WARHAMMER®

ЛИЗАРДМЕНЫ



WARHAMMER®
АРМИИ

GAMES WORKSHOP®



Воинство холоднокровных собирается для защиты укрытого в джунглях святилища.



Маги-Жрецы Сланны могут призвать мириады солдат, от громадных кроксигоров до ловких скинков.

АРМИИ МИРА БОЕВОГО МОЛОТА:
ЛИЗАРДМЕНЫ



АВТОР: ЭНДИ ХОАРЕ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение **3**
Лизардмены **4**
Дети Богов *6*
Эпоха изоляции *8*
Крыса и Змея *12*
Эпоха борьбы *14*
Пробуждение *20*
Хроники Ластрии *24*
Священные города *28*
Тлакстлан *31*
Боги войны *36*
Фонетическое письмо *38*
Язык богов *38*
Разговорная речь *39*
Символы священных городов *39*
Силы Ластрии **41**
Маги-Жрецы Сланны *42*
Ящеры-предводители *44*
Ящеры-солдаты *45*
Всадники на холодных *46*
Храмовая стража *47*
Скинки-жрецы *48*
Скинки-вожди *49*
Скинки *50*
Скинки-хамелеоны *51*
Наездники на террадонах *52*
Кроксигоры *53*
Стегадоны *54*
Охотничьи своры саламандр *56*
Охотничьи своры разордонов *57*
Стаи из джунглей *58*
Карнозавры *59*
Владыка Кроак *60*
Владыка Маздамунди *62*
Крок-Гар *64*
Чака *66*
Гор-Рок *67*
Техенхауин *68*
Тетто'эко *69*
Тиктак'то *70*
Оксийотль *71*
Собирая армию холоднокровных **72**
Воинский лист лизардменов **89**
Лорды *90*
Герои *92*
Основные отряды *94*
Специальные отряды *96*
Редкие отряды *98*
Сокровища Старейших **99**
Памятка **104**



ВВЕДЕНИЕ

Покрытый джунглями континент Ластрии является домом ветшающей, полуразрушенной цивилизации лизардменов. Ластрия когда-то была царством богов, ведь в забытые эпохи миром правили Старейшие, а лизардмены служили им. После Великой Катастрофы и пришествия Хаоса звездные владыки покинули этот мир.

Лизардмены осиротели, оставшись размышлять над Великим Замыслом, начатым их повелителями. Эта работа продолжается многие тысячи лет, и теперь, на пике могущества Хаоса, холоднокровные обитатели Ластрии зашевелись, готовясь уничтожить всех, кто стоит на пути священной миссии.

Эта книга является основным источником по собиранию, покраске и игре армией Лизардменов в мире Боевого Молота.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА БОЕВОГО МОЛОТА

Книга правил Боевого Молота содержит правила, необходимые для отыгрыша сражений моделями производства Citadel. Каждая раса обладает собственной книгой, взаимодействующей с основными правилами и позволяющей превратить ваше собрание миниатюр в готовую для игры армию. Та книга, что вы держите в руках, описывает Лизардменов.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ АРМИЮ ЛИЗАРДМЕНОВ?

Полностью готовая армия лизардменов представляет собой эффектное и внушительное зрелище, сверкающее красками и разнообразием. Ящеры-солдаты образуют мощное ядро войска, их поддерживают ловкие скинки, осыпающие врага дротиками и стрелками из духовых трубок. Рептилии на медлительных, но сильных Холодных составляют грозные отряды кавалерии. Жуткие существа, такие, как злобные огнедышащие Саламандры, гиганты-Кроксигоры и громадные Стегадоны сражаются бок о бок с Лизардменами, а Маги-Жрецы Сланны обрушивают на врага потоки колдовских сил, подобные которым редко доводится призывать иным магам.

Армия Лизардменов позволяет вам создать воинство по вашему вкусу, начиная от шеренг тяжелобронированных ящеров, неуклонно наступающих на врага и сокрушающих его с холодной, свирепой жестокостью и заканчивая россыпями быстрых скинков, поливающих медлительного и отчаявшегося противника потоками отравленных дротиков и стрелок.

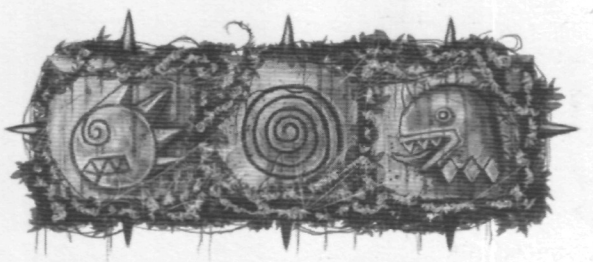


КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Каждая книга армий разделена на пять основных частей, каждая из которых посвящена особому аспекту расы. Данная книга армии Лизардмены содержит:

Лизардмены. Первая часть описывает холоднокровную расу и ее место в мире Боевого Молота. Здесь рассказано о падении их царства и о многих войнах, проведенных против сопротивляющихся Великому Замыслу Старейших.

Силы Ластрии. Каждый отряд и герой лизардменов имеет здесь свою страницу. Вы отыщете полное описание любого подразделения, вкупе со всеми правилами и специальными способностями.



Собирая воинство. Здесь вы увидите фотографии различных миниатюр производства Citadel, подходящих для лизардменов, покрашенные известной группой художников 'Eavy Metal Team из компании Games Workshop. Также в этой части находятся цветовые схемы для разных отрядов, примеры армий и масса полезной информации.

Воинский лист представляет все отряды из книги, их стоимость в очках и правила на композицию персонажей и типов отрядов, что вкупе позволит Вам выставить армию на игровой стол для честной схватки с противником.

