту ситуацию вполне подходящей, чтобы приручить Единорога или, по крайней мере, расположить его к себе, поскольку Единорог – превосходный и надежный скакун, хотя было бы неверно допустить, что зверь покорился воле всадника – просто они оба некоторое время движутся одним путем. Кроме того, необыкновенная природа Единорога обеспечивает мага определенной защитой от враждебной магии: часто разрушенное заклинание приводит скакуна в более опьяненное и возбужденное состояние.

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

Специальные правила: *Рог Единорога, Магическое Сопротивление(2), Лесной дух*

Гигантские Орлы

С момента появления эльфийской расы между Эльфами и Гигантскими Орлами существовала близкая связь. Эти узы между Лесными Эльфами и благородными птицами сильны до сих пор, и многие орлиные семьи устроили свои гнезда на вершинах Серых Гор возле границ Атэль Лорена. Орлы умнее и благороднее более мелких Боевых Ястребов, живущих ниже по горным склонам; эти неусыпные стражи испытывают сильную ненависть к злобным тварям. Когда внизу происходят тревожные события, Гигантские Орлы непрерывно доставляют вести эльфийским дворянам, заблаговременно принося им ожидаемое, и часто решающее, предупреждение о вторжении или битве. Очень редко в безвыходной ситуации орел может предложить себя в качестве ездовой птицы заслужившему доверие Эльфу – большая честь в глазах Лесных Эльфов. Это становится началом большой и прочной дружбы, которая продолжает связывать обе стороны даже после смерти.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Специальные правила: *Полет*

Создание армии Лесных Эльфов

При создании своей армии лесных Эльфов можно идти несколькими путями. Первая из приведенных ниже армий построена вокруг основных Отрядов — лесных Стражей, разведчиков, лесных Всадников и Дриад. Она практически полностью пластиковая. С добавлением Дворянина и Воспевающего эта армия становится прекрасным стартовым набором, используя который вы можете освоить армию и решить, что вам надо в дальнейшем.

Добавляя полки один за одним, вы можете построить более сильную и комплексную армию. Вы, в частности, можете расширять вашу армию, добавляя в нее более специализированные подразделения. Добавление в армию Диких Всадников даст вам мощное кавалерийское ударное подразделение.

В качестве альтернативы может выступать устрашающий и могучий Древесный Владыка или труппа маневренных и сильных в ближнем бою Боевых Танцоров. Добавления таких более специализированных подразделений придаст вашей армии самобытность и позволит вам собрать свою собственную уникальную армию, отвечающую вашему стилю игры.

Многие игроки предпочитают сначала разрабатывать структуру своей армии, прежде чем что-то покупать или красить. Структура армии подразумевает не только ее тактику и стратегию, но и ее цветовую схему и общий настрой. Армии, описанные ниже, отражают армии Лета, с его сильным зеленым цветом и большим количеством активных лесных духов.



Армия Лесных Эльфов на 1000 очков, построенная вокруг Основных подразделений.



Армия Лесных Эльфов на 2500 очков, полученная добавлением Специальных и Редких подразделений.

Повелители Атэль Лорена



Орион, король и консорт Атэль Лорена



Знаменосец
Армии



Высокородный



Дрича, Дух Ветвей



Воспевающий



Дворянин-Следопыт



Воспевающий



Сплетающий Ветры Магии



Сестры Сумерек, Наэстра и Арахан

Защитники леса



Лесные Стражи



Разведчики

Дворянин Лесных Эльфов



Лесные Всадники

Чемпион Лесных Всадников



Лесные Всадники прорываются через линию Зверолюдей

Дикие Звери леса



Дикие Всадники





Наездники на Ястребах



Дикая Охота Курниоса обрушивается на мародерствующих Зверолюдей

Духи Леса



Древоиды



Подобные древним скрюченным деревьям, Древоиды окружают банду ничего не подозревающих Бретонцев



Древесный Владыка



Дриады

Стражи Пытей и Трон



Дворянин-Танцор

Боевые Танцоры



Племя Боевых Танцоров готовится выдворить Гномов Карак Нормы из священной рощи в глубине Атэль Лорена



Следопыты



Вечный Дозор



Воинство Атэль Лорена обрушивается из-под покрова леса на орду агрессоров-Зверолодей.



1216

1216

Покраска Лесных Эльфов

В одежде Лесные Эльфы предпочитают естественные тона природы, для того чтобы подчеркнуть свою связь с Атэль Лореном. Выбор времени года также станет для вас выбором доминирующего тона армии – от светло-зеленого цвета весны до красноватого тона осени. Эльф в примере покрашен в цвета лета, а дриада покрашена так, чтобы демонстрировать текстуру дерева. Ниже приведены цветовые схемы для весны, осени и зимы.



КОЖА

- Нанесите слой цвета Tanned Flesh, затем последовательно осветлите кожу цветами Dwarf Flesh и Elf Flesh. Последнее осветление делается смесью цветов Elf Flesh и Bleached Bone.



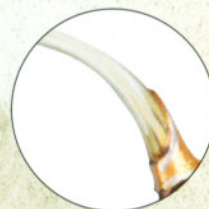
КОЖА

- Используйте цвет Dark Flesh в качестве основы, затем последовательно осветлите цветами Vomit Brown и Bubonic Brown.



ДРЕВЕСНАЯ ПЛОТЬ

- Нанесите базовый слой цвета Graveyard Earth, а затем осветлите все цветом Desert Yellow. Далее последовательно осветлите цветами Commando Khaki и Bleached Bone.



ЛУК

- Нанесите на лук слой цвета Snakebite Leather. Далее осветлите цветами Bubonic Brown и Bleached Bone.



ПЛАЩ

- Нанесите базовый слой цвета Dark Angel Green поверх черной грунтовки. Осветлите сначала цветом Camo Green, а затем небольшим количеством цвета Bleached Bone.



КОРА

- Кора сначала красится цветом Codex Gray, а затем осветляется цветом Fortress Grey. В конце покраски нанесите на кору проливку из смеси разбавленной краски Snot Green и черных чернил.

Цветовые схемы



ВЕСНА

- Goblin Green
- Bestial Brown и Catachan Green



ОСЕНЬ

- Scab Red
- Bubonic Brown



ЗИМА

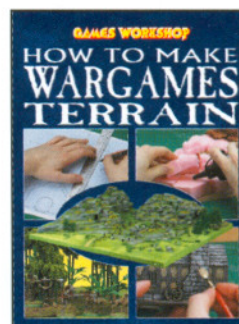
- Shadow Grey
- Commando Khaki

Изготовление леса

Леса Атэль Лорена – это немаловажная часть армии Лесных Эльфов. При игре по сценарию «Генеральное Сражение» правила Лесных Эльфов позволяют им выставить где угодно на столе свой собственный лес. На этой странице вы найдете несколько методов создания своего родного леса.



Самый простой метод создать лес – это приклеить к основе несколько модельных деревьев, которые вы можете купить в магазине. Далее основа покрывается песком и выкрашивается в цвет Scorched Brown. После полного высыхания клея и краски используется модельный флок для того, чтобы слить базы деревьев с основой.



Дополнительную информацию о создании ландшафта вы можете найти в книге «Как делать ландшафт для настольных игр».

Используя разнообразные модельные технологии, вы можете создавать свои собственные деревья. Ниже приведены примеры деревьев, сделанных из проволоки, с разными типами кроны.



Лошадиный волос с флоком и клеем



Губкообразный флок



Искусственный мох

Галерея



Боевой Танцор
Конверсия Али Моррисон



Следопыт
Джозеф Вилтшир



Лесной Владыка
Конверсия Марка Бредфорда



Древоиды
Конверсия Криса Шау



Дворянин Лесных Эльфов
Конверсия
Джозефа Хилла



Дрича
Джеф Вилсон



Дриада
Майк Андерсон

30 миль



Время и расстояние необычно действуют в Атэль Лорен. Часто кажется, что определенные участки леса перемещаются, и даже его границы, как известно, день ото дня изменяются.

Пятимильная поездка может растянуться на год, а путешествие на сто миль займет час...

Армия Лесных Эльфов

Предназначение этого Воинского листа в том, чтобы позволять игрокам выводить в поле различные армии, которые, тем не менее, будут равны друг другу по мощи. Каждая модель имеет свою стоимость в очках, определяющую эффективность модели на поле боя. Большая стоимость модели указывает на ее преимущество перед более дешевыми моделями. Это означает, что модель сильнее, быстрее или другим образом эффективней на поле боя. Стоимость армии есть простая сумма стоимостей всех моделей в армии.

Также этот воинский лист делит ваши подразделения на классы, которые определяют ценность подразделения. Более эффективные и дорогие подразделения более редки и могут быть выведены на поле в меньшем числе. Например, лист не допустит армию, целиком состоящую из Гигантов или Катапульта. Такая игра была бы неинтересна и просто бессмысленна. Также в листе указаны минимальное и максимальное количество моделей в подразделении, чемпионы в подразделениях и дополнительное вооружение.

Как использовать этот воинский лист

Этот лист создается с таким расчетом, чтобы два игрока могли выбрать свои армии на одинаковую сумму очков и сыграть битву в соответствии с основными правилами Warhammer.

Этот лист также позволяет играть специфические сценарии игры, которые описаны в основной книге правил, или придуманные самими игроками. Требования сценария могут изменить количество доступных подразделений и другие начальные условия. Следует иметь в виду, что все изменения в начальных условиях этого листа делаются либо в соответствии с принятым сценарием, либо по взаимному согласию игроков. То есть до тех пор, пока вы с другом согласны с изменениями, которые вы сами вносите в сценарий, вы можете корезить этот лист как хотите. Но имейте в виду, что официальные турниры ведутся именно по правилам этого листа — без изменений.

Организация листа

Воинский лист разделен на четыре секции:

Персонажи

В этом разделе описаны генералы и маги вашей армии, отдельные модели, исключительно важные для вас.

Основные подразделения

В этом разделе представлены самые распространенные подразделения, многочисленные и простые. Ни одна армия не может без них обойтись. Их количество не ограничено.

Специальные подразделения

Менее распространенные, но более мощные подразделения представлены в этом разделе. Их количество ограничено.

Редкие подразделения

Редкие подразделения потому так и называются, что они редки. Это высокоэлитные подразделения, монстры и боевые машины.



Выбор вашей армии

Перед выбором своей армии игроки договариваются, на какое количество очков они будут играть. Обычная игра ведется на 2000 очков и занимает пару часов времени. Чем больше количество очков, на которое вы соглашаетесь играть, тем больше времени вы затратите на игру.

Следует иметь в виду, что точно подогнать армию под оговоренную стоимость нельзя, но можно к этому приблизиться. Обычно допускается недобор нескольких очков. По общему соглашению перебор недопустим.

Выбор персонажей

Персонажи делятся на два типа: Лорды – наиболее могучие персонажи, – и Герои, то есть все остальные. Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести на поле в зависимости от стоимости армии, приведено ниже.

Стоимость Армии	Максимум персонажей	Макс. Лордов
<2000	0–3	0
2000–2999	0–4	до 1
3000–3999	0–6	до 2
+1000	+2	+1 макс.

Ваша армия всегда может включать меньше персонажей, чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда: это Генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваши персонажи могут быть Героями. Вы обязаны сообщить вашему противнику, кто из ваших героев Генерал.

Например, в армию на 2500 очков вы можете включить одного Высокородного (Лорда), одного Воспевающего, одного Духа Ветвей и одного Дворянина (все – Герои). То есть вы имеете четырех Героев, один из которых Лорд.

Выбор подразделений

Подразделения делятся на основные, специальные и редкие. Количество подразделений, обязательное или доступное для армии в зависимости от ее стоимости, приведено ниже.

Стоимость Армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0–3	0–1
2000–2999	3+	0–4	0–2
3000–3999	4+	0–5	0–3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду, что в разделе «Основные подразделения» указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений, которое вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 очков вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим Генералом.

Следует также иметь в виду, что подразделения могут менять свое место в воинской организации в зависимости от того, какой персонаж явля-

ется вашим Генералом. Например, если вашим Генералом является Владыка Гробниц, то колесницы являются в вашей армии основными, а не специальными подразделениями.

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству. Так, вне зависимости от стоимости армии, вы можете всегда иметь только одного знаменосца.

Описание подразделения

Каждое подразделение описано в воинском листе. Приводится описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, тех моделей, которые в него входят: например, в подразделении Лесных Всадников в дополнение к самим Всадникам даются профили их Лошадей и их Чемпиона.

Размер подразделения. В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

Вооружение и доспехи. Описывается вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимость дополнений к подразделению (например, Чемпионов), дополнительного вооружения и доспехов. Предметы, указанные в этом разделе, являются не обязательными.

Специальные правила. Довольно неудобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описанию моделей в разделе «Хранители Атэль Лорена», либо к основной книге правил Warhammer.

Псы Войны

По правилам Warhammer допустимо использовать в армии подразделения Наемников или Псов Войны. Самым распространенным типом наемников являются Легендарные Полки – именные наемные подразделения, вписавшие свои имена в хроники войн Старого и Нового Света. Это подразделения других рас, которые могут быть включены в вашу армию. Правила для них вы можете найти в книге Warhammer Chronicles. В отношении игровых правил термины «Псы Войны» и «Легендарные Наемные Полки» являются один и тем же.

Большинство Псов Войны могут включаться в армию как редкие подразделения, но некоторые могут занимать другое место в воинской организации, могут занимать более одного слота или занимать в вашей армии слоты Героев.

Лорды

Есть среди Лесных Эльфов могучие воины и маги, которые правят Азраи мудростью и силой личности. Эти могучие Генералы и воины, а также адепты лесной магии часто встают во главе могучих орд Атэль Лорена.

Лесные Патриархи – это могучие порождения самого леса. Их сила и древность лежат за пределами понимания даже самых мудрых и опытных смертных. Они также могут вести в бой защитников своего леса.

Высокородный Лесной Эльф 145 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Высокородный	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Вооружение и доспехи: Длинный лук.

Дополнения:

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков, копье за +3 очка или двуручное оружие за +6 очков.
- Может иметь легкий доспех за +3 очка, а также нести щит за +3 очка.
- Может быть членом одного из указанных ниже Племен (смотрите страницу 66): Боевых танцоров (+50 очков), Диких Всадников (+50 очков), Следопытов (+45 очков), Альтеров (+35 очков), Разведчиков (+25 очков), Зимнего Дозора (+10 очков).
- Если является членом Племени Диких Всадников, может ехать в бой на Благородном Олене за +50 очков.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +18 очков, Гигантском Орле за +50 очков или лесном Драконе за +320 очков.
- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) и/или магические предметы из числа Распространенных или предметов Лесных Эльфов (смотрите страницу 62) на сумму до 100 очков.

Сплетающий Ветры Магии 215 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сплетающий	5	4	4	3	3	3	5	1	9

Вооружение и доспехи: Длинный лук.

Магия: Сплетающий является магом 3 уровня. Он может использовать школы Жизни и Зверя, описанные в основной книге правил, или Школу Атэль Лорена (страница 78).

Дополнения:

- Может быть магом 4 уровня за +35 очков.
- Может быть членом Иллюзорного племени (+20 очков).
- Если является членом Иллюзорного Племени, может ехать в бой на Единороге за +65 очков.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +18 очков или Гигантском Орле за +50 очков.
- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) и/или магические предметы из числа Распространенных или предметов Лесных Эльфов (смотрите страницу 62) на сумму до 100 очков.