Сокровища Старейших: последний раздел содержит все магические предметы, доступные лизардменам, включая оружие, доспехи и иные древние и могущественные артефакты.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

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

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru

ЛИЗАРДМЕНЫ

Происхождение лизардменов окутано туманом забытых времен. В те эпохи боги-созидатели снизошли в мир и преобразили его согласно своему Великому Замыслу. Холоднокровно-чуждые, таинственные Лизардмены выполняют поручения давно утраченных повелителей, населяя душные джунгли Ластрии.

Раса лизардменов создана загадочными Старейшими, богоподобными существами, чьи владения охватывали не только пределы этого мира, но и обширные области пространства и времени. Старейшие покинули мир в результате великого бедствия, а их слуги оказались заперты в необратимо изменившейся реальности.



ОБИТАТЕЛИ ЛАСТРИИ

Лизардмены подразделяются на несколько подвидов. Все они холоднокровны и непроницаемы для стороннего наблюдателя, и в то же время свирепы и полностью преданы своим давно утраченным создателям. Сланны – правители государства, раздутые, неподвижные существа, чей магический дар превышает даже способности эльфийских архимагов. Солдатами империи служат ящеры, целеустремленные, могучие воины, несущие усеянное шипами тяжелое оружие из обсидина и бронзы, защищенные доспехами из костяных пластин-наростов. Ремесленниками и чиновниками являются скинки, небольшие и подвижные, пригодные для сражения и разведки благодаря своей быстроте и ловкости.

Империя Лизардменов не похожа на прочие государства. Они не принадлежат этому миру, подобно иным расам. Целые поколения полностью сформировавшихся особей – называемые выводками – разом появляются из зародышевых прудов, сокрытых в дождевых лесах или в сырых пещерах под священными городами. Выводок наделен единым предназначением и целью, будь то отряд храмовой стражи, чья задача – оберегать Магов-Жрецов, или же поколение громоздких кроксигоров, созданных для восстановления разрушенного города. Какую бы работу не уготовила им высшая воля, служители Старейших окажутся полностью готовыми для ее выполнения – согласно Великому Замыслу.

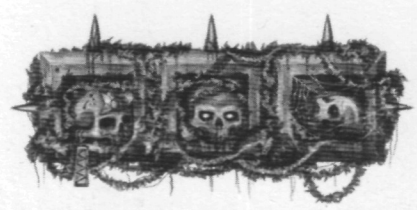
ЛИЗАРДМЕНЫ В СРАЖЕНИИ

Холоднокровная раса существует для выполнения поручения своих создателей, независимо от того факта, что творцы давно покинули свое творение. Появление множества новых разумных видов с момента Великой Катастрофы прямо противоречит естественному ходу вещей. Лизардмены считают своим долгом уничтожить такие расы, дабы восстановить равновесие, утраченное вместе с богами. Великие сражения происходили между ними и теми, кто алчет заполучить богатство и могущество лизардменов, тем, кто пытается проникнуть в заповедные области Ластрии.

Идущая в поход армия служителей Старейших – поистине внушительное зрелище. Стройные шеренги непоколебимых ящеров маршируют под сияющими золотыми тотемами, а грохот боевых барабанов внушает страх в сердце даже самого стойкого врага. Перед чешуйчатыми воинами идут отряды небольших скинков, использующих свою скорость и знание джунглей для обхода противника, обрушивающих на него ливень отравленных дротиков с самых неожиданных сторон. Иногда сам Маг-Жрец Сланн, возглавляет армию, паря на своем волшебном паланкине, окруженный абсолютно преданной ему храмовой стражей.

Даже твари из джунглей послушны воле правителей Ластрии. Над полем брани парят на кожаных крыльях стаи террадонов. Управляющие ими скинки заставляют летунов сбрасывать на врагов большие камни. Отряды особенно храбрых скинков-погонщиков ведут огнедышащих саламандр, чьи обширные потоки кипящего яда проносятся по воздуху, сжигая противника. Другие направляют своенравных шипастых разордонов, и сотни грозных колючек втыкаются в любого глупца, приблизившегося к ним. Стаи змей и ящериц выползают из-под земли, настигая проникших в Ластрию проходимцев.

Среди всего этого скопища движутся могучие стегадоны, чья поступь сотрясает саму землю. На их спинах колышутся боевые башенки, несущие громадный лук или гигантские духовые трубки, а также команду из храбрейших скинков. Другие тащат на себе старинные, удивительные Божественные Устройства, поразительные боевые машины, преобразующие силу Старейших в заряды сокрушительных колдовских молний. Самые опасные среди всех тварей – карнозавры, величайшие хищники дождевых лесов, покорные воле только сильнейших ящеров.



Грозная силой оружия раса обладает господством и в сфере Высокого Искусства. Сланны являются одними из старейших существ во вселенной, они обучались магии у подножия тронов самих богов. Во всем мире наберется немного чародеев, имеющих надежду на победу в дуэли с Магом-Жрецом Сланном, поскольку их разум подобен плотине, сдерживающей океаны колдовской силы. Малейший жест Мага-Жреца может призвать невообразимые магические энергии, готовые испепелить целые армии. Всего лишь один слог его речи способен отправить огромные орды холоднокровных лизардменов на войну с противниками божественной воли.



ДЕТИ БОГОВ

Многие эпохи назад мир представлял собою холодное, темное, пронизанное ветрами пространство. Ледяные покровы окутывали большую часть поверхности, а единственным пригодным для поддержания жизни регионом был тонкий пояс на экваторе. Дикари рыскали по суше, сражаясь за выживание со стихией и иными, более злыми и древними существами. Кто знает, какие нечеловеческие цивилизации возвышались и приходили в упадок в те забытые тысячелетия? Их останки навсегда погребены песком времени.