Лесной Патриарх 325 очков за модель

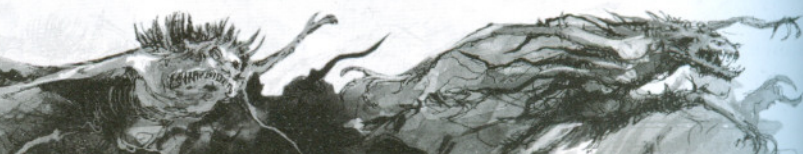
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Патриарх	5	5	0	6	6	6	2	5	9

Лесной Патриарх занимает слот Лорда И Редкого подразделения.

Дополнения:

- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) на сумму до 100 очков.

Специальные правила: Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (3+), Упорный, Атака Живыми корнями, Горючий, Большая Цель, Песнь Леса, Ужас



Дворянин Лесных Эльфов * 75 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дворянин	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Вооружение и доспехи: Длинный лук.

Дополнения:

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, копье за +2 очка или двуручное оружие за +4 очка.
- Может иметь легкий доспех за +2 очка, а также нести щит за +2 очка.
- Может быть членом одного из указанных ниже Племен (смотрите страницу 66): Боевых танцоров (+30 очков), Диких Всадников (+35 очков), Следопытов (+35 очков), Альтеров (+25 очков), Разведчиков (+15 очков), Зимнего Дозора (+5 очков).
- Если является членом Племени Диких Всадников, может ехать в бой на Благородном Олене за +50 очков.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +12 очков или на Гигантском Орле за +50 очков.
- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) и/или магические предметы из числа Распространенных или предметов Лесных Эльфов (смотрите страницу 62) на сумму до 50 очков.

Воспевающий Ветры Магии 90 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воспевающий	5	4	4	3	3	2	5	1	8

Вооружение и доспехи: Длинный лук.

Магия: Воспевающий является магом 1 уровня. Он может использовать школу Атэль Лорена (страница 78).

Дополнения:

- Может быть магом 2 уровня за +35 очков.
- Может быть членом Иллюзорного племени (+20 очков).
- Если является членом Иллюзорного Племени, может ехать в бой на Единороге за +65 очков.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +12 очков.
- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) и/или магические предметы из числа Распространенных или предметов Лесных Эльфов (смотрите страницу 62) на сумму до 50 очков.

Дух Ветвей 65 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дух Ветвей	5	6	0	4	4	2	8	3	8

Дополнения:

- Может быть магом 1 уровня за 50 очков. Использует школу Атэль Лорена.
- Может выбирать Духов (смотрите страницу 60) на сумму до 50 очков.

Специальные правила: Лесной Дух, Страх

Герои

* ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Дворянин в армии Лесных Эльфов может нести знамя армии за +15 очков. Он не может быть Генералом армии.

Знаменосец армии теряет свой Длинный Лук, не может иметь дополнительного не магического оружия или щита. Он не может быть членом какого-либо племени.

Знаменосец армии может нести магическое знамя (без ограничений по очкам), но если он несет такое знамя, он не может выбирать другие магические предметы.

Скакун

Ниже даны профили скакунов, которых персонажи Лесных Эльфов могут использовать в бою. Полные правила для них смотрите в соответствующем разделе этой книги.

Эльфийский скакун

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
9	3	0	3	3	1	4	1	5

Благородный Олень

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
9	5	0	5	4	3	4	2	7

Специальные правила: Лесной Дух

Гигантский Орел

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

Специальные правила: Полет

Единорог

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

Специальные правила: Рог Единорога, Магическое Сопротивление (2), Лесной дух

Лесной Дракон

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	6	0	6	6	6	3	5	8

Специальные правила: Полет, Ужас, Большая Цель, Ядовитое Дыхание, Чешуйчатая шкура (3+), занимает дополнительный слот Героев



Основные подразделения

Лесные Стражи являются самыми многочисленными воинами Атэль Лорена, и часто первыми отвечают на призыв к оружию. Их навык владения луком феноменален, и они по праву внушают страх всему известному миру.

Лесные Всадники являются опытными наездниками, способными пройти через самый густой лес и обрушить на врага смертоносные стрелы прямо из седла.

Основные подразделения являются самыми многочисленными в армии Лесных Эльфов. Существует минимум Основных подразделений, которые вы должны взять в вашу армию (страница 50).

Ограничений на максимальное количество Основных подразделений нет.

Лесные Стражи

12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Первый Лук	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Размер подразделения: 10+ (от 5 до 10 для Разведчиков).

Вооружение и доспехи: Длинный лук.

Дополнения:

- Один Страж может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Страж может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Страж может быть Первым Луком за +6 очков.
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 25 очков.

Специальные правила: Длинные Луки Лесных Стражей

Разведчики: Подразделение Лесных Стражей может быть преобразовано в подразделение Разведчиков по цене +5 очков за модель. Разведчики используют специальные правила «Скирмишеры» и «Разведчики», но теряют специальное правило «Длинные Луки Лесных Стражей». Вы не можете иметь в армии больше подразделений Разведчиков, чем подразделений обычных Лесных Стражей.

Лесные Всадники

24 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Всадники	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Повелитель Лошадей	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

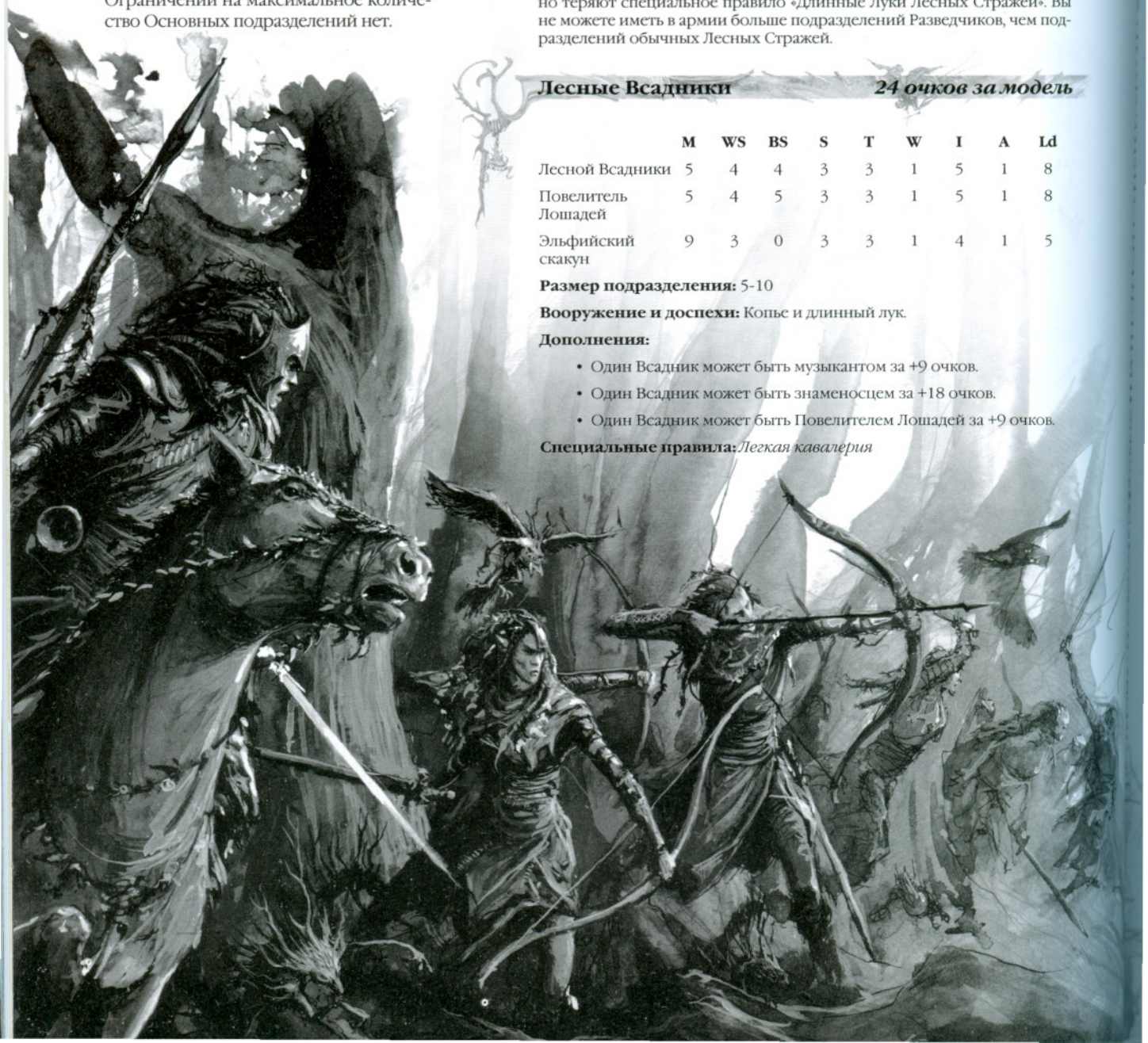
Размер подразделения: 5-10

Вооружение и доспехи: Копье и длинный лук.

Дополнения:

- Один Всадник может быть музыкантом за +9 очков.
- Один Всадник может быть знаменосцем за +18 очков.
- Один Всадник может быть Повелителем Лошадей за +9 очков.

Специальные правила: Легкая кавалерия



Вечный Дозор

12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вечный Дозорный	5	5	4	3	3	1	5	1	9
Страж	5	5	4	3	3	1	5	2	9

Размер подразделения: 10+

Оружие и доспехи: Оружие и Доспехи Вечного Дозора.

Дополнения:

- Один Дозорный может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Дозорный может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Дозорный может быть Стражем за +12 очков.
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила: Боевой Стиль Вечного Дозора, Телохранители

Основные подразделения

Сопровождая своего Лорда и Генерала в бой, Вечные Дозорные дают клятву отдать за него свою жизнь, если такая необходимость возникнет.

Дриады – это опасные лесные духи, которые заманивают ничего не подозревающих путников в лес, прежде чем открыть свое истинное лицо и разорвать врага леса в фонтане крови, а затем скрыться в темном сердце Атэль Лорена.

* Если вашу армию возглавляет Высокородный, то Вечный Дозор является Основным подразделением в ней. В ином случае Вечный Дозор – это специальное подразделение.

Дриады

12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дриада	5	4	0	4	4	1	6	2	8
Нимфа	5	4	0	4	4	1	6	3	8

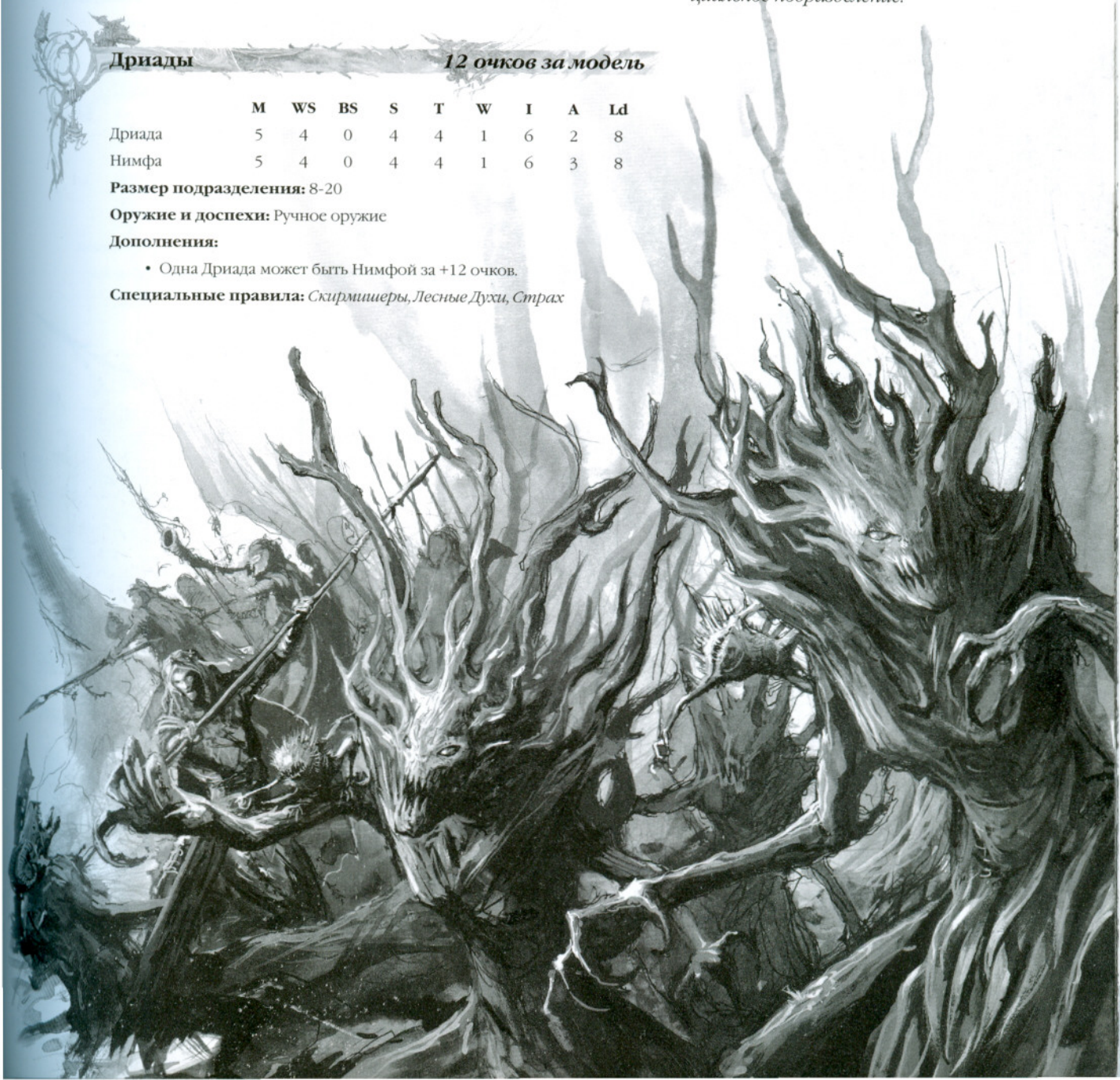
Размер подразделения: 8-20

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Дополнения:

- Одна Дриада может быть Нимфой за +12 очков.

Специальные правила: Скиммишеры, Лесные Духи, Страх



Специальные подразделения

В битве Танцоры выплывают элегантно и смертоносный танец, который заканчивается смертью всех, кто им противостоит.

Наездники на Ястребах – это редкое и небольшое племя, которое имеет глубокую и прочную связь с Боевыми Ястребами. Благодаря этой связи они могут ехать на них в бой как на лошадях.

Существует ограничение по максимальному числу специальных подразделений в вашей армии (страница 50).

Труппа Боевых Танцоров

18 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Танцор	5	6	4	3	3	1	6	1	8
Поющий Клинок	5	6	4	3	3	1	6	2	8

Размер подразделения: 5-15

Вооружение: Оружие Боевых танцоров.

Дополнения:

- Один Танцор может быть Музыкантом за +7 очков.
- Один Танцор может быть Поющим Клинком за +14 очков.