Все это изменилось с пришествием Старейших. Богоподобные сущности появились еще при юности самой вселенной. Они правили владениями, охватывавшими не только пространство меж звездами, но и время. Старейшие стали непостижимыми создателями чудес, для которых астрология и астрономия, наука и волшебство, реальность и искусство – все это было единым. Каждый мир звездной империи входил в состав подпространственной паутины. Некоторые врата были небольшими, позволявщие одинокому путнику за шаг преодолевать световые года. Другие, нередко помещенные в холодной пустоте космоса, имели размеры, подходящие для прохода величайших кораблей. В небесах над этим миром были созданы врата для прилета и отлета звездных судов Старейших, дабы те приносили с собою множество чудесных творений и новые расы.

Старейшие взглянули на мир и узрели сокрытый в нем уникальный, безграничный потенциал. Они решили сделать его центральным пунктом своих неописуемых замыслов. Прежде чем приступить к созиданию, Старейшие заставили мир изменить свою орбиту, тем самым сделав его климат более теплым. Со временем ледяная корка отступила, и вскоре зеленЭ леса поглотила открывшуюся сушу.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ТВОРЦЫ

На просторах мира Старейшие обнаружили дикие создания, которые когда-нибудь в будущем смогут стать первыми эльфами, гномами и людьми. Они открыли и другие расы, чье существование шло вразрез с планами Старейших касательно миропорядка. Творцы создали ящеров, ставших солдатами звездных владык. По мере того как климат теплел, громадные армии лизардменов устремились в поход против первых обитателей мира, которые Старейшие желали уничтожить. Велись опустошительные воины, давно уже исчезнувшие из чьей-либо памяти.

Под руководством звездных владык мир стал похожим на рай. По своему обыкновению они создали себе слуг, чтобы те выполняли их поручения. Так появилось первое поколение Магов-Жрецов, Сланнов. Это были великие визири Старейших, доверенные помощники, управляющие владениями и надзирающих над развитием младших рас. Только такие существа как Сланны могли выдержать присутствие богоподобных звездных владык, так как сами были существами сверхъестественного интеллекта и магической силы. Дав ящерам их миссию, Старейшие приказали начать следующий этап плана, и появились скинки, сообразительные и ловкие ремесленники и чиновники новой империи. В это же время были созданы кроксигоры, могучие рептилии, трудами которых появились первые священные города. Начав в оплоте, основанном в изобильных экваториальных джунглях, которые позже назовут Ластрией, лизардмены возводили города и иные сооружения по всей планете – каждое добавляло новое важное звено в охватывающей весь мир системе колдовских энергий.

Следующей стадией плана Старейших стало изменение узора тектонических плит. Единственный сверхконтинент, открытый отступающими льдами, под воздействием звездных владык распался на совершенно новые земли и моря, превращая мир в более пригодное вместилище их замыслов. Это преобразование длится многие тысячи лет, и никто, помимо самих Старейших, не знает его конечного вида или цели.

РАЗЛАД В РАЮ

И все же в галактической империи Старейших появились свои проблемы. Источником их магических сил служило измерение чистого от материи духа, известное как Владения Хаоса. В дополнение к вышесказанному, и подпространственная паутина пролегала через смоляную тьму и бездонные глубины этого воплощения невозможности. Нарождающиеся сущности зашевелились в странных своих обиталищах, это были злобные разумы, ненавидящие дерзость Старейших. Пока жизнь процветала по всей галактике, нередко появляясь по капризу звездных владык, измерение Хаоса становилось все более беспокойным и встревоженным, отражая новые чувства и страсти, появляющиеся во вселенной.

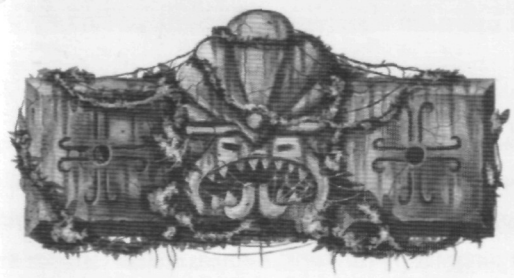
Со временем Старейшие обнаружили себя вступившими в сражение с порождениями эмоций в морях Хаоса, в постоянном противостоянии за власть над миром немыслимого. Возможно, именно для войны с тварями Хаоса звездные владыки выпестовали молодые расы той эпохи. Первыми они создали эльфов, изучавших Высокое Искусство под присмотром богов, затем последовали гномы, чья магия не привносилась извне, но являлась врожденной и подсознательной. Вероятно, по мере нарастания напряженности борьбы, Старейшие вынуждены были творить все новые виды, поскольку люди (а в самом конце и огры и полурослики) оказались выведены из дикарских племен, бродивших по миру, дабы занять уготованное им место подле тронов богов.

ПРИШЕСТВИЕ ХАОСА

Затем Старейших постигло великое бедствие. Сеть подпространственных путей сомкнулась. Сами ли Старейшие пытались закрыть проходы или же постоянные атаки противников достигли своей цели, этого уже никто никогда не узнает. Первородный Хаос прорвался в материальную вселенную. Врата обрушились в самое себя, и многие Сланны пожертвовали жизнями и душами за считанные мгновения, пытаясь избежать немедленного и тотального разрушения планеты. Им все же не удалось полностью закрыть портал, и мириады визжащих порождений бездны вырвались из разлома в структуре реальности, проделав проход прямо из глубин Ада.

Звездные врата разрушились, а Старейшие покинули эту планету. Были ли они уничтожены или же просто предоставили мир своей судьбе – никому не ведомо. Звездные владыки являлись воплощением порядка и жизни, а Хаос был их абсолютной противоположностью. Изначальная сущность Хаоса приобрела вещественную форму, пролившись на землю ядовитым дождем, отравляя жизнь и вызывая из небытия всевозможных противоестественных и искаженных тварей. На полюсах мира его поверхность сотрясли громадные куски концентрированной нереальности, обрушившиеся с небес. Возможно, это были обломки самих врат. Дальше к экватору воздух пронизали меньшие осколки, зажигая воздух мерцающими ведьминскими огнями, оставляя в небе пылающие следы. Ни одна область не избежала осквернения, тонкий слой варп-пыли покрыл весь мир, принося с собою изменения и уродства. Там, где когда-то находились звездные врата, теперь пульсировала вторая луна, зловещий зеленоватый спутник, созданный из самой сущности Хаоса.