Специальные правила: *Скирмишеры, Танцы теней Лоза, иммунитет к Психологии, Талисманнические Татуировки*

Ястребиные Наездники

40 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ястребиный Наездник	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Повелитель Ветра	5	4	4	3	3	2	5	2	8
Боевой Ястреб	1	4	0	4	3	-	5	1	5

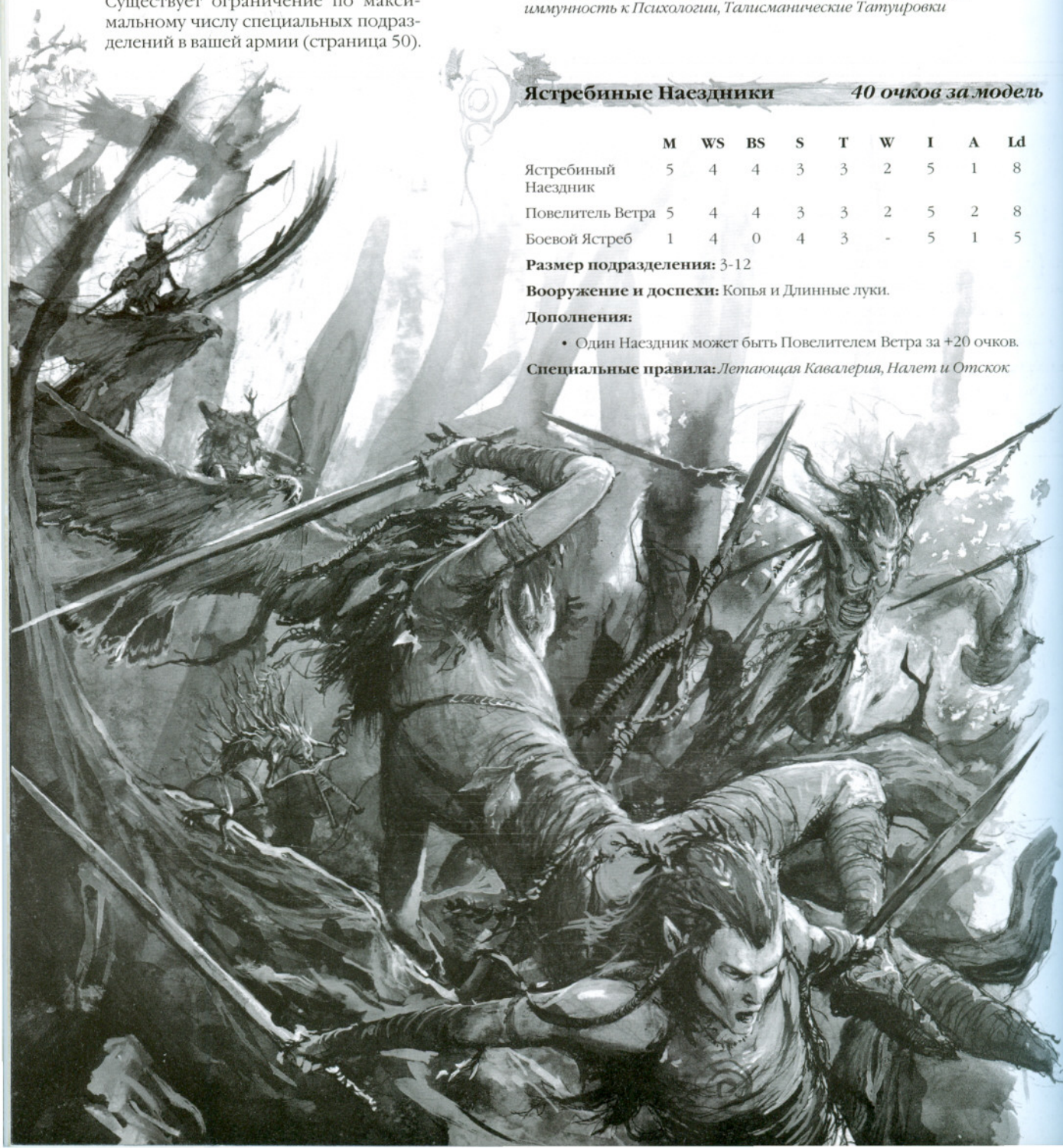
Размер подразделения: 3-12

Вооружение и доспехи: Копья и Длинные луки.

Дополнения:

- Один Наездник может быть Повелителем Ветра за +20 очков.

Специальные правила: *Летающая Кавалерия, Налет и Отскок*



Дикие Всадники Курниоса

26 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дикий Всадник	5	5	4	4	3	1	5	1	9
Дикий Охотник	5	5	4	4	3	1	5	2	9
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружения и доспехи: Легкий доспех и копыя.

Дополнения:

- Один Всадник может быть музыкантом без дополнительной оплаты.
- Один Всадник может быть знаменосцем за +18 очков.
- Один Всадник может быть Повелителем Лошадей за +18 очков.
- Знаменосец подразделения может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила: *Дикая Охота, Ярость Курниоса, Легкая Кавалерия, Лесные Духи, Талисманнические Татуировки*

Древоиды

65 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Древоид	5	4	0	5	5	3	3	3	8
Древесный Старейшина	5	4	0	5	5	3	3	4	8

Размер подразделения: 3-12

Вооружение и доспехи: Ручное оружие.

Дополнения:

- Один Древоид может быть Древесным Старейшиной за +20 очков.

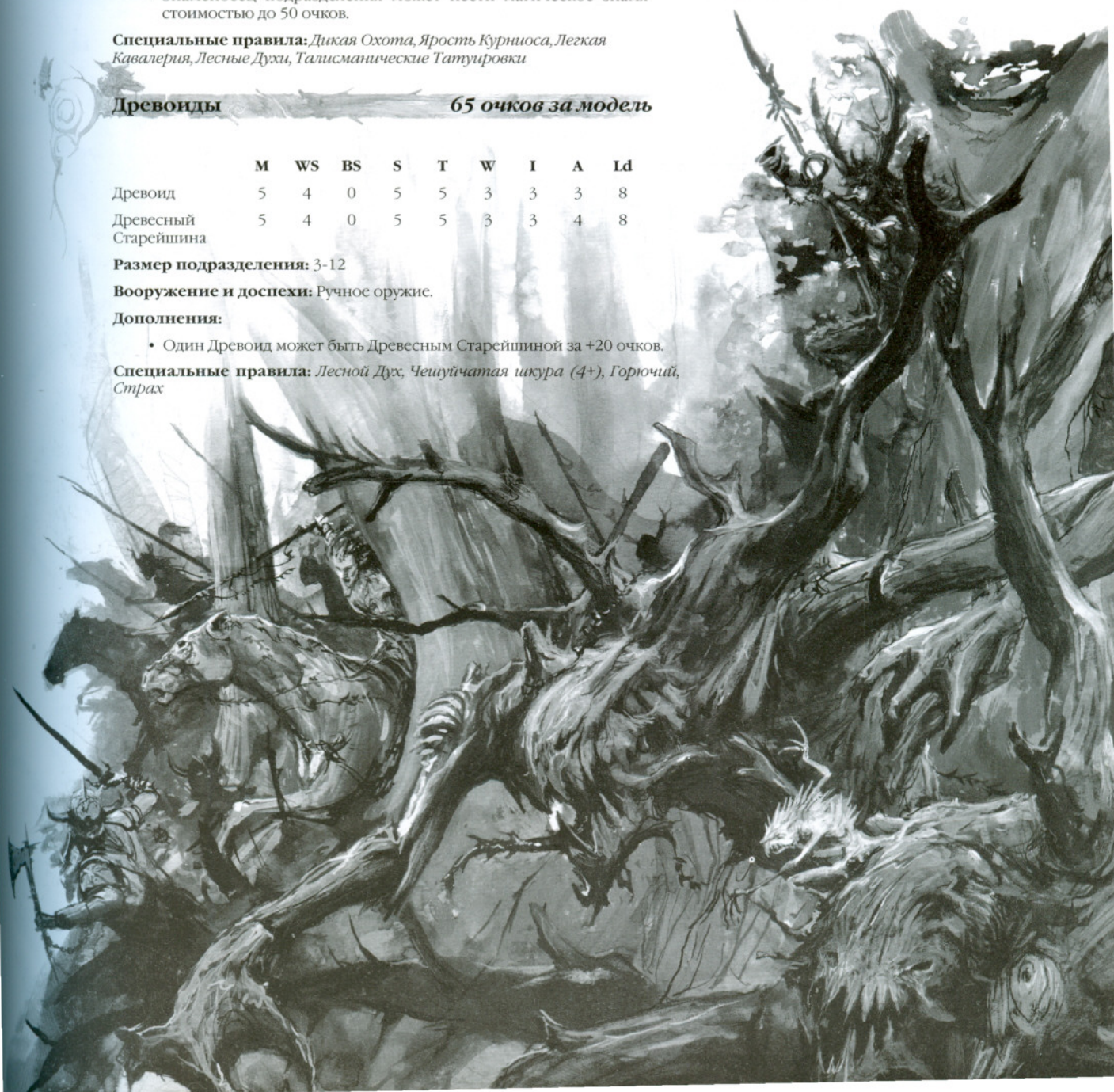
Специальные правила: *Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (4+), Горючий, Страх*

Специальные подразделения

Дикие Всадники являются телохранителями самого Ориона, и идут с ним в бой бок о бок во время внушающей ужас Дикой Охоты.

Во времена большой войны из глубин лесов приходят Древесные Духи, огромные и устрашающие древесные воины леса. Они страшны в бою и практически неуязвимы для большинства солдат всех армий мира.

Существует ограничение по максимальному числу специальных подразделений в вашей армии (страница 50).



Редкие подразделения

Редкие подразделения в армии Лесных Эльфов включают наиболее опасных и ужасающих обитателей леса, а также самых умелых и таинственных Разведчиков и Хранителей самых тайных троп.

Следопыты способны преследовать свою жертву сутками, прежде чем подойти на дальность выстрела и убить ее одной стрелой.

Лесные Владыки – это истинные хозяева леса Атэль Лорен, сродни Старшим Демонам в обителях Хаоса, повелители лесных духов от мала до велика, пастыри Дриад и воплощенный кровавый ужас любого, кто отваживается ступить без спроса под священные своды Леса Фей.

Существует ограничение по максимальному числу редких подразделений в вашей армии (страница 50).



Следопыты

24 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Следопыт	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Хранитель пути	5	4	6	3	3	1	5	1	8

Размер подразделения: 5-10

Вооружения и доспехи: Длинный лук и два ручных оружия.

Дополнения:

- Один Следопыт может быть Хранителем пути за +8 очков.

Специальные правила: *Скirmiшеры, Смертельный Выстрел, Лесные Охотники*



Лесной Владыка

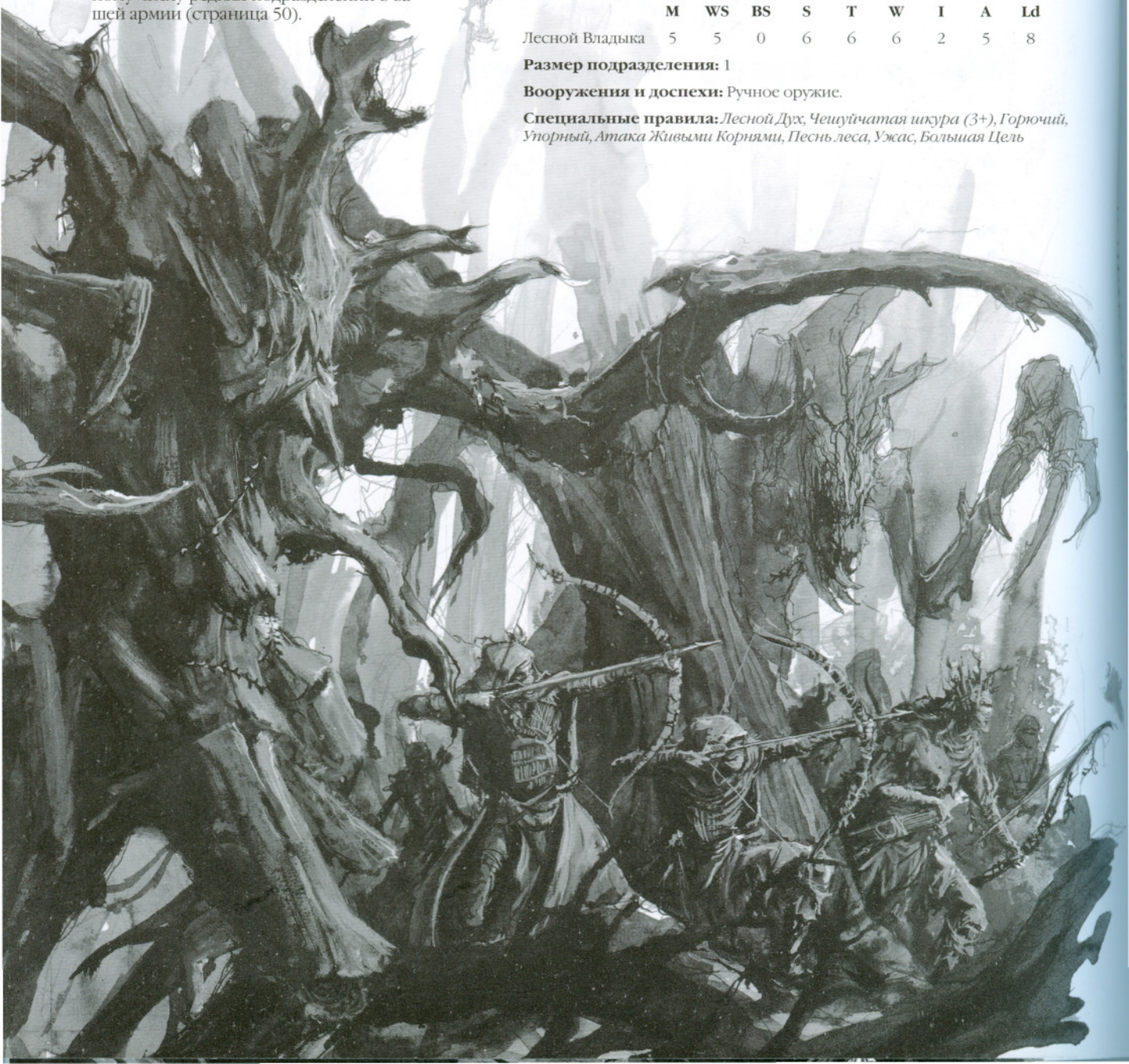
285 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесной Владыка	5	5	0	6	6	6	2	5	8

Размер подразделения: 1

Вооружения и доспехи: Ручное оружие.

Специальные правила: *Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (3+), Горючий, Упорный, Атака Живыми Корнями, Песнь леса, Ужас, Большая Цель*



Гигантский Орел

50 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Размер Подразделения: 1

Вооружения и доспехи: Ручное оружие.

Специальные правила: Полет

Псы Войны – стоимость может варьироваться

Псы Войны – это наемные подразделения, которые вы можете нанять в помощь своей армии.

Вы можете нанять подразделение Псов Войны как редкое подразделение вашей армии, если специальные правила самого наемного подразделения не имеют каких-либо особых указаний на этот счет.

Редкие подразделения

Гигантские орлы вьют гнезда высоко в горах на границах Атэль Лорена. В часы большой нужды они приходят на помощь Эльфам, ибо их связывает древняя и прочная связь.

Иногда, когда того требует необходимость выживания леса, Лесные Эльфы могут объединить свои силы с соседями, чаще всего с Бретонцами. Еще реже и в еще более безвыходных ситуациях Лесные Эльфы могут принять в свои армии наемников. В армиях Лесных Эльфов часто видели Боевых Петухов Люмпина Крука и Потерянное Племя Скарлока.

Существует ограничение по максимальному числу редких подразделений в вашей армии (страница 50).



Духи-Помощники Атэль Лорена

Лес Атэль Лорен населен разнообразными, капризными и непредсказуемыми духами. В своей истинной форме они появляются как небольшие шарики света или как размытое свечение в воздухе.

Но, используя свои силы, они могут принимать практически любую форму, и это сильно затрудняет их классификацию по типам и видам. В общем и целом они известны как спрайты или духи, которые могут в равной степени как помочь одинокому путнику найти путь домой, так и завести его в смертельную ловушку. В мирное время они могут быть помощниками и соратниками Эльфам в их трудах в лесу, несмотря на свою страсть к обману и дурным шуткам. Лесные Эльфы часто оставляют спрайтам небольшие дары в виде блестящих украшений или пищи, для того чтобы отвлечь их от скуки и не дать их дурному чувству юмора разгуляться, хотя это практически невозможно. Многие спрайты в течение нескольких поколений живут в одних и тех же домах, постоянно ворюя пищу или монетки, сплетая волосы обитателей в косички и подшучивая над ними таким безобидным образом.