Лизардмены приготовились к бою, их армии направились на борьбу с омерзительными сущностями, распространяющимися по всему миру. Многие города были потеряны в эти первые страшные дни, поглощенные неисчислимыми ордами демонов. Прочие же устояли, хрупкие островки порядка среди кипящего океана безумия.



ОБОРОНА ИТЦЫ

Священные города разрушались, и паутина сил, протянувшаяся по всей планете, грозила разорваться. Полчища демонов обнаружило путь для нападения на Итцу – Первый Город, самое сосредоточие чародейской защиты холоднокровной расы. Итца находилась под покровительством Владыки Кроака, первого Сланна, появившегося на свет в этом мире. Судьба всей планеты висела над бездной, и Кроак приготовился к обороне.

Зачерпнув силы из рвущейся паутины волшебных энергий, Кроак возвел вокруг города защитный купол. Разъяренные орды демонов бросались на него день за днем, исчезая в безуспешных попытках пробить потрескивающую колдовскую полусферу. В конечном итоге Маг-Жрец уже не мог удержать чародейский барьер, и последним, громадным усилием заставил купол взорваться вовне, сокрушив джунгли на мили вокруг. Сотня тысяч демонов была изгнана за один удар сердца. Тем не менее, оставались еще бессчетные орды, и вопящие массы порождений бездны бросились на Первый Город.

В то время как Итца казалась обреченной, вся храмовая стража Владыки Кроака выступила вперед, перекрыв внушительный Мост Звезд, ведущий к Великой Пирамиде. Они образовали заслон шириной в проход и глубиной в сто рядов, заслонив демонам дальнейший путь, когда они уже начали накатываться на мост. Тысяча пожирателей душ взревели в яростный унисон, и началась жестокая схватка. Храмовая стража сильно уступала в численности врагу, но ни один ящер не отступил. Солнце взошло высоко, а лизардмены еще удерживали центр прохода. К закату линия защитников поредела, но даже к рассвету строй не был нарушен. К полудню второго дня пропасть под мостом оказалась заполнена клочьями демонической плоти, а от чешуйчатых воинов уцелел только каждый десятый. Неизбежное наступило, и лизардмены были истреблены, пав под клинками бесконечных волн кровотворцев и демонесс, пеших воинов Хаоса, нападавших на стражу. К закату второго дня погиб последний ящер, и орда демонов рванулась вперед.

Стойкая оборона Моста Звезд дала Владыке Кроаку время для сотворения еще одного, последнего заклятья. Великая Пирамида Сланна была тихим островком покоя в центре дьявольского урагана. Используя цепь сил, созданную Сланнами, он обратился к неописуемым запасам могущества. В других священных городах Маги-Жрецы отдавали свои жизни, помогая ему. Кроак ткал чары, ранее доступные только богам. Он заставил небеса пролиться огненным ливнем. Его слово изменило русло реки Амаксон и вода поглотила тысячи врагов. Жест Мага-Жреца обрушил на землю язвящие ветра. Мысль Сланна разверзла великие пропасти, успевшие пожрать целые легионы демонов, прежде чем вновь сомкнуться. Само время остановилось, а основы вселенной содрогались и грозили обратиться в прах.

В конце концов, даже Владыка Кроак пал под натиском. Десять Великих Демонов Кхорна, защищенные от волшебства Сланна благословением своего бога, пробились к вершине пирамиды и обрушились на его погруженное в транс тело, разорвав его на части за мгновения свирепой ярости. Однако его неумирающий дух оказался столь могущественным, что продолжил сражение. Концентрация и преданность священному городу позволили Кроаку отвергнуть саму смерть. Освободившись от оков плоти, сияющая душа Сланна взмыла ввысь над охваченным схваткой городом и испепелила нападающих божественным огнем, столь жарким, словно второе солнце взошло в небесах. Первый город, основа в мировой паутине силы, был спасен, пусть и ужасной ценой.

КОНЕЦ ЭПОХИ

Битва против Хаоса бушевала по всему миру еще долгие годы. Лизардмены отступили к Итце, Хексоатлю и нескольким другим укрепленным священным городам. К глубочайшему сожалению, они не могли вмешаться в истребление эльфов и гномов, которые никогда до того не видели всех ужасов войны. В конце концов, именно эльфы Ультуана спасли мир от полного уничтожения, проведя в жизнь Великий Ритуал и создав громадную магическую воронку, по сей день существующую в самом сердце их островного континента. Только стойкость служителей Старейших в борьбе с демонами Хаоса позволила продержаться достаточно долго, дабы сотворить ритуал. Магия, подпитывавшая орды порождений бездны отступила к полюсам, и демоны вновь слились с непостоянными, необоримыми силами Хаоса. Первая, великая война против Гибельных Сил была выиграна, но, несмотря на это, эпоха Старейших уже завершилась.

ЭПОХА ИЗОЛЯЦИИ

Демоны Хаоса были изгнаны, и над джунглями разгоралась заря новой эры. Лизардмены обнаружили свои владения низведенными до разоренных, дымящихся развалин. Хотя выжженные дождевые леса быстро отросли назад, уцелевшие разумные понимали, что священные города уже вряд ли удастся отстроить заново. Маги-Жрецы взирали на необратимо измененный мир, до неузнавания изуродованный скверной Хаоса. Лизардменам предстояло уцелеть в битве за выживание – настало время молодых рас, чьи зарождающиеся государства пытались быстро охватить всю планету. Служители Старейших отгородились от всех прочих в своих владениях, превратив Ластрию в запретную область. Появиться здесь означает призвать неминуемую смерть от мириадов хищных тварей, плотоядных растений, тропических болезней и армий самих лизардменов. Неважно, как проходят пути завоевателей по планете – Ластрия выдержит любой натиск, являясь убежищем для Магов-Жрецов, в котором Сланны могут выживать, размышлять о замыслах Старейших и век за веком восстанавливать свои силы.

РАЗМЫШЛЕНИЕ

Пока правители Ластрии медитировали, грезя о потерянных владениях и утраченных божественных творцах, их общество неуклонно скатывалось в варварство. Многие знания были утрачены во время борьбы с Хаосом, а из Первого поколения не уцелело ни одного Сланна. Никто из оставшихся в живых Магов-Жрецов не удостаивался лицезреть кого-либо из Старейших, и звездные владыки приобрели в расовом подсознании черты далеких богов, которым лизардмены поклоняются и молятся о защите в час великой нужды.

Служители Старейших даже начали совершать кровавые жертвоприношения, убивая захваченных врагов во славу своим создателям в надежде привлечь их благосклонное внимание. Лизардмены обладают великим множеством реликвий, осколков древних технологий, однако понимание принципов их работы утеряно из памяти уцелевших. Для холоднокровной расы такие устройства стали объектами поклонения и суеверия, а знание о происходящих процессах и производстве оказалось заменено церемониями и обрядами.

ПРОИЗНОШЕНИЕ

Язык лизардменов почти непостижим для теплокровных существ, однако следующие фонетические транскрипции являются неплохим приближением к звучанию названий священных городов.

Хексоатл ..... *Хекс-о-атль*	*Тлакс* ..... *Тал-акс*
Тлакстлан ... *Тал-акс-тал-ам*	*Чаква* ..... *Чак-а*
Ксланхуапек ..... *Чан-уа-пек*	*Кветца* ..... *Кетз-а*
Итца ..... *Итс-а*	*Акслотль* ..... *Аш-ло-туль*
Пахуакс ..... *Па-хоркс*	*Кслотль* ..... *Чох-тул*
Тланксла ..... *Талл-амс-кла*	*Ойксль* ..... *О-шуль*
Ксахутек ..... *Сар-йо-тек*	*Чупайотль* .... *Чуп-ей-йо-тул*

Цель Сланнов и их служителей двояка. Хотя Великий Ритуал эльфов и сковал силы Хаоса, он не стал окончательным решением страшной проблемы. Насущной необходимостью стало поддержание остатков геомантической паутины сил. На ее основе были создан Великий Барьер, цепь заклятий и стражей против Хаоса, сдерживающих демонов и тайно наделяющих силой эльфийскую воронку в центре Ультуана. Многие Маги-Жрецы посвятили сей задаче целые столетия, их неустанный дозор оберегал целостность сторожевых чар, пусть сами хранители и выглядели в глазах своих слуг неподвижными или даже спящими.

Второй задачей, на выполнение которой правители Ластрии направили свою несокрушимую волю, стало воссоединение Великого Замысла. Осколки изначальных планов оказались разбросаны по всему миру, ключи к тайнам были спрятаны в таблицах или иных предметах чуждого происхождения. Целые века лизардмены стараются вернуть и собрать воедино такие записи, создавая великий архив таблиц, некоторые из которых появились еще до пришествия Хаоса, а другие обрели форму предсказаний, пророчеств и знамений. Даже одного лишь подозрения об обнаружении такого артефакта достаточно для пробуждения Сланна от его медитации и для выступления могучей армии, долженствующей вернуть священный предмет.

ВОЗВЫШЕНИЕ ТЕПЛОКРОВНЫХ

Пришло время, молодые расы обнаружили Ластрию и попытались проникнуть в ее глубины. Хотя флотилии эльфов из Ультуана патрулируют моря, перехватывая множество кораблей других народов, желающих пересечь Великий Океан, некоторые все же ухитряются миновать заслон, повинуясь зову алчности и тяге к неописуемым сокровищам. Большинство ступивших на золотой песок побережья погибают жуткой смертью, не сумев добраться до дальних областей джунглей. Другим же удается ограбить ближайшие развалины, заполучив достаточно сокровищ, чтобы основать целые империи в тех краях, откуда они начали свой путь.

Появление юных рас было до какой-то степени предсказуемо. Тем не менее, с пришествием Хаоса Великий Замысел неизбежно исказился. Если бы не воздействие Гибельных Сил, Сланнам, наверное, удавалось бы предугадывать и контролировать каждый этап развития смертных. Вместо этого в Великий Замысел вторглись разлад и энтропия, распространяясь все дальше, подобно кругам по воде от брошенного в нее камня. Народы мира действуют все более хаотично, и, в конце концов, теперь даже Маги-Жрецы с трудом способны предвидеть очередной дерзкий замысел молодых рас.

ПРИШЕСТВИЕ ПЕРВЫХ

The first of the younger races to set foot upon the hallowed ground of Lustria were the High Elves. In the wake of the Great Catastrophe as the war against Chaos became known, an eerie, expectant silence had descended upon the world. The High Elves had seen that all had



Первой из юных рас, ступившей на священную землю Ластрии стали Высшие Эльфы. После Великой Катастрофы – так стала называться война против Гибельных Сил – мир наполнился странным, молчаливым ожиданием. Азур увидели, что все изменилось, что кроме Ультуана существуют и иные, неизвестные страны. Старейшие ушли, разгорелась заря новой эры. Только мудрейшие из эльфийских Хранителей Знаний обладали хотя бы крупицей истины о сущностях, обитающих в дождевых лесах Ластрии, хотя они и не ведали, кто еще кроме них уцелел в борьбе против Хаоса.

В итоге соленое марево у окутанного туманами, заросшего мангровыми джунглями берега перешейка Пахуакса расползлось перед бушпритом изящного, серебряноносого корабля. Высадка на суглинистую почву Ластрии несла в себе глубокое символическое содержание для отряда исследователей – это было вторжение в обитель богов, запретивших эльфам покидать пределы Ультуана.