Тем не менее духи легко впадают в гнев, их легко оскорбить, и тогда они принимают гораздо более боевые и злобные формы. Духи присутствуют в Атэль Лорене везде и часто присоединяются к определенным местам, людям или лесным существам. Они могут выступать в качестве защитников и легко могут применять свои магические силы против тех, кто желает причинить вред их компаньону или месту, которое они облюбовали.

Выбор духов

Духи выбираются так же, как и магические предметы, и их стоимость включается в общий лимит магических предметов. Один дух может присутствовать в армии в единственном числе. Обычные персонажи могут иметь только одного духа. Лесные Патриархи и Духи Ветвей могут иметь любое количество духов, в соответствии с общим ограничением стоимости.

Запустение Ужаса

50 очков

Ужасы – это вредные и злобные духи, которые обитают в самых темных местах Атэль Лорена. Они получают удовольствие от внушения ужаса проходящим мимо путникам. Они радуются как дети, наблюдая за перекошенными ужасом лицами своих жертв, и получают еще большее удовольствие, если их жертва умирает от страха и шока. В бою они также могут неожиданно бросаться на противника своего компаньона, отвлекая его от битвы, и даже обращать в бегство целые полки суверенных и тугливых гоблинов и бретонских крестьян.

Модель с этим духом вызывает Ужас.

Сонные обманщики

25 очков

Связанное заклинание с силой 3

Сонные обманщики часто принимают форму светящихся шариков или маленьких крылатых эль-

фов, которые танцуют в солнечном или лунном свете. Их танцы имеют магическую и гипнотическую природу, и существо, которое слишком долго будет на них смотреть, впадет в подобный сну транс.

Это заклинание считается как Магическая Стрела. Подразделение, пораженное этим заклинанием, должно подчиняться правилу Тупости на свой следующий раунд. Подразделения, которые иммунны к Психологии, не подвержены действию этого заклинания.

Убийственные духи

25 очков

Такие духи многочисленны в лесу и могут принимать множество форм. Некоторые похожи на маленьких дриад или монстриков с острыми как бритва конечностями. Некоторые принимают форму карликовых воинов, вооруженных игрушечным оружием, которое, тем не менее, может причинить вполне реальный вред. Кто-то принимает форму настоящих клубков когтей и клыков, а кто-то скрывает свою смертоносную натуру под покровом красоты и невинности. Духи могут скрываться в плащах своих компаньонов или в дуплах на стволах древних патриархов, и готовы атаковать в любой удобный момент.

Модель с этим духом получает дополнительные D6 атак в ближнем бою. Эти атаки отрабатываются с WS носителя, силой 2 и инициативой 4. Кроме того, эти атаки считаются ядовитыми и магическими.

Собрание злобы

25 очков

Злобные духи, известные также под именем злобцы, имеют массу форм, и их можно встретить в Атэль Лорене повсюду. Они используют миниатюрные ядовитые дротики и стрелы, похожие на иглы, для того, чтобы убивать тех, кто им не нравится. Ходят легенды о том, что тот, кто получает рану от стрел злобцов, умирает длительной и мучительной смертью. Также верят в то, что яд злобцов способен погрузить человека в наполненный кошмарами сон, который может длиться тысячелетия.

Модель с этим духом может использовать его как стрелковое оружие. Она может использовать его в дополнение к любому другому оружию, из которого она стреляет. Это оружие имеет дальность 6 дюймов, делает D6 выстрелов и имеет силу 2. Модель может стрелять из этого оружия в любую сторону, даже если она имеет большую подставку. Выстрелы из этого оружия всегда попадают на 4+ и считаются магическими и ядовитыми. Модель может использовать это оружие для реакции на нападение «стоять и стрелять» (в дополнение к любому другому стрелковому оружию, то есть модель может и пострелять из лука И использовать этих спрайтов). При этом модель может использовать духов для реакции «стоять и стрелять», даже если ей производят нападение во фланг или тыл (это в первую очередь применимо к Лесному Патриарху), или если противник слишком близко для того, чтобы можно было «стоять и стрелять» в обычных условиях.

Плетуны магических сетей 25 очков

Плетуны часто принимают форму паукообразных существ, которые ползают по своему компаньону, где им вздумается. Довольно неприятное зрелище, должен вам доложить. Тот, кто пытается ударить компаньона плетунов, может обнаружить, что его оружие покрыто липкой и прочной паутиной, из-за которой острый край оружия затуплен.

В поединке противнику требуется выкидывать 6 на попадание для того, чтобы попасть по носителю этого духа, вне зависимости от взаимных WS.

Духи магического света 25 очков

Такие духи часто прилипают к оружию или стрелам своего компаньона. При каждом ударе или выстреле они накладывают на оружие минорное заклинание, которое придает ему большую убийную силу.

Все стрелковые и рукопашные атаки персонажа и подразделения, к которому он присоединился, считаются магическими.

Отчаявшиеся плакальщики 25 очков **Связанное заклинание с силой 3.** **Одноразовое.**

Эти духи уникальны и, по легендам, существуют в единственном экземпляре. По легенде, это три сестры, которые являются только тому, чья смерть уже записана в небесных книгах и не может быть отвлечена никаким образом. Они могут принимать форму трех старух, у которых растут ветки вместо волос и нет глаз, вон с красными глазами или триумвирата из трех женщин: старухи, девушки и девочки.

Целью заклинания может быть любая модель на столе. Модель должна пройти тест на Лидерство или получить D3 ран без спас-бросков любого вида, включая регенерацию.

Лучистые облака 25 очков **Только для Древесного Патриарха** **и Духов Ветвей**

Лучистые облака очень редко принимают материальную форму и часто выглядят как облака лучистого света практически любого цвета. Они живут только вместе с самыми древними деревьями и дриадами и сторонятся Эльфов и других смертных. Если они принимают более твердую форму, они выглядят как карликовые эльфики. Их главной отличительной особенностью является то, что они могут блокировать враждебную магию.

Присутствие на столе персонажа с этим Духом дает в пул армии один дополнительный кубик разрушения заклинаний.

Сонм Визгунов 25 очков

Визгуны – это самые воинственные духи в Атэль-Дорене. Они могут принимать форму закутанных в красные плащи существ, которые летают на спинах черных птиц, или гигантских сов с магическим светом в глазах. Некоторые принимают форму устрашающих, когтистых и шипастых тикси или карликовых рыцарей, которые едут в бой на спинах гигантских жуков. Они быстры как ртуть и бросаются на врага с яростью и кровожадностью. Несмотря на то, что они малы размером, они вполне могут перерезать противнику артерию или пронзить сердце ядовитым клинком размером с булаву, выколоть глаз или подрезать сухожилия.

В дополнение к тем стрелковым атакам, которые модель уже имеет, она получает дополнительную атаку. Она может быть направлена на цель иную, чем та, в которую стреляла модель из своего другого оружия, но может быть направлена только против тех целей, которые модель видит. Эта атака имеет силу 4, дальность 18 дюймов и всегда попадает на 3+. Вы можете выбрать любую видимую для носителя цель на столе, даже персонажа в подразделении. Модель не может использовать эту атаку для реакции на нападение «стоять и стрелять».

Наследие Атэль Лорена

В этой секции в первую очередь описаны распространенные магические предметы, исчерпывающее описание которых вы найдете в полной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Далее следуют магические предметы, предназначенные только для Лесных Эльфов. Эти предметы могут быть использованы только моделями из этой книги и в пределах ограничений, связанных с самими предметами или с моделями. Следует иметь в виду, что все специальные правила, которые относятся к магическим предметам в целом, применимы и к описанным ниже магическим предметам.

Распространенные магические предметы

Меч Точности Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.	30 очков
Меч Битвы Оружие, +1 к Атакам.	25 очков
Меч Силы Оружие, +1 к Силе.	20 очков
Жалящий меч Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.	10 очков
Магический щит Доспех, 5+ спас-бросок за доспех.	10 очков
Защитный Талисман Талисман, 6+ магический спас-бросок.	15 очков
Посох Волшебства Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний.	50 очков
Свиток разрушения заклинаний Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый.	25 очков
Камень Силы Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый.	25 очков
Боевое Знамя Знамя, +1 к Результату Боя.	25 очков

Магическое оружие

Меч Души **55 очков**
Внутри кристаллического клинка заключены воюющие и отчаявшиеся души, которые желают затянуть к себе в темницу души других существ. Только большим напряжением воли носитель меча может сдерживать атаки голодных духов, и если он не устоит, его душа также будет затянута в клинок.

В ближнем бою клинок наносит ранения автоматически, без броска на ранение. Любая модель, которая получила рану от этого оружия (после всех спас-бросков), должна кинуть D6 и прибавить свое Лидерство. Носитель клинка делает то же самое. За каждое очко разницы в результатах тот, чья сумма меньше, получает одну рану без спас-бросков за доспехи или магических спас-бросков.

Сокрушитель Дазта **50 очков**
Этот клинок стал вершиной кузнечного мастерства Дазта. Клинков, равных этому, более не найти ни в Атэль Лорене, ни на многие мили вокруг него.

Носитель этого клинка может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою. Кроме того, противник должен перебрасывать успешные спас-броски за доспехи от ран, нанесенных этим клинком.

Лук Лорена

35 очков

Этот большой и древний лук, по легенде, имеет тетищу из волос самой Ариэли, Королевы Лорена. Таким образом, носитель этого лука считается чемпионом Ариэли на поле битвы, и поражает врагов с точностью и скоростью невиданной.

Это длинный лук, который позволяет носителю стрелять столько раз, сколько он имеет атак. Носитель при этом не получает штрафов за «многочисленные выстрелы».

Клинок Лозка

35 очков

Только для персонажей племени Боевых Танцоров.

На клинке этого меча нанесены узоры, которые ожидают, стоит солнечным лучам упасть на их поверхность. Блики солнца отвлекают внимание врага и делают его уязвимым для самых смертельных ран.

Это оружие дает те же бонусы, что и Оружие Боевых Танцоров, которое описано на странице 19. Кроме того, носитель этого оружия может перебрасывать проваленные броски на ранение в ближнем бою. Это оружие может быть использовано вместе с Танцами Теней Лозка.

Копье Зари

35 очков

Всякий раз, когда Дикая Охота выходит из лесов Атэль Лорена, в ее главе едет избранный Чемпион Ориона, который несет в руках Копье Зари. Это оружие такое же древнее, как и союз между Азраи и лесом Атэль Лорен. Всякий раз, когда Копье пробует кровь врагов Азраи, оно освещается слепящим светом.

Считается как копье. Если этим копьем нанесена хотя бы одна рана (после всех спас-бросков), то модель, получившая рану, а также все остальные модели в подразделении модели получают штрафы в -1 на попадание на эту фазу ближнего боя.

Копье Сумерек

30 очков

Когда носитель этого копья наносит свой удар, через его лезвие в тело врага выплескивается вся ярость и ненависть воина.

Считается как копье. Носитель может использовать специальное правило Смертельного Удара в ближнем бою.

Коготь Калаха

25 очков

Калах – это часть мифологии Азраи, старая и сгорбленная карга, которая находит особое удовольствие в страданиях других. Это оружие шепчет сотнями голосов, каждый из которых является эхом одной из жертв Темной Старухи.

Любое подразделение, которое получило хотя бы одну рану от этого оружия, имеет штрафы в -1 к своему Лидерству до конца этой фазы ближнего боя.

Коготь Охотника

25 очков

Это лук изначально был создан для Алтатира, мастера Следопытов. Внешний вид этого лука, изогнутого и кривого, контрастирует с той точностью, которую он дает.

Используя это лук и не используя магические стрелы, персонаж может стрелять в любую модель, которую он видит, включая персонажей в подразделениях. Если персонаж использует эту специальную возможность, то при стрельбе он получает дополнительные штрафы на попадание в -1. Следует иметь в виду, что при этом обычное наказание на стрельбу по одиночной модели человеческого размера неприменимо, и модель не может использовать специальное правило «Берегитесь, Сэр». Стрелок также может стрелять в цель, отличную от той, в которую стреляет подразделение, к которому он присоединился.

Меч Тысячи Зим **20 очков**
Неестественный холод гнездится в клинке этого меча. Его сталь замораживает плоть и кровь, и только самый сильный воин может вынести прикосновение к рукояти этого клинка.

За каждую полученную от этого клинка рану цель должна пройти тест на Силу. Если тест провален, то цель получает штрафы в -1 к Силе, Инициативе и Атакам (до минимума в 1) за каждый проваленный таким образом тест.

Дикий Огонь Регета **10 очков**
Вытащенные из ножен, эти клинки немедленно окутываются магическим огнем, которые не может загасить даже кровь врага.

Считается как два ручных оружия. Атаки этим оружием считаются Огненными.

Проклятие Асэнди **10 очков**
Этот легкий и элегантный длинный лук помогает своему владельцу стрелять без промаха. Но если владелец все-таки промахивается, лук может его накачать и даже убить.

Считается как длинный лук. Носитель этого лука может перебрасывать все свои стрелковые атаки. Но если при перебросе все равно выпадает промах, носитель получает попадание с силой 3.

Магические доспехи

Дубовый доспех **50 очков**
По легенде этот доспех создал сам Даитх. Говорят, что он соединяет жизненные силы носителя и леса Лорен, и до тех пор, пока жив лес, жив и обладатель доспеха.

Доспех считается как легкий доспех (дает 6+ спас-бросок) и может быть скомбинирован с другими доспехами. Кроме того, он дает носителю возможность использовать специальное правило Регенерации.

Мантия Раилариана **50 очков**
Этот доспех в древние времена был создан несколькими древними Духами Ветвей для самого первого стража священных мест леса. Его даруют только самому стойкому защитнику леса.

Доспех считается как легкий доспех (дает 6+ спас-бросок) и может быть скомбинирован с другими доспехами. Кроме того, он дает носителю магический спас-бросок на 4+, но только если носитель находится не далее чем в 6 дюймах от леса.

Броня фэй **35 очков**
В Бретонии есть легенда об одиноком Эльфийском рыцаре, которого никто не мог убить, ибо его доспех хранил его от ран, нанесенных самыми сильными магическими клинками и самыми острыми копьями.

В конце концов он пал, сраженный рукой простой крестьянки, которая перерезала ему горло кухонным ножом.

Доспех считается как легкий доспех (дает 6+ спас-бросок) и может быть скомбинирован с другими доспехами. Кроме того, он дает носителю магический спас-бросок на 4+ от любых магических атак в ближнем бою.

Шлем охоты **20 очков**
Этот шлем наполняет носителя яростью и силой самого Ориона.

Шлем дает 6+ спас-бросок за доспехи и может быть скомбинирован с другими доспехами, включая обычный доспех и щит. В тот раунд, когда персонаж совершает нападение, он получает бонус к атакам и WS +1, но только на этот раунд.

Сердце Шипов **15 очков**
Только для пеших персонажей
Это доспех украшен резьбой в виде живых ветвей и листьев. В лесу его носителя практически невозможно заметить, ибо он сливается с самим лесом.

Доспех считается как легкий доспех (дает 6+ спас-бросок) и может быть скомбинирован с другими доспехами. Кроме того, при стрельбе по персонажу противник получает дополнительные штрафы в -1 на попадание. Это штрафы увеличивается до -2, если персонаж находится в лесу.

Талисманы

Арфа Римера **75 очков**
Имас Ример прославился как золотой голос Атэль Лорена. Его саги о Наэте Пророчице давно вошли в фольклор Азраи. Он много путешествовал, и его арфа всегда хранила его и его соратников в пути.

Носитель, его скакун и подразделение, к которому он присоединяется, получают магический спас-бросок на 5+. Кроме того, носитель и любое подразделение, к которому он присоединяется, двигаются по любым видам трудного ландшафта без каких-либо штрафов к движению.

Араманитовая Брошь **35 очков**
Эта брошь была создана из лепестков цветов, которые выживают в любой сезон года. Она может поддерживать жизнь в носителе, несмотря на любые полученные им раны.

Носитель получает магический спас-бросок на 3+, который неприменим к магическим атакам.

Янтарный кулон **35 очков**
Только для пеших персонажей
Этот мистический артефакт искажает время вокруг своего носителя, замедляя тех, кто желает причинить ему вред.

Модели противника, которые находятся в базовом контакте с носителем, всегда бьют последними в ближнем бою. Это применимо, даже если эти модели совершали нападения или должны всегда бить первыми.

Камень кристального озера **30 очков**
Этот камень был добыт из глубин самого чистого озера Атэль Лорена. Он был дарован герою-воину Ниатану. По легенде, он хранит своего носителя от вреда, но рассыпается на тысячу кусков, если не может выполнить свое предназначение.

Носитель получает магический спас-бросок на 3+. Но если это бросок будет хотя бы раз провален, он не может быть использован в течении всей остальной игры.

Иллюзория

30 очков

Воздух вокруг носителя этого предмета искажается и наполняется гипнотическими звуками и цветами. Только тот, кто имеет сильную волю, может избежать воздействия магии Иллюзории.

Этот предмет дает магический спас-бросок на 4+ от стрелковых атак и магических стрел. Кроме того, любая модель, которая желает ударить носителя в ближнем бою, должна пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то модели требуется выкидывать 6 на попадание, вне зависимости от взаимных WS.

Камень возрождения Одноразовый предмет

30 очков

Это камень благословлен самыми древними и верными хранителями внутренних роц Атэль Лорена. Он несет в себе обещание возрождения жизни весной для того Эльфа, кто отдаст всю свою жизнь без остатка на защиту леса.

Когда у носителя остается 1 рана, он получает магический спас-бросок на 2+.

Осколок вечной зимы

25 очков

Сам воздух застывает в присутствии этого талисмана, на котором выгравированы руны древнего прощества, обещающего полное исчезновение всей жизни под коркой векового льда.

Противники получают дополнительное наказание в -1 на попадание по носителю в ближнем бою. Все модели с правилом «Лесные Духи» в 6 дюймах от носителя должны подчиняться правилу Тупости.

Лакуна Мерцива

20 очков

Мерцив – это эксцентричный дворянин Атэль Лорена, который имеет довольно странные представления о чести и честном поединке. Лакуна является отображением его верования и его персональным талисманом.

Носитель этого предмета не может получать никаких бонусов к Силе от магического и немагического оружия. Но любая модель, которая пытается нанести ему раны в ближнем бою, также не может получать бонусов к Силе от магического и немагического оружия.

Заколдованные предметы

Лесные Эльфы часто используют в бою магические стрелы для своих луков. Такие предметы специально отмечены ниже. Стрелы могут быть выпущены из обычных или из магических луков без ограничений, если в описании стрелы не сказано обратного. При этом эффекты стрел и лука складываются – опять же, если не указано обратного. Персонаж считается имеющим достаточно стрел на всю битву, если не указано обратного.

Камень призрака

50 очков

Этот кристалл встречает призрачными криками каждого, кто пересекает границы магического леса со злом в сердце.

Все модели противника в пределах 6 дюймов от носителя этого предмета получают наказания в -1 к своему лидерству.

Ведьино проклятие

35 очков

Эти стрелы были созданы из мертвых деревьев, которые все еще стоят в Роце Скорби. В земле Роци и в ее

деревьях все еще сохранилась частичка того магического яда, которым Моргур пропитывал все вокруг при своей жизни. Если хотя бы одна такая стрела пронзит кожу, ее жертва обречена пасть в страшных муках.

Магическая стрела. Модель, которая получает одну и более ран этими стрелами, должна по концу фазы стрельбы пройти тест на Стойкость. Если модель тест проваливает, то она погибает, без каких-либо спас-бросков любого вида.

Лунный камень Скрытых Путьей Одноразовый предмет

35 очков

Несмотря на то, что лес сильно изменился со времени своего рождения, все равно за гранью реальности остались пути, которые соединяют все леса на свете. Но простого знания об этих путях недостаточно для того, чтобы попасть на эти пути – нужен один из древних лунных камней для того, чтобы открыть скрытую дверь.

Если персонаж и подразделение, к которому он присоединяется, целиком находятся в лесу по концу своей фазы Движения, то в конце фазы Движения подразделение может быть удалено со стола и выставлено на него заново, при условии, что подразделение также будет выставлено целиком в лесу. Подразделение может быть развернуто в любую сторону и иметь любую формацию.

Дождь стрел Рока

30 очков

Одноразовый предмет

Эта стрела создана магией, которая так же стара, как и эльфийская раса. При выстреле стрела распадается на десятки отдельных стрел, каждая из которых направлена на убийство.

Магическая стрела. При выстреле этой стрелой производится 3D6 выстрелов с силой 4. Бросайте на попадание за каждый выстрел отдельно. При выстреле из магического лука его эффект игнорируется.

Стрелы Звездного Огня

25 очков

Когда эти стрелы чувствуют кровь врагов, они издадут страшный вой, который способен вселить ужас в сердце самого отважного врага.

Магическая стрела. Любое подразделение, которое несет потери от этих стрел, должно пройти тест на Панику, так, как будто оно понесло 25% потерь.

Горн Азраи

25 очков

Одноразовый предмет

Прекрасный звук этого рога ослабляет волю того, кто его слышит, и делает его более уязвимым для иллюзий и обманов, которыми Азраи заманивают своих врагов в ловушки.

Используется в начале раунда противника. Любое подразделение противника, которое может в этот раунд совершать нападение, должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то подразделение должно пытаться совершить нападение на носителя этого рога. Нормальные правила для нападений применимы в полном объеме.

Вековечные шипы

25 очков

Ни сталь, ни икура, ни магия не дают защиты от этих стрел. Если прицел стрелка верен, цель обречена.

Магическая стрела. Спас-броски за доспехи неприменимы против этих стрел.

Брошь Илинета

20 очков

Эта драгоценность сохранила в себе частичку силы воли ее создателя и первоначального владельца.

Носитель и подразделение, к которому он присоединяется, может перебрасывать проваленные тесты на Психологию.

Стрелы Драконьего Зуба

20 очков

Острия этих стрел делаются из зубов древних лесных драконов и долго хранят частички сокрушающего разума, которым так славятся эти великие змеи.

Любая модель, которая получает рану от этих стрел и не погибает, должна подчиняться правилу Тупости до конца игры, даже если во всем остальном иммунна к Психологии.

Рог Гвйтхерка

15 очков

Одноразовый предмет

Нет ноты более чистой, чем та, которую опытный музыкант может извлечь из этого рога. Она наполняет отвагой и смелостью сердца тех, кто сражается.

Этот предмет может быть использован в начале раунда игрока Лесных Эльфов. Носитель и подразделение, к которому он присоединяется, иммунны к Психологии на начало следующего раунда этого игрока.

Магическая Аркана

Вязовая палочка

55 очков

Такая палочка вытаскивается из древнего и могучего магического дерева, которое растет в самых глубинах Аталь Лорена в единственном числе. Она помогает магу более свободно оперировать ветрами магии.

Носитель может перебросить попытку разрушить чужое заклинание.

Посох Каланндора

25 очков

Это посох делается из веток Дуба Веков и, даже отрезанный от корней, продолжает пульсировать жизнью. Он связывает мага с деревьями леса.

Если носитель этого предмета имеет заклинание Песнь Леса, то он может прибавить 1 дюйм к дальности движения леса (то есть лес двигается на D3+2 дюйма). Кроме того, он может использовать это заклинание более одного раза за фазу.

Сфера предсказания

25 очков

Опытный маг может прочесть в узорах тумана, которые непрерывно меняются в Сфере, частицы будущего, и лучшие отражать заклинания магов, которые ему противостоят.

Если противник использует для своего заклинания более трех кубиков, маг с этим предметом получает дополнительный и бесплатный кубик на разрушение этого заклинания.

Сфера Глубокого Леса

25 очков

Эта сфера из ишистых ветвей и корней наполнена своей собственной извращенной жизнью, и непрерывно побуждает деревья вокруг себя восстать и сокрушить любое теплокровное существо. Только отважный и глупый человек может углубиться в лес, который находится под действием этого предмета.

Этот предмет позволяет носителю перебрасывать эффекты заклинания «Песнь Леса», которое он сотворил. Это может быть дальность перемещения леса или количество попаданий. Кроме того, все модели противника, которые полностью или частично находятся в том же лесу, что и носитель предмета, получают попадание с силой 5 в начале каждой фазы магии Лесных Эльфов.

Сердечный Камень Рану

20 очков

Одноразовый предмет

Фокусирование на этом древнем драгоценном камне помогает магу лучше собираться с мыслями и концентрироваться на работе с ветрами магии.

Один раз в игру носитель этого предмета может перебросить один кубик при броске на сотворение заклинания или на разрушение заклинания. Этот переброс может вызывать Непреодолимую Силу или отменить Магическую Ошибку.

Магические знамена

Королевский стяг Ариэли

100 очков

По легенде, королевский флаг Ариэли был свит из волос самой Вечной Королевы. Враг, который смотрит на этот стяг, видит свой самый большой ужас.

Носитель и подразделение, к которому он присоединяется, вызывают страх, как описано в основной книге правил Warhammer. Кроме того, все дружественные подразделения в пределах 12 дюймов от носителя знамени получают Магическое Сопротивление (1).

Гаэмрат – Знамя Середины Зимы

50 очков

Одноразовый предмет

Это знамя сделано из коры старого Древесного Патриарха, Гаэмрата. Это знамя самим своим существованием доказывает, что есть воины, которые никогда не склоняются перед врагами и, в конечном счете, даже перед временем.

Объявите использование знамени в начале любой фазы Движения, до того как будут продекларированы нападения. До начала следующего хода игрока Лесных Эльфов подразделение становится Непокоримым. При этом оно не может двигаться или совершать нападений. Эта способность может быть использована, если подразделение уже находится в ближнем бою, но не может быть использована для подразделений Скирмишеров или если подразделение бежит.

Фаогир – Знамя Угасания

50 очков

Это знамя сплетено из последних листьев глубокой осени. Своей магией они вытягивают силы из врага, давая возможность Азраи поразить их.

Подразделения противника, которые убегают от подразделения, которое несет это знамя, кидают на дальность убегания на один кубик меньше.

Саэмрат – Знамя Зенита

25 очков

Знамя Зенита, по легенде, отражает частицу живого сияния самой Королевы Ариэли. Никто, в чьих мыслях гнездится замысел причинить вред лесу, не может подойти к этому знамени без боли для себя.

Подразделения противника не могут маршировать, если подразделение с этим знаменем находится в пределах 12 дюймов от них, а не в пределах 8 дюймов, как обычно.

Аэч – Знамя Весеннего потока

25 очков

Украшенное символами весны и новой жизни природы, это знамя наполняет Азраи магической силой и скоростью реакции даже на самые неожиданные атаки противника.

Подразделение с этим знаменем может использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять», даже если подразделение противника совершает нападение с дальности меньшей, чем половина дальности нападения.

Племена Лесных Эльфов

Сообщества Лесных Эльфов больше тяготеют к небольшим семьям или племенам, которые разделяют общий образ жизни, общие верования и жизненные принципы. Лесные Эльфы не селятся в больших городах, как представители других Эльфийских племен. Племена Лесных Эльфов связаны друг с другом сильнее, чем могут быть связаны родственники. По всему Атэль Лорену кочуют буквально сотни таких небольших племен и семей. Верования и жизненные принципы каждого племени отражают его историю, его взаимоотношения с другими племенами и чужестранцами, а также условия тех мест, где эти племена по большей части живут.

Племена, которые живут за многие сотни миль друг от друга, могут иметь сходные и даже идентичные верования. Тем не менее это не мешает

им относиться даже к близким по мировоззрению племенам с настороженностью и даже подозрением. Некоторые племена имеют длительную историю кровной вражды с другими племенами, и стычки, переходящие в вооруженные столкновения, не редкость под кронами Атэль Лорена.

Несмотря на то, что Лесные Эльфы по большей части бродячий и кочевой народ, каждое племя дает клятву верности определенному Дворянину. Некоторые дворяне могут иметь на своих землях несколько отдельных племен. Например, Владыке Пиков приносят клятву сразу несколько племен наездников на Ястребах, а на землях Владыки Южных Рош часто можно встретить племена Экуиса.

Племя Боевых Танцоров

Племена Каидата

Некоторые племена Боевых Танцоров известны как танцоры теней Лоэка, Хозяева Трапез, Поющие Клинки и Смертоносные Плясуны. Эти племена имеют культовые верования и поклоняются Лоэку, эльфийскому богу теней, богу-обманщику и весельчаку, повелителю музыки и танцев.

Слово «Каидат» произошло от эльфийского корня «Кадаит». Это Высшее Слово имеет сразу несколько значений: грация, сила, музыка звезд.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Боевых Танцоров.

Высокородный Лесной Эльф +50 очков

Дворянин Лесных Эльфов +30 очков

Персонаж теряет свой длинный лук, но может использовать следующие специальные правила: Оружие Боевых Танцоров, Танцы теней Лоэка, иммунитет к Психологии, Талисманические Татуировки.

Персонаж Боевых Танцоров не может иметь никаких доспехов и может иметь только то магическое оружие, которое предназначено только для персонажей племени Боевых Танцоров. Персонаж должен сражаться пешком и не может присоединяться ни к каким другим подразделениям, кроме подразделений Боевых Танцоров. Персонаж и его подразделение должны в один раунд использовать один и тот же танец Лоэка.

*Отважный Брандин встретил леди в лесу,
Прекрасную как свет и свободную как заря.
Он остался с ней под кронами до утра,
И с тех пор его никто не видел.
Да, более никто и никогда.*

— Куплет из песни «Четыре Глупых Рыцаря», популярной застольной песни Бретонии.





Племена Зимнего Дозора (Племена Сэлатои)
Будучи основой Вечного Дозора, племена Сэлатои образуют непрерывную и неусыпную охрану леса в зимние месяцы. Члены Племени Зимнего Дозора больше других эльфов проводят время на войне, они являются самыми лучшими воинами.

Слово «Сэлатои» произошло от эльфийского корневого слова «Саратаи», которое обозначает несокрушимую оборону.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Зимнего Дозора

Выскородный Лесной Эльф +10 очков

Дворянин Лесных Эльфов +5 очков

Персонаж может использовать специальное правило Боевые Стили Вечного Дозора, но это правило теряется, если персонаж берет магическое оружие или магический доспех.

Племя Альтер (Племя Лаит-Кора)

Известные как Альтеры, Меняющие или Дикие племена, эти эльфы часто перенимают черты животных, которые живут в глубинах леса. Они являются даже большими изоляционистами, чем все остальные эльфы, и несмотря на то, что они называют себя племенем, они живут поодиночке и практически не смешиваются друг с другом.

Эльфийское слово «Лаит-Кор» возникло от смешения слов «Латаин», что означает бурю, гнев, мягкое падение, дождь, который приносит вечный сон, и имени бога Курниоса.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Альтеров.

Выскородный Лесной Эльф +35 очков

Дворянин Лесных Эльфов +25 очков

Движение и Инициатива персонажа становятся равными 9, и он получает +1 Атаку в профиль. Персонаж должен сражаться в пешем порядке.