Появление Азур оказалось замечено еще до того, как они прошли сотню шагов. К священному городу Пахуаксу направились гонцы. Маг-Жрец, владыка Хуинитенучли был выведен из целительного транса, в котором он пребывал с момента трудной победы над демоном Слаа'Уланном в битве при озере Ксухуа. Маг-Жрец еще не полностью оправился от полученных в том сражении ран, и прошло много дней, прежде чем Сланн смог внятно общаться со своими служителями. До этого скинки-жрецы оказались лишены мудрости Владыки и были вынуждены решать проблему прибытия эльфийских странников, опираясь только на собственные силы.

Эльфийские путешественники пробирались сквозь обильные мухами прибрежные топи, направляясь на запад, к священному городу. Многие заболели от удушающей жары, телосложение Азур плохо подходило для такого климата. Вскоре появились первые жертвы. Некоторые погибли от ядовитого укуса кровавых комаров, размером с большую птицу. Другие были съедены стаями плотоядных пираний при переправе через глубокие, быстрые реки. Спустя двадцать дней только два десятка эльфов достигло тени могучих бронзовых ворот Пахуакса.

К этому времени Владыка Хуинитенучли был разбужен и помещен на свой паланкин в Звездной Зале, находящейся на вершине Золотой Пирамиды. Маг-Жрец был раздосадован возникшей для его сна помехой и пробормотал несколько

МОЩИ ЖРЕЦОВ

После обороны Итцы скинки Владыки Кроака скорбели о смерти своего господина, чье тело было разорвано в клочья и разбросано по ступеням Великой Пирамиды. Скинки собрали все кусочки до последнего и с величайшим почтением сшили их воедино, обмотав материей, пропитанной тягучим веществом. Так появились первые Мощи Жреца. Лизардмены обнаружили – дух убитого Мага-Жреца столь могущественен, что способен продолжать существование возле своего утраченного тела. С тех пор, во времена великой нужды, Мощи Жрецов достаются из тайных гробниц, дабы вновь служить воплощению Великого Замысла Старейших.

приказов служителям – полностью неразборчивых, но несущих явную угрозу. По мере достижения ясности сознания Сланн все же приобрел некоторое понимание происходящего, и стал более последователен в командах. Его слова гласили – пришельцы должны быть приведены под его взор, дабы он мог увидеть их и определить подобающее им место в Великом Замысле.



С особыми церемонниями эльфов доставили в Пахуакс. Они вошли в ритуальные врата, с благоговением взирая на внушающую трепет архитектуру. Проходя мимо рядов храмовой стражи, столь же молчаливой и неподвижной, как статуи, они преодолели ступени Золотой Пирамиды, и были проведены в Звездную Залу. *Тишина окутала это место* - Хуинитенучли не замечал присутствия пришельцев. Через какое-то время взгляд Мага-Жреца все же упал на смертных, преклонивших перед ним колени. Сланн произнес одну лишь фразу. Скинки-жрецы, служители Владыки, стали суматошно выяснять между собой значение слов правителя. Самые главные среди них провозгласили - Хуинитенучли сказал: «Им здесь не место».

В мгновение ока храмовая стража сомкнулась вокруг эльфов, подняв громадные алебарды. Осознав угрозу, Азур выхватили свои клинки, и в Звездной Зале воцарилась неразбериха. Когда эльфы вытащили из ножен мечи, ящеры преградили им путь к Сланну. Почти половина гостей с Ультуана оказалась жестоко изрублена в первые минуты сумятицы, но их капитан возглавил отчаянный прорыв к берегу, проведя воинов по ступеням пирамиды и к городским воротам. Беглецов преследовали, и только сам капитан и горсть воинов достигли кромки зарослей.

Три месяца спустя эльфийский капитан вернулся на Ультуан, сотрясаемый лихорадкой и изуродованный ранами, отказывавшимися исцеляться. Он принес весть о существах из джунглей Королю-Фениксу, Бел Шанаару. Только через много лет Азур вновь высадились на берегах Нового Мира, где и основали колонию Арнхейм. Да и то – вторая экспедиция появилась в сотнях миль к северу от Пахуакса, дабы избежать холодного гнева Лизардменов.

ГЕОМАНТИЧЕСКАЯ СЕТЬ

Когда Старейшие приказали возвести священные города, они определили их точное местоположение. Каждая структура заняла свою нишу в «геомантической сети» - обширной системе природной силы планеты, опоясывающей весь мир. Звездные владыки были способны черпать силу из этого обильного источника, а также с его помощью изменять и управлять движением тектонических плит, погодой и орбитой планеты.

Сверх того, Маги-Жрецы Сланны способны использовать паутину для сообщения между собой на громадных расстояниях. Посредством глубокого транса правители Ластрии могут передавать мысли к собратьям по всей протяженности сети, созывая так называемую «совершенную общность». Самые старые и могущественные Сланны даже посылают свой дух через геомантическую паутину, что позволяет им применять грозный магический дар вдали от слабых и уязвимых тел.

СУДЬБА ЧУПАЙОТЛЯ

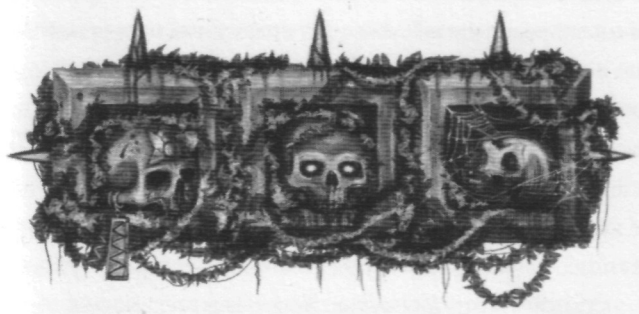
Прошли века, Азур разослали свои флотилии во все уголки планеты. Малекит Великий стал другом Царя Гномов Белобородa, а Сланны размышляли над происходящим. Тем временем проявилась давно нараставшая угроза. Город Чупайотль начал медленно, но неотвратимо сползать в море еще в войну с Хаосом. Было ли то частью Великого Замысла? *Сланны посвятили раздумьям по этому поводу какое-то время*, но так и не пришли к общему согласию.

Что бы не служило причиной, в момент небесного парада Огненных Звезд страшное землетрясение опустошило восточное побережье Ластрии. Океан отступил, обнажив морское дно до самого горизонта. Громадные левиафаны, не видевшие солнечного света со времен сотворения мира, бились на окутанном паром иле.

Вода еще только уходила, а скинки-жрецы уже провозгласили, что город должен быть оставлен. На плечи храмовой стражи легла задача доставить Магов-Жрецов Чупайотля в безопасное место. Потребовалось много часов, чтобы разбудить всех Сланнов и извлечь мумифицированные Мощи Жрецов. Хроники повествуют о желании Магов-Жрецов стать свидетелями грядущих событий, однако ящеры попросту взвалили паланкины владык на свои широкие чешуйчатые плечи и вынесли их из пирамид.

Когда город покидал последний Маг-Жрец, солнце скрылось за мощной стеной воды. Ушедший океан возвращался в виде цунами высотой в многие сотни ярдов. Моря обрушились не только на Чупайотль, но и на большую часть его жителей. Вода преодолела многие мили дождевых лесов, опустошив громадную область, прежде чем сила цунами иссякла. Когда волны отступили назад, уровень моря в конце концов выровнялся, и город исчез в океанских глубинах вместе с тысячами своих бывших обитателей. Ужасно, но в этот день погибли и Маги-Жрецы Чупайотля, чьи тела оказались сокрушены об обломки их священного города. Погружение Чупайотля ознаменовало еще одно, последнее бедствие. Город служил крупным узлом в геомантической паутине. Сообщение с немногими поселениями вне Ластрии стало невозможным. Отдаленные Маги-Жрецы, пережившие Великую Катастрофу, оказались отрезаны от сообщества. С это времени им приходится рассчитывать только на свои способности в деле воплощения Великого Замысла.

Говорят, что Чупайотль теперь покоится на морском дне, обретя покой в глубинах громадной расщелины. Возможно, иные существа заселили его храмы, выбираясь на берег при лунном свете и поглощая неосторожных пастями, наполненными частыми рядами акулоподобных зубов. Многие странные легенды бродят вокруг утонувшего Чупайотля…



РАЗРУШЕНИЕ В ГОРАХ КРАЯ МИРА

Погружение Чупайотля вызвала сильное беспокойство среди Сланнов, введя в их непостижимые разумы нечто, близкое к сомнению. Не могли же Старейшие и в самом деле предопределить смерть Магов-Жрецов Чупайотля? Если нет, то, возможно, сами Сланны как-то ошиблись в исполнении Великого Замысла? Неужели в предыдущие действия закрались незаметные ошибки, крохотные погрешности в вычислениях, вылившиеся по совокупности своей в такое несчастье? Маги-Жрецы узрели, что космический порядок Старейших оказался осквернен энтропией.

В следующие столетия размышления Сланнов стали подвержены разногласиям. Многие считали, что дальнейшие воздействия на мир не нужны. Другие, обычно принадлежащие к более молодым поколениям, заявили – действия должны быть предприняты с наивысшей поспешностью, пока еще есть время. Они медитировали над этим вопросом долгие века, а пока в странах за пределами Ластрии великий Раскол отделил Азур от Дручии, и Королем-Фениксом стал Карадриэль Миротворец.

Два Слана вступили в то, что для Магов-Жрецов считалось яростным и горячим спором. Владыка Квекс из Паксуакса считал – время для решительного изменения давно настало, и момент вскоре может быть упущен. Владыка Иц-Кслок из Итцы напротив, верил в неизбежность текущего невмешательства. Каждый из них возлежал на своем троне, пока служители стирали слюну с их губ, а вся «совершенная общность» содрогалась от звуков их перепалки.

Со временем дискуссия переросла в колдовской поединок. Волшебные молнии срывались с вершин храмовых пирамид, воздух стал тяжек от насыщения жуткими чарами, а твари из джунглей ревели, охваченные яростью и смятением. Затем настало мгновение, когда спор разрешился, и победитель был найден. Воля Владыки Квекса возобладала и, почерпнув силу из сокращающихся запасов геомантической паутины, Маг-Жрец заставил континенты изменить свой путь.

Землетрясения поразили всю планету. В горах Скорби рухнули Небесные Замки. Посреди Великого Бастиона Катая образовалась зияющий пролом, в который хлынула сотня

Чем больше мы изучаем свет внутри себя, тем более плотной становится тьма во вне.

Перевод архивов Лорда Кслтепа

тысяч мстительных хунгов-мародеров. Области вокруг древнего Кавзара подверглись разрушению, прежде чем погрузиться в море. Хуже всего пришлось горам Края Мира, под которыми находился обширный Подземный Путь царства гномов. Из недр планеты поднялись потоки лавы, заполнившие старинные чертоги. Бесчисленные тысячи были сожжены за считанные секунды.

Даже Ластрия не избежала последствий. Великая пирамида в Итце, на которой восседал Владыка Иц-Кслок, рухнула на землю, моментально уничтожив Слана. Смерть почтенного Мага-Жреца послала по всей «совершенной общности» эхо ужаса, грубо пробуждая находящихся в трансе собратьев. Вскоре после этого пришла весть – в руинах пирамиды погибшего Слана были найдены давно утерянная таблица Утцли-Потека. Проснувшиеся Маги-Жрецы Итцы приказали доставить им этот предмет, и, прочтя надписи, провозгласили Владыку Квекса абсолютно правым с точки зрения интерпретации воли Старейших. Вмешательства должны продолжаться, приказали Сланны, не важно, какой ценой. В противном случае раса лизардменов навсегда потеряет свое предназначение – следовать Великому Замыслу.