Персонаж этого племени не может быть генералом армии и не может присоединяться к подразделениям.

Племя Разведчиков (Племя Арахейна)

Эти племена также известны как Стражи, Следящие за Путиами и Соколиные Глаза.

Имя «Арахейн» произошло от эльфийского корневого слова «Архаин», которое может означать тень, ночь, тайну, скрытность и смутный запах ароматических листьев.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Разведчиков

Выскородный Лесной Эльф +25 очков

Дворянин Лесных Эльфов +15 очков

Персонаж может использовать специальное правило «Разведчик». При этом он должен вести бой пешком и не может нести двуручного оружия.

Племя Диких Всадников (Племена Ауриара)

Эти племена также известны под именами Копья Курниоса, Братство Ориона и Стражи Пепла.

Слово «Ауриар» произошло от корневого слова «Ориоур», которое означает кровь и рождение.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Диких Всадников

Выскородный Лесной Эльф +50 очков

Дворянин Лесных Эльфов +35 очков

Персонаж получает копье и легкий доспех. Он не может иметь никакого другого оружия или доспехов, но может выбрать для себя магическое копье или магический доспех, который соответственно заменяют собой немагические аналоги. Он может использовать специальные правила «Ярость Курниоса», «Талисманнические Татуировки», «Лесной Дух» (и таким образом он может присоединяться к подразделениям Лесных Духов). Он должен ехать в бой либо на Эльфийском Скакуне, либо на Благородном Олене, которые приобретаются за отдельные очки в соответствии с описанием персонажа.

Племя Следопытов (Племя Нимфейр)

Эти племена также известны под именами Бродящие в Лесу, Хаунтеры, Следящие за Тропами, Скользящие в Тенях и Шагающие бок о бок с Туманом.

Слово «Нимфейр» произошло от эльфийского корневого слова «Минаитх», которое означает боевое мастерство, духовность и потерянный путь.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Племени Следопытов

Выскородный Лесной Эльф +45 очков

Дворянин Лесных Эльфов +35 очков

Персонаж может использовать специальные правила «Смертельный Выстрел» и «Лесные Охотники». Следует иметь в виду, что персонаж может использовать правило «Смертельный Выстрел», только если не пользуется магическим луком или магическими стрелами. Персонаж не может иметь никакого доспеха, щит и какое-либо оружие ближнего боя, которое требует двух рук для использования, например, двуручное оружие. Персонаж также должен вести бой в пешем порядке.

Иллюзорное племя (Племя Йенайлы)

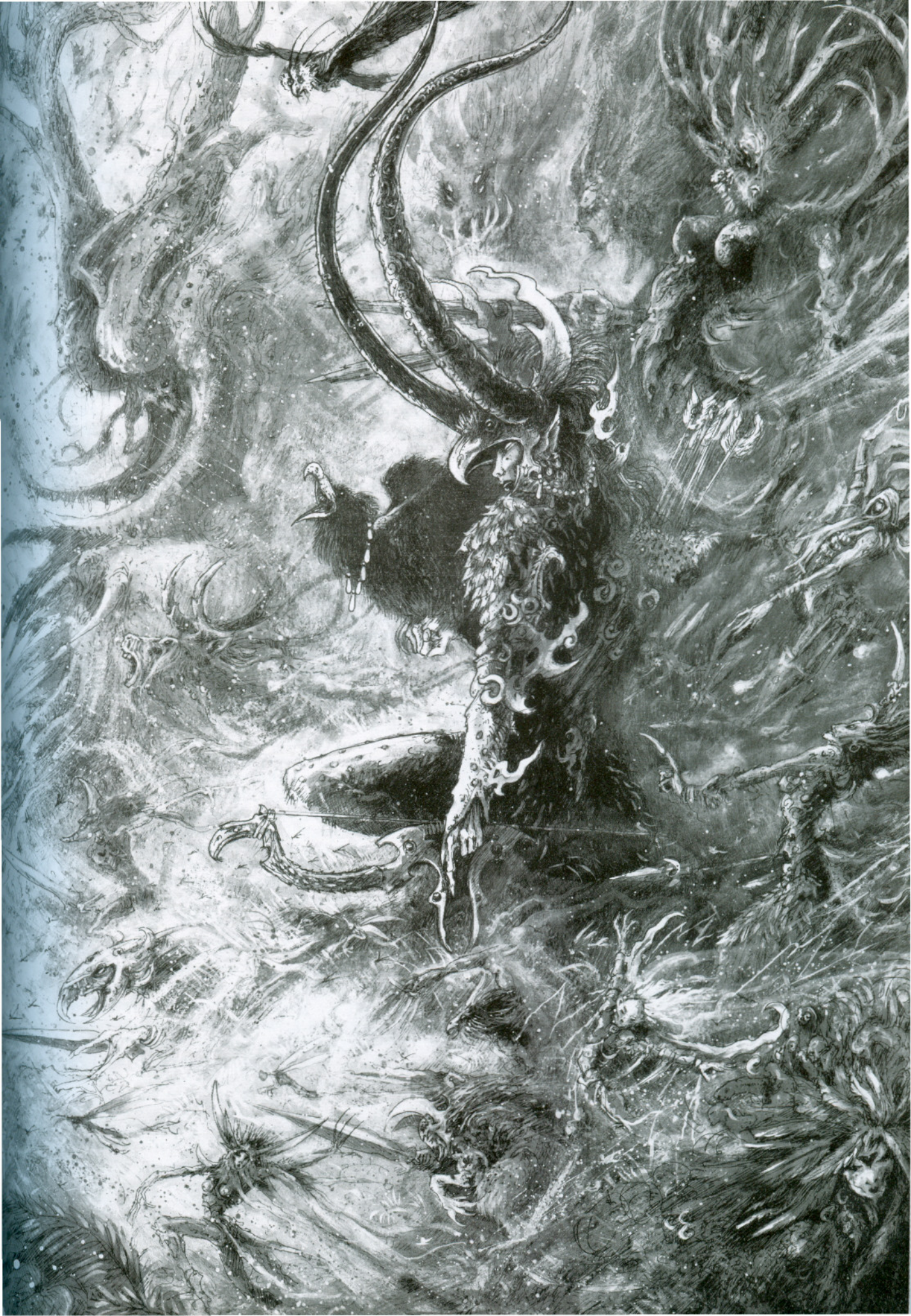
Это племя значительно меньше, чем племена Сплетающих Ветры Магии, и они ставят перед собой задачу поддерживать баланс в Атэль Лорене. Представители Иллюзорного Племени известны также как Создающие Форму, Древесные Певцы, Идущие в Тенях, Меняющиеся, Лесные Провидцы, Родичи леса и Создающие Форму Деревьям. Они очень близко связаны с природными духами леса и деревьев, и часто служат посланцами между Лесными Эльфами и духами Атэль Лорена.

Имя «Йенайла» происходит от корневого слова «Йенлуи», которое означает баланс, гармонию и хаос.

Персонаж Лесных Эльфов может быть членом Иллюзорного Племени

Сплетающий/Воспевающий +20 очков

Персонаж может использовать специальное правило «Лесной Дух», и таким образом может присоединяться к подразделениям Лесных Духов. Он должен ехать в бой либо на Эльфийском Скакуне, либо на Единороге, которые приобретаются за отдельные очки в соответствии с описанием персонажа.



Орион, Король-в-Лесу

Орион – король-супруг Атэль Лорена. В зените своего могущества в середине лета Орион – существо ужасающего величия и силы. Его рост более десяти футов, а гибкое, зеленоватое тело сотрясается от едва сдерживаемого гнева. Когда накануне дня летнего солнцестояния луны располагаются по одной линии, на его плечи набрасывают прекрасную мантию, изготовленную Королевой, а перед ним с благоговением возлагают большой рог Дикой Охоты. Поскольку близится время воссоединения, он вздымает свое оружие, хранившееся внутри Вековечного Дуба. В полночь Атэль Лорен полностью затихает, существа не шевелятся, так как все знают – Дикая Охота приближается.

В это время дух Курноуса ярко вспыхивает в Орионе, будоража сердца и души Лесных Эльфов. Как пожар распространяются в лесу дикое возбуждение и тревога, когда рев его охотничьего рога разносится по всему Атэль Лорену, а земля грохочет под ударами его раздвоенных копыт. Каждый Эльф и лесной дух чувствует притяжение его свирепости, и многих охватывает первобытное желание присоединиться к его бешеной скачке, совершить неописуемые по жестокости деяния и отомстить неприятелям. Встать на пути Ориона – все равно что встать перед неистовством бури, немногие могут противостоять его грозной силе.

Однако пыл Ориона горит недолго – подобно тому, как каждую весну он возрождается, каждую зиму он должен умереть. Такова участь всех существ, и это просто продолжение бесконечного процесса смерти и возрождения. Каждое лето неистовствует сила Ориона, но в середине каждой зимы он добровольно приносит себя в жертву жизненному циклу.

Ваша армия Лесных Эльфов может включать Ориона, Короля-в-Лесу, как специального персонажа. Он должен быть Генералом армии. Он занимает слоты Лорда и Героя и не может получать дополнительного вооружения, магических предметов и духов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орион	9	8	5	5	5	6	9	6	10
Гончая	9	4	0	4	3	1	4	1	6

Очки. 575



Специальные правила

Лесной Дух

Орион более не является смертным эльфом, он является частью Атэль Лорена. Он может использовать специальное правило "Лесной Дух".

Ужас

Орион — это воплощение эльфийского бога охоты, который бросается на любого врага. Орион вызывает Ужас.

Дух Курниоса

Дух Курниоса наполняет Ориона. Он не знает, что такое страх, боль только усиливает его гнев и он сражается до тех пор, пока последний враг не падет в битве.

Орион является Непоколебимым. Тем не менее, проигрывая ближний бой, он теряет частичку своей сущности. За каждое очко, на которое Орион проигрывает ближний бой, он теряет одну дополнительную рану. Если он находится в пределах 6 дюймов от леса, он теряет на одну рану меньше, чем должен. То есть если Орион в пределах 6 дюймов от леса проигрывает на 2, то он теряет 1 рану.

Дикая Охота

В армии, которую ведет Орион, Дикие Всадники Курниоса являются основными подразделениями, и в армии Ориона должно быть как минимум одно подразделение Диких Всадников. Кроме того, в армии Ориона Лесные Стражи и Лесные Всадники считаются специальными подразделениями, а Следопыты вообще не могут быть взяты.

Гончие Ориона

Ориона могут сопровождать до двух гончих за +15 очков каждая. Если с Орионом идут в бой Гончие, он не может присоединяться к другим подразделениям. Гончие могут использовать специальные правила "Лесные Духи" и "Дух Курниоса". Если Орион получает рану от результата боя, то игрок Лесных Эльфов может по своему желанию перенести эту рану на гончую. При стрельбе попадания распределяются так: на 1-4 в Ориона, на 5+ в Гончих.

Магические предметы

Горн Дикой Охоты

Одноразовый предмет

Орион несет огромный горн, сделанный из рога титанического лесного создания. Все, кто слышат его звуки, содрогаются от ужаса.

Орион использует рог тогда, когда в первый раз совершает нападение. Все подразделения противника в пределах 18 дюймов от него, до того как он начнет свое перемещение, должны пройти тест на панику.

Копье Курниоса

Когда Орион идет на битву, он берет с собой Копье Курниоса из священной часовни внутри Дуба Веков. Это огромное оружие, и никто, кроме Ориона, не может им пользоваться.

Сила Ориона такова, что когда он совершает нападение, он получает бонус +2 к силе за это копье.

Плащ Иши

Плащ отражает враждебную магию. По легенде, он был сиит самой Ариэлью из священных листьев в Роще Иши.

Игрок Лесных Эльфов получает два дополнительных кубика в свой пул разрушения заклинаний за этот предмет.

Коготь Ястреба

Это огромный лук, который Орион использует для того, чтобы убивать тех, кто бежит перед лицом его гнева.

Это оружие засчитывается как длинный лук, но имеет силу 6 и пробивает ряды так же, как и стреломет. Оружие также наносит D3 раны за каждую нанесенную рану. Орион не имеет штрафа в -1 на попадание за движение и стрельбу в один раунд.





Дрича

Большинство полагают, что Дрича потеряла рассудок, когда смерть Моргура извратила землю Поляны Скорби, участка Атэль Лорена, с которым она была связана, хотя, говоря по правде, Дух Ветвей задолго до этого была своенравной и враждебной. Как и многие духи Лорена, Дрича невероятно древняя, и, как говорят, помнит дни до появления Эльфов. Она вспоминает это время с гневом и грустью, поскольку полагает, что союз между Атэль Лореном и Азраи принес немного, но уничтожил лес — даже при том, что вмещательство Эльфов почти наверняка спасло Атэль Лорен от топоров Гномов. Действительно, она редко разговаривает с другими, даже с Дриадами, служащими ей, но вместо этого распевает на манер мантр имена всех собратьев-духов, кого, как она верит, подвели Эльфы. Столь же древняя как она сама, ее память остается кристально ясной и весьма сомнительно, что она когда-нибудь достигнет конца своего списка, поскольку все новые имена добавляются в него с каждым новым сражением между Атэль Лореном и внешним миром.

В первые годы союза между Эльфами и лесом Дрича, постоянно находясь на полянах и в рощах Атэль Лорена, следила за Эльфами, проверяя каждое их действие на предательство. Но после того как на ее поляне пролилась кровь Моргура, ее редко видели, хотя она, как известно, общается с Козддилом, древнейшим и могущественнейшим Древесным Владыкой, и служит его вестником, в то время когда Величайший столетия проводит во сне. Это не может не вызывать беспокойства, так как подозрительное отношение Козддила к Азраи стало легендой. Он столь древен, что трудно быть уверенным в его побуждениях, поскольку Козддил забыл больше, чем болезненные существа, включая и Эльфов, когда-либо узнают. Если эти два озлобленных духа нашли общий повод, то это только вопрос времени, когда равновесие леса Лорена будет нарушено.

В последние годы странные слухи достигают Атэль Лорена, вызывая большое беспокойство в совете Лесных Эльфов. На опушке большого Дравалдского леса в Империи крестьяне рассказывают о кровожадных оживших деревьях. На окраине Арденского леса в Бретонии некоторые поселения собирают только мертвые деревья, пересказывая истории о разрушенных мстительными деревьями деревнях и разорванных на куски жителях. Хотя в некоторых случаях имеются признаки нападения Азраи, двор Ариэли не причастен к подстрекательству. Многим эти налеты кажутся столь же бессмысленными, как и случайными, и все же если это действительно работа Дричи и ее слуг, за этим, несомненно, стоит большая цель, чем просто массовое убийство, хотя пока эта цель неизвестна. Даже Пророчица Нанит не может увидеть предназначение, к которому стремится Дрича — оно утопает в крови.

Ваша армия Лесных Эльфов может включать Дричу как Лорда. Он должна быть использована только так, как описано ниже, и не может получать дополнительного вооружения или магических предметов. Она должна быть Генералом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дрича	5	7	4	5	4	3	8	5	8

Очки: 355

Магия

Дрича является магом 2 уровня. Она всегда использует заклинания школы Атэль Лорена.

Дух Ветвей. Дрича является одной из самых старых дриад Леса Атэль Лорен. Она является лесным духом, как это описано на странице 18.

Духи

В бою Дричу сопровождают духи Запустения Ужаса и два Лучистых Облака — она вызывает Ужас и добавляет в пул армии два дополнительных кубика Разрушения заклинаний.

Неугасающий гнев

Дричу наполняет злоба и ярость, которую она направляет на всех, кто не является Лесным духом. Дрича может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

Фанатизм

Как и многие фанатики, Дрича боится погибнуть до того, как ее работа будет закончена. Но вместе с тем она сражается еще яростней, если видит, что смерть приходит к ней. За каждую рану, которую Дрича получает, она получает и одну дополнительную атаку до конца игры.

Армия Дричи

Дрича ненавидит всех, кто не принадлежит ее лесу. В ее армии не может быть моделей, которые не имеют специального правила «Лесные Духи». Кроме того, вы можете не выставлять все подразделения своей армии на поле боя в начале игры. Вы можете оставить в резерве любое количество подразделений. В фазу Остальных Движений хода Лесных Эльфов, начиная со второго хода, Дрича может попытаться призвать оставшиеся подразделения на поле боя. Киньте кубик за каждое подразделение, которое вы пытаетесь призвать: оно успешно приходит на 4+. Подразделение может быть расположено где угодно на поле боя, но целиком в лесу. Оно может действовать в этот ход без ограничений, но из-за того, что оно появляется в фазу Остальных Движений, оно не может объявлять нападения. Если Дрича не смогла призвать какое-либо подразделение, она может попытаться еще раз в последующие ходы. Дрича может призывать любое количество подразделений в один ход, но если вы не можете разместить какое-либо подразделение на поле боя из-за того, что все леса заняты, это подразделение должно оставаться в резерве и должно быть снова призвано в следующем ходу (с броском кубика). Следует иметь в виду, что сама Дрича должна быть на поле боя в начале игры: она не может призывать сама себя.

Сначала они напали на нас, рубили нас для того, чтобы построить свои хоромы и накормить свои огни. Потом они заперли нас, окружили частоколом магических камней. Ныне они живут вместе с нами и думают, что никаких обид мы на них держать не должны. Глупые эльфы думают, что лес — это теперь их дом, отныне и во веки веков. Но мы старше, чем они. Мы будем жить здесь еще долго после того, как их плоть станет трапезой для червей и кости распадутся в прах

Так пусть они сохраняют своего пепельного царька и королеву фей. Пусть они держат консилиумы света и королевские дворы силы. Я видела самые темные уголки леса. Я шагла по тропам, которые ломают дух и свертывают время в самой себя. Я знаю, где спят самые древние из нас, те, кто не просыпался и не видел эльфов под своими ногами. И когда они пробудятся, узнают и увидят, почувствуют и познают, их гнев будет велик. Многое тогда изменится.

Песнь Леса

Дрича может использовать заклинание «Песнь Леса» так же, как это может делать Древесный Патриарх.

Пути Лесных Духов

Если в фазу остальных движения Дрича находится в лесу, то она и подразделение, к которому она присоединяется, может быть удалено со стола и снова выставлено на поле боя целиком в пределах леса или подобного элемента ландшафта. Ни Дрича, ни подразделение, которое летало вместе с ней, не может более двигаться в этот ход.



Наэстра и Арахан – Сестры Сумерек

На высоких склонах Сосновых Скал расположена господствующая над окрестностями неприступная Крепость Сумерек. Эти изысканные покои принадлежат Сестрам Сумерек – близнецам Наэстре и Арахан.

Боевые Танцоры по всему Атэль Лорену в танцах рассказывают об этих таинственных Эльфийках, повествуя о маленьком эльфийском ребенке по имени Наэстрахан, блуждавшем в чаще диколесья. В одиночку эта девочка, спотыкаясь, пробиралась сквозь густые кустарники, следуя за волшебными огнями и стремительными злыднями. Они привели ее в темную чащу, куда даже Следопыты опасались ходить.

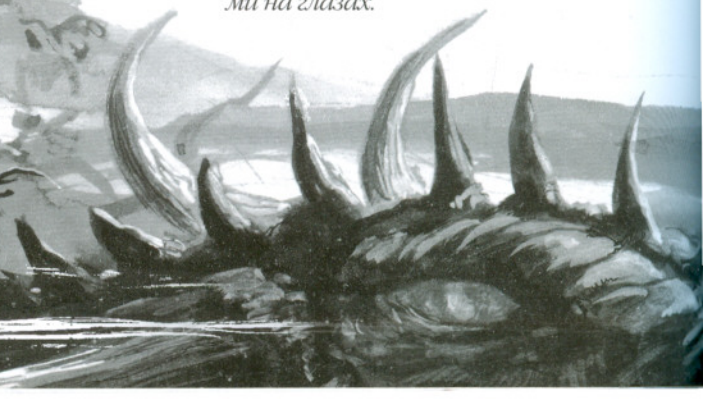
Семья девочки обезумела от горя, но признала, что она потребовалась Атэль Лорену. Прошло много лет, прежде чем у подножия Серых Гор разгорелась битва. Мерзкие Зверолоды разожгли боль-

шие костры, и деревья Атэль Лорена беззвучно кричали от боли, когда их вырывали из земли и бросали в огонь. Привлеченные волнами боли, распространившимися по лесу, Лесные Эльфы следующим утром напали на разорителей, но их было слишком мало, чтобы одержать победу. Сотни были сражены эльфийскими стрелами, и Вичветил Дикий возглавлял в акробатических танцах своих Боевых Танцоров, убивших бесчисленное множество врагов, но этого было недостаточно, чтобы остановить тварей. Жесткие Горы пробились сквозь град стрел и принялись кромсать эльфийских лучников, пролив много бесценной крови. Посреди бойни появились две эльфийские девы, спустившиеся на поляну на спине древнего дракона из лесной чащи.

Девы-воительницы были во всем сходны, кроме одного – если у одной волосы были черны как ночь, то у другой – безупречно белы. Древний дракон неся сквозь ряды Зверолодей, расшивывая тех, кого не разорвал на части. Девы-воительницы стреляли из луков, а из земли вырастали заросли колючих кустарников, останавливая пытавшихся убежать, а большие волшебные огни сжигали дравившихся с ними. Темноволосая дева-Эльф грациозно спрыгнула на землю, чтобы позаботиться о раненых, в то время как седовласая близнец, все еще сидя на спине большого дракона, взмыла в воздух, преследуя удирающих зверей, намереваясь истребить всех до последнего.

Постепенно стало очевидно, что в чаще волшебного темного леса девочка Наэстрахан превратилась во что-то совершенно иное и необычное, и что эти две девы-воительницы как-то связаны с ней. Некоторые предполагали, что одна была подлинной девушкой, тогда как другая – просто могучий подменщик, и все же мудрейшие из Слепотающих Ветры магии сказали, что это как если бы одного ребенка разделили на две самостоятельных личности. Каждая сестра представляла разделенное, и все же гармоничное создание, с характером Лесных Эльфов. Если одна – свет, другая – тьма. Если одна полна гнева и смертельного разрушения, то другая – спокойна и безмятежна. Они отражают противоположные и все же гармоничные части самого Атэль Лорена.

Сестры-близнецы повелевают дикими зверями, живущими в Атэль Лорене. Эти существа обожают Наэстру и исполняют ее желания из любви к ней, в то же время они боятся Арахан и выполняют ее повеления из почтения. Во время битвы и нужды сестры выезжают из своей горной крепости на спине одного из этих преданных животных. Арахан получает дикое удовольствие, сражая неприятелей, тогда как Наэстра делает это со слезами на глазах.



Арахан и Наэстра считаются единым выбором в разделе Лордов в армии Лесных Эльфов. Они должны использоваться только так, как описано ниже, и не могут получать дополнительного вооружения и магических предметов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Арахан	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Наэстра	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Гейтин-Хар	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Гвиндалор	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Очки: 275 за Арахан и Наэстру – они должны идти в бой либо на драконе Гейтин-Харе (+320 очков, занимает дополнительный слот Героев) либо на Гвиндалоре (+50 очков).

Специальные правила

Сестры-близнецы

Сестры связаны древней магией, такой же старой и неизведанной, как сам лес. До тех пор пока одна из них дышит, жить будут обе, невзирая на любые полученные ранения. Если одна из сестер погибает, не удаляйте ее модель из игры, если и вторая сестра не погибает в ту же фазу. Если одна сестра выживает до конца фазы, то обе они к концу фазы восстанавливаются до полного стартового количества ран. В поединке должны сражаться обе сестры сразу.

Повелители ветров

Сестры всегда идут в бой на одном из своих верных скакунов. При стрельбе по ним применимы все правила для стрельбы по монстрам с наездниками, за исключением того, что за каждое попадание, которое приходится на седока, следует кинуть кубик: на 1-3 попадание приходится по Арахан, а на 4+ по Наэстре. Если их скакун погибает, то они вместе образуют скирмишное подразделение из двух моделей. Если обе сестры погибают, то их скакун всегда ведет себя так, как будто провалил тест на Реакцию Монстра и выкинул по таблице 5-6.

Лук Арахан

Длинный лук Арахан выпускает смертоносные стрелы, которые взрываются магической энергией при ударе о цель. Если выстрел из этого лука попадает, положите маленький шаблон на цель. Все нормальные ограничения для целеуказания применяются в полном объеме. Отыграйте попадание с использованием правил камнемета, за исключением того, что лук имеет силу 3 и не игнорирует спасброски за доспехи.

Арахан может стрелять в цель, отличную от цели Наэстры или Гейтин-Хара.

Лук Наэстры

Когда стрелы Наэстры попадают в цель, они не наносят вреда врагу, но вызывают бурный рост леса под его ногами, который опутывает врага и не дает ему двигаться. Если цель получает попадание от лука Наэстры, она не получает ран. Вместо этого цель должна пройти тест на Силу, или не может двигаться в свою следующую фазу движения. Наэстра может стрелять в цель, отличную от цели Арахан или Гейтин-Хара.



Лесная Засада

«Не было никакого предупреждения, ни единого знака. Что произошло с нашими фланговыми патрульными, я даже боюсь предположить, ибо они не подали не одного голоса. Они атаковали в полной тишине, как духи леса, и клянусь вам, сэр – половина нашего полка была сражена черными стрелами даже прежде, чем мы поняли, что нас вообще атакуют. И тем не менее, только когда они набросились на нас, быстрые как ястребы, началось настоящее истребление. Кровавая баня. Месиво».

Из доклада капитана Густава Сварларда, Аверландское ополчение



Несмотря на то, что Лесные Эльфы Атэль Лорена никогда не уклонялись от битв с врагом, их метод ведения войны не включает боевые линии в чистом поле и гордо развивающиеся стяги, а основан на скрытности, обмане и засадах. По всему Старому Свету проложено немало дорог, по которым могут пройти войска воюющих сторон, и практически каждая такая дорога проходит, хотя бы частично, через лес. А лес – это самое лучшее место для засады, особенно со стороны тех, кто в лесу родился и вырос. Для Сплетающих Ветры магии все леса мира едины и связаны между собой единым духом. Засада приходит без предупреждения, и никто не способен заметить сотни затаившихся в листве воинов до того, как они обрушат на наступающую колонну поток смертоносных стрел, которые будут сеять панику и ужас. По стопам первых залпов на врага набрасываются Дриады и Боевые Танцоры, которые убивают всех, кто стоит на их пути, точными и грациозными движениями, не обращая внимания на стрелы, которые могут лететь над их головой, поражая врага с небывалой точностью. В больших битвах в засадах могут участвовать Древесные Духи и даже Лесные Драконы, которые мгновенно могут сломить боевой дух врагов, оставляя их уязвимыми для преследования со стороны Лесных Всадников.

Обзор. Армия противника попала в смертоносную засаду Лесных Эльфов, которые подкараулили врага еще до того, как он сумел подойти к границам священного леса. Защитник должен устоять перед атакой засадников и отбросить их.

Армии. Армии атакующих (Лесные Эльфы) и защищающихся (другая армия) набираются из соответствующих книг армий, без каких-либо дополнительных ограничений или дополнений. Атакующий должен иметь в два раза меньше сил, чем нападающий. Рекомендуемый размер игры – 500 на 1000 очков.

Поле боя. Все поле боя покрывает небольшими (не более 6 дюймов размером) участками лес. В середине стола оставляется широкий (не менее 12 дюймов) чистый тракт, по которому и пойдет армия Защищающегося. Смотрите рисунок на следующей странице.

Расположение.

Защищающийся располагает свою армию в своей зоне размещения, как это показано на рисунке.

Атакующий может располагать свои подразделения где угодно на поле боя, но не ближе чем в 20 дюймах от уже стоящих подразделений Защищающегося.

Защищающийся располагает своих разведчиков. Атакующий располагает своих разведчиков.

*Будь уверен в том, мой сын, что твой топор
Рубит только мертвое дерево.
И пусть пришла зима, и ветер рвет плащи,
Пусть воздух хлад и в очаге темно –
Руби с оглядкой, ибо не все древа мертвы.
Они могут смять твой череп
И сломать тебе хребет.
Так что помни мои слова,
И руби дрова с оглядкой.*

Бретонская крестьянская песня.

Кто ходит первым? Атакующий ходит первым
Длительность игры. Шесть ходов

Условия победы. Победа определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Кроме того, игрок Лесных Эльфов получает дополнительные 50 победных очков за каждое подразделение противника, которое побежало из-за проваленного теста на панику.

Специальные правила. Для того чтобы отобразить тот ужас, который испытывают те, кто подвергается атаке из-под покрова леса, не видя противника, а только его стрелы, которые пронзают товарищей справа и слева, все подразделения Защищающегося имеют пенальти в -1 к своему лидерству на первые два раунда.

Превентивный удар. Если вы хотите, вы можете использовать этот сценарий как прелюдию для большой игры. Защищающийся выбирает из своей большой армии подразделений на 1000 очков, а Лесные Эльфы – на 500. При этом обе армии могут включать только одного Героя и должны включать больше Основных подразделений, чем Специальных и Редких, вместе взятых. Все модели, погибшие в этом предварительном сценарии, недоступны в основной игре (то есть если подразделение из 20 лучников теряет 5 моделей, то большую игру оно начинает с 15 моделями), и все раны, полученные большими существами, переносятся в большую игру (то есть Древесный Патриарх получает 3 раны, большую игру он начинает с 3 ранами).

Орки и их родственники, гоблины – наши враги, ибо они оскверняют наши рощи и убивают наших братьев. Бистмены, дети Хаоса и Долгой Ночи – наши враги. Они сражаются с нами для того, чтобы изгнать нас из наших лесов и рощ. Скейвены из Подземного Мира – наши враги, ибо они грызут корни земли и приносят болезни в наши леса. Гномы – наши враги, ибо они валят деревья для того, чтобы накормить свои горны и свои адские машины, и многие годы они сражались с нашими братьями. Мон-кейз, мохнатые варвары – наши враги, ибо они жадны и глупы, и изгнали бы нас из наших домов, если бы могли. Множество из них обратились к поклонению Темным Силам. Люди-в-Стальных-раковинах – наши враги, ибо они спесивы и высокомерны, и в невежестве своем думают, что лес Лорен принадлежит им. Многие из них теперь кровью своей кормят деревья в нашем лесу, но урок не идет им впрок. Полурослики – наши враги, ибо они валят деревья для своих полей, на которых они выращивают мерзкую кукурузу, чтобы пожрать ее в своем неутолимом голоде. Они пожрали бы весь мир, если бы могли. Эльфы Наггарота и Ультуана – наши враги, ибо они отвернулись от Ииши и Курниоса, предав истинное наследие Эльфов.

Таковы наши враги, дитя. Знай их всех и держи свой лук со стрелами наготове.

Наставления матери Лесных Эльфов своим отпрыскам

Зона
расположения
Защищающегося

12 дюймов

Тайная магия Лесных Эльфов



Эльфы управляют ветрами магии с изяществом, легкостью и способностями, непревзойденными любой младшей, более грубой расой. Лесные Эльфы не исключение, и есть много опытных заклинателей, использующих в Атэль Лорене свою собственную особую таинственную магию. Маги Лесных Эльфов стремятся следовать путем древнего эльфийского божества обновления и возрождения – Иши, и иногда известны как Служительницы или Управители Ариэли. Умелые в искусстве сплетения заклинаний, они различными способами могут управлять энергиями Атэль Лорена.