КРЫСА И ЗМЕЯ

Среди священных таблиц Чаквы находился отрывок, копия которого не встречалась ни в одном другом архиве Ластрии. Предсказание относилось ко времени нашествия жутких крыс, вестников гнусной заразы, омерзительных прямоходящих пародий на лизардменов. Маги-Жрецы Чаквы недолго размышляли над значением текста, ведь если бы прочие Сланны прочитали бы их мысли, они сочли бы их исполненными скверны и отвергли бы правдивость таблиц. Обрывок, о котором идет речь, назывался Пророчеством Сотека.

ПОЯВЛЕНИЕ КЛАНА ЧУМЫ

Первым знамением, подтверждавшим вероятность предсказанного, стал приход в мир гнусных скавенов. Некоторые Маги-Жрецы верили – крысуны появились в Ластрии из-за ужасного бедствия, постигшего их родину на другом краю планеты, или же бежали от опасности, преследующей их род. Истинная причина может остаться навсегда скрытой, но скавены пришли в древние пещеры под разрушенным священным городом Кветцей и превратили их в свое сырое, разлагающееся гнездо.

Вскоре после появления крысуны начали погибать от разнообразных и многочисленных тропических болезней. Туннели и пещеры под Кветцей стали вонючей общей могилой, а визжащие скавены умоляли Крысиного Бога о помощи. Возможно, жуткая сущность вняла обращению своих подданных, поскольку последних из уцелевших посетили *апокалиптические видения. В охватившем крысунов* лихорадочном бреду им было сказано выйти в джунгли и захватить всех встреченных лизардменов. Пленников принесли в жертву во время многодневных ритуалов, пока скавены писком возносили хвалу Крысиному Богу.

Скавенам, совершавшим такие отвратительные обряды, было даровано благословление их божества – чума и страдание. Пропитанные хворью тела стали сверхъестественно стойкими, одновременно превратившись во вместилища самых опасных и заразных болезней. Жрецы тлетворного ритуала назывались Чумными Монахами, и именно от них произошел Клан Чумы.

ЧУМА

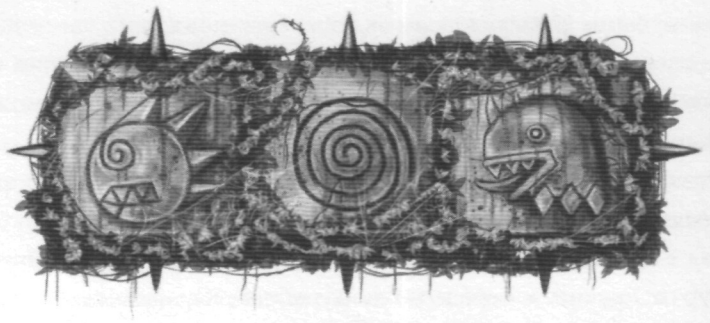
Новый клан веками незримо существовал под развалинами священного города Кветцы, его численность увеличивалась со скоростью, доступной только крысам. Пещеры под руинами были расширены, образовав громадное подземелье. Скавенами правили пустулёзные Чумные Монахи. На вершине мерзкой иерархии находился Нурглитч, разбухший от заразы и гноя властитель крысунов. Маги-Жрецы близлежащей Чаквы ничего не знали о зле, скрывающемся под Кветцей, пока до них не дошла весть о порче зародышевых прудов к югу от города. Вместо взрослых скинков из священных вод выбирались отвратительные, изуродованные существа, жизнь которых исчислялась всего лишь часами.

Спустя несколько дней к югу от Чаквы началась серия ожесточенных схваток. Захваченных противников лизардмены доставляли в священный город, дабы принести их в жертву и обеспечить себе благоволение Старейших. Но вместе с пленниками в городе появилось и еще нечто новое.

Чаква вскоре погрузилась в варево самых опасных эпидемий Клана Чумы. Первыми заболели скинки и кроксигоры, а затем, к всеобщему ужасу, даже Маги-Жрецы явили признаки чумы. Сланны вернулись в свои храмы, чтобы обсудить происходящее и посоветоваться с таблицами, пока жители города вокруг них заражались и умирали.

После кратких дней охваченного лихорадкой размышления ослабевшие Маги-Жрецы пришли к согласию – наступило время, указанное в пророчестве. Устремив взор вверх, полуслепыми от гноя глазами Сланны узрели далекое, но ясное мерцание небесного знака – кометы в форме раздвоенного змеиного языка, появление которой предвидели таблицы. Владыки раздумывали, а население уничтожалось чумой, уцелела едва ли десятая часть горожан.

В конце концов Маги-Жрецы поддались напору заразных хворей, их последними словами стало неразборчивое бормотание, что-то о предсказаниях о Змеином Боге. Уцелевшие ящеры храмовой стражи унесли Сланнов назад, в пирамиды. Чешуйчатые воины закрыли храмы изнутри, и Маги-Жрецы Чаквы навсегда покинули этот мир.



СТОЛЕТИЕ РЕЗНИ

Большинство выживших в эпидемиях составляли скинки. Величайшим среди них был Техенхауин, тот, кто обнаружил утерянные таблицы, относящиеся к Пророчеству Сотека, и вынес их из Чаквы во главе громадной колонны уцелевших *после болезни.*

Техенхауин был провозглашен Пророком Сотека, он распространил весть о грядущем по всей Ластрии. Змеиный бог Сотек, по словам жреца, спасет холоднокровную расу – это подтверждается далеким знаком, двухвостой кометой, но он не вмешается, пока не получит свою дань в виде скавенских порождений. Пока скинк вещал, из туннелей под джунглями стали появляться те самые крысиные отродья.

Владения лизардменов погрузились в годы войны, чумы и кровопролития. Пророк Сотека возглавил борьбу против бесчисленных орд. Это были времена невиданной доселе резни, целые реки крови текли