Они имеют большой опыт по части создания мощных иллюзий и чар, а также мастерски владеют мистическими искусствами исцеления и роста растений. Они способны сплетать заклинания замешательства и обмана, гарантирующие, что злоумышленник не обнаружит эльфийскую усадьбу, даже если будет проходить в шаге от ее величественных дверей; они могут бросать опасные заряды, лишаящие захватчиков разума и памяти, и излечивают тяжелые раны, не прикасаясь к ним руками. Они способствуют стихийному росту деревьев и кустарников, управляя им и создавая изысканные и искусные формы. Так Эльфы могут создать прекрасное произведение искусства, вроде изящных витых колонн из живых ветвей, образующих основание очаровательных памятников и сооружений.

Искусные маги Лесных Эльфов могут упрямить деревья и кустарники вылезти из земли и передвинуться, перегораживая тропинки и создавая новые поляны. Часто это используется как деликатное предостережение, и большинство будет настолько испугано, что немедленно покинет Атэль Лорен, пренебрегшие же таким предупреждением будут немилосердно уничтожены. Другие маги Лесных Эльфов специализируются на изучении тайных магических путей Атэль Лорена, позволяющих им исчезнуть как дым, чтобы появиться вновь в совершенно ином месте. Маги Лесных Эльфов способны использовать различное таинственное колдовство и искусные заклинания, так что все опасаются их.

Школа Атэль Лорена

Для того чтобы определить, какие заклинания маг знает в этой битве, следует кинуть D6 за каждый уровень мага. Выпавшее на кубике число будет номером заклинания, которое маг знает. Если два раза выпадет одно и то же заклинание, вы должны перебросить кубик. Вы можете заменить любое известное вам заклинание на первое в списке.

D6	Заклинание	Сложность
1	Песнь Лесов	4+
2	Ярость Леса	6+
3	Тайный Путь	7+
4	Воинство Сумерек	8+
5	Благословение Ариэли	9+
6	Призыв к Охоте	11+

Песнь Лесов

Сложность 4+

Маг призывает духов леса заставить лес измениться и начать двигаться. Это заклинание может быть использовано на любом лесу в пределах 18 дюймов от мага, если в нем нет моделей противника. Лес движется на D3+1 дюймов в направлении, которое маг должен указать до того, как этот бросок будет совершен. В лесу может быть дружественное подразделение, и оно будет передвинуто вместе с лесом, но только в том случае, если все подразделение целиком находится в этом лесу. Но при таком движении подразделение не может подвинуться ближе, чем на 1 дюйм, к моделям противника (лес должен быть остановлен до того, как это произойдет), и подразделение считается двигавшимся. Лес также немедленно останавливается, если вступает в контакт границами с любым подразделением или другим элементом ландшафта. Один лес **может** быть подвинут более одного раза за ход.

В качестве альтернативы вы можете использовать это заклинание для того, чтобы нанести любому подразделению на поле боя, которое находится, даже частично, в лесу или подобном элементе ландшафта, D6 попаданий с силой 5.

Гнев Леса

Сложность 6+

Изогнутые ветви и шипы вырастают из-под земли и атакуют врагов леса. Это заклинание может быть использовано против любого не связанного в ближнем бою подразделения противника, которое находится не далее чем в 18 дюймах от мага. Подразделение получает D6 попаданий с силой 4. Если подразделение находится в 6 дюймах и ближе от леса или подобного элемента ландшафта, то сила увеличивается до 5.

Тайный путь

Сложность 7+

Используя это заклинание, маг переносит дружественный отряд из этого мира туда, где он будет вне досягаемости для материального вреда. Это заклинание может быть применено к любому не связанному в ближнем бою дружественному подразделению, которое находится не далее чем в 18 дюймах от мага. Подразделение рассматривает любой ландшафт как открытую местность и не получает ран от немагических стрелковых атак. Если подразделение оказывается в ближнем бою, заклинание прекращает действие автоматически. Заклинание действует до начала следующей магической фазы мага.

Воинство Сумерек

Сложность 8+

Маг сплетает могучую иллюзию, и призрачные фигуры встают стеной вокруг воинов Атэль Лорена.

Это заклинание может быть применено к любому дружественному подразделению, которое находится не далее чем в 18 дюймах от мага. Подразделение может участвовать в ближнем бою. Подразделение начинается вызывать Страх, как описано в основной книге правил Warhammer. Если подразделение уже вызывает страх, то оно начинает вызывать Ужас. Заклинание действует до начала следующей магической фазы мага, и это заклинание нельзя накладывать более одного раза на одно подразделение в одну фазу магии.

Благословение Ариэли

Сложность 9+

Маг призывает могучую защитную магию Королевы Фей, которая может залечить даже самые страшные раны. Это заклинание может быть применено к любому дружественному подразделению, которое находится не далее чем в 18 дюймах от мага. Подразделение может участвовать в ближнем бою, и это может быть сам маг. Подразделение может использовать специальное правило «Регенерация». Это заклинание может быть наложено извне на подразделение, участвующее в ближнем бою. Заклинание действует до начала следующей магической фазы мага.

Призыв к Охоте

Сложность 11+

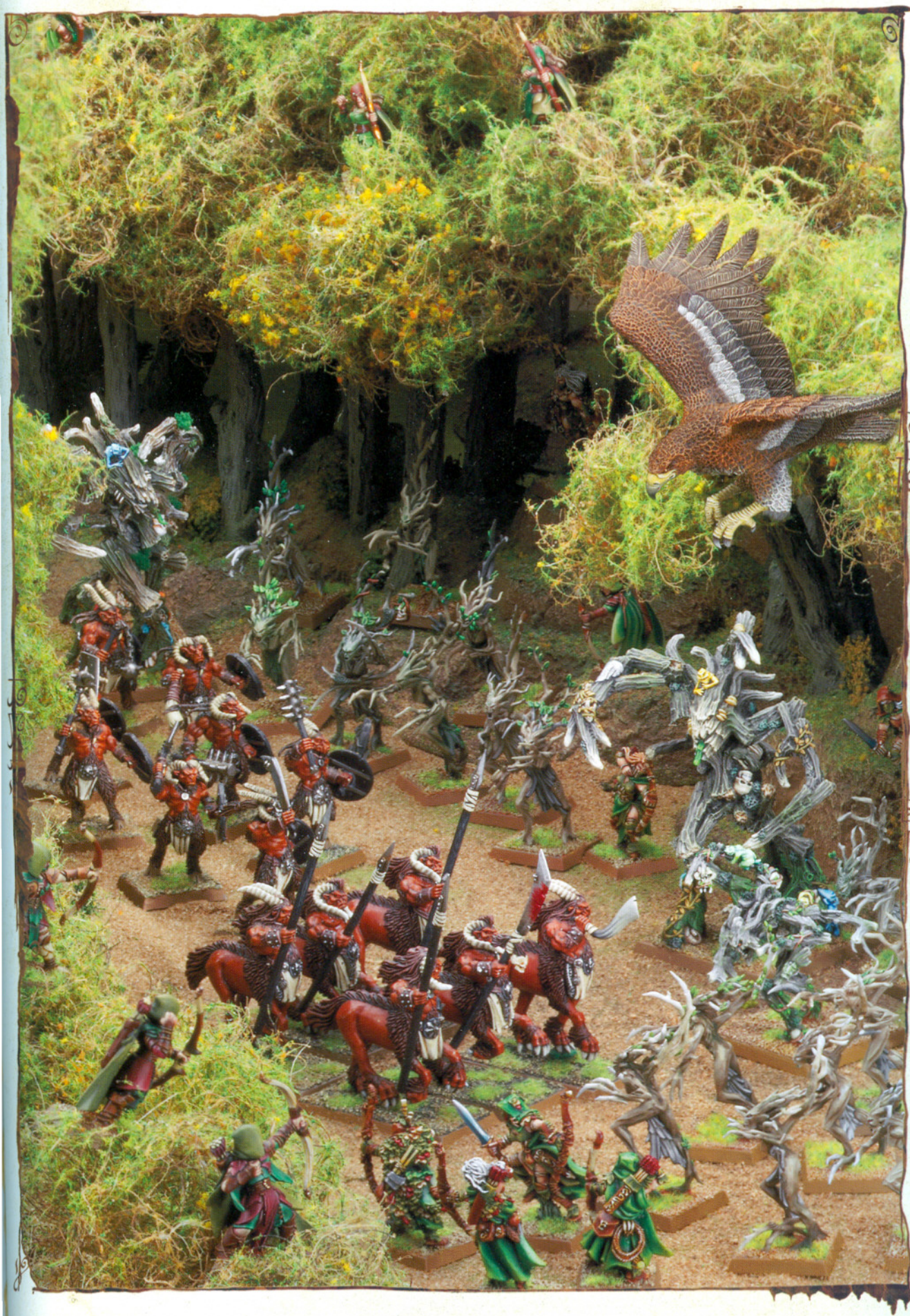
Дух Курниоса наполняет воинов, давая им частицу его гнева и дикой отваги. Это заклинание может быть применено к любому дружественному подразделению, которое находится не далее чем в 18 дюймах от мага. Подразделение может участвовать в ближнем бою. Если подразделение уже находится в ближнем бою, то все модели в нем (кроме монстроидальных и обычных скакунов) получают бонус в +1 к атакам. Если подразделение не находится в ближнем бою, то оно немедленно проходит 2D6 дюймов вперед, к ближайшему противнику. Если подразделение на начало движения не видит ни одного подразделения противника, то оно движется прямо вперед. Для подразделений скирмишеров укажите направление движения до броска на дальность. Подразделения, которые двигались под действием этого заклинания, не могут стрелять в этот же раунд. Если это движение приводит подразделение в базовый контакт с противником, то это во всех отношениях считается нападением, за исключением того, что противник может использовать только одну реакцию на нападение — «держаться позицию». Противник должен проходить все положенные тесты на Психологию при таком нападении.



Памятка

Лорды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные Правила
Высокородный	5	7	6	4	3	3	8	4	10	
Сплетающий	5	4	4	3	3	3	5	1	9	
Лесной Патриарх	5	5	0	6	6	6	2	5	9	Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (3+), Упорный, Атака Живыми корнями, Горючий, Большая Цель, Песнь Леса, Ужас
Герои	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Дворянин	5	6	6	4	3	2	7	3	9	
Воспевающий	5	4	4	3	3	2	5	1	8	
Дух Ветвей	5	6	0	4	4	2	8	3	8	Лесной Дух, Страх
Основные	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Лесной Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Длинные Луки Лесных Стражей
Первый Лук	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Длинные Луки Лесных Стражей
Лесной Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Легкая Кавалерия
Повелитель Лошадей	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Легкая Кавалерия
Вечный Дозорный	5	5	4	3	3	1	5	1	9	Боевой Стиль Вечного Дозора, Телохранители
Страж	5	5	4	3	3	1	5	2	9	Боевой Стиль Вечного Дозора, Телохранители
Дриада	5	4	0	4	4	1	6	2	8	Скирмишеры, Лесной Дух, Страх
Нимфа	5	4	0	4	4	1	6	3	8	Скирмишеры, Лесной Дух, Страх
Специальные	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Танцор	5	6	4	3	3	1	6	1	8	Скирмишеры, Танцы теней Лозка, Иммуность к Психологии, Талисманические Татуировки
Поющий Клинок	5	6	4	3	3	1	6	2	8	Скирмишеры, Танцы теней Лозка, Иммуность к Психологии, Талисманические Татуировки
Ястребиный Наездник	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Летающая Кавалерия, Налет и Отскок
Повелитель Ветра	5	4	4	3	3	2	5	2	8	Летающая Кавалерия, Налет и Отскок
Дикий Всадник	5	5	4	4	3	1	5	1	9	Дикая Охота, Ярость Курниоса, Легкая Кавалерия, Лесные Духи, Талисманические Татуировки
Дикий Охотник	5	5	4	4	3	1	5	2	9	Дикая Охота, Ярость Курниоса, Легкая Кавалерия, Лесные Духи, Талисманические Татуировки
Древоид	5	4	0	5	5	3	3	3	8	Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (4+), Горючий, Страх
Древесный Воин	5	4	0	5	5	3	3	4	8	Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (4+), Горючий, Страх
Редкие	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Следопыт	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Скирмишеры, Смертельный Выстрел, Лесные Охотники
Хранитель пути	5	4	6	3	3	1	5	1	8	Скирмишеры, Смертельный Выстрел, Лесные Охотники
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8	Полет
Лесной Владыка	5	5	0	6	6	6	2	5	8	Лесной Дух, Чешуйчатая шкура (3+), Горючий, Упорный, Атака Живыми Корнями, Песнь леса, Ужас, Большая Цель.
Скакуны	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5	Легкая Кавалерия
Боевой Ястреб	1	4	0	4	3	-	5	1	5	Летающая Кавалерия, Налет и Отскок
Единорог	10	5	0	4	4	3	5	2	8	Рог Единорога, Магическое Сопротивление, Лесной дух
Благородный Олень	9	5	0	5	4	3	4	2	7	Лесной дух
Лесной Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Полет, Ужас, Большая Цель, Ядовитое Дыхание, Чешуйчатая шкура (3+)





WARHAMMER ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

«Атэль Лорен не потерпит присутствия ни Людей, ни Орков, ни Гномов, ни Бистменов. Если они сделают хотя бы один шаг по священной земле нашего леса, они не сделают второго».

Скарлок, Ходящий Через Туман Атэль Лорена

Лесные Эльфы Атэль Лорена – это таинственные и скрытные существа, которых редко можно увидеть за пределами их леса. Те, кто будут настолько глупы, что ступят в пределы их королевства, окажутся под ударами со стороны их и их лесных союзников, в открытой битве или во время неожиданной и смертоносной засады.

В этой книге вы найдете:

ОБИТАТЕЛИ АТЭЛЬ ЛОРЕНА

История жителей Атэль Лорена и их пакта с обитателями леса. Здесь вы найдете также информацию об Эльфах и Лесных духах леса Атэль Лорен, и повествование о том, как их судьба пересекается с судьбами всего Старого и Нового мира.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ ИШИ

В этом разделе вы найдете описание магических предметов Атэль Лорена и магии, которую используют его мудрецы.

ЛОРДЫ И ЛЕДИ ЛЕСА

История и правила для наиболее могучих героев леса, включая Ориона, Короля-в-Лесу, одержимую горечью нимфу Дричу и таинственных сестер-близняшек Наэстру и Арахан.

СОЗДАНИЕ АРМИИ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Краткое руководство для тех, кто собирает армию Лесных Эльфов, включающее рекомендации по покраске и моделированию.



**Ищите также другие книги из серии
Армии Молота Войны:**

- | | |
|----------------|---------------------|
| ☼ Звери Хаоса | ☼ Орки и Гоблины |
| ☼ Орды Хаоса | ☼ Скейвены |
| ☼ Гномы | ☼ Высшие Эльфы |
| ☼ Империя | ☼ Королевства Огров |
| ☼ Темные Эльфы | ☼ Вампиры |
| ☼ Цари Гробниц | ☼ Лizardмены |
| ☼ Бретония | |

АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ

WARHAMMER
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ
ФЭНТЕЗИЙНАЯ ИГРА

Вы должны иметь копию
Книги правил
Warhammer Fantasy Battles
для того, чтобы
использовать содержимое
этой книги.

**GAMES
WORKSHOP**

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ
www.games-workshop.com
www.warhammer.ru

ISBN 1-84154-680-1

 РУССКИЙCITADEL
MINIATURES®[illegible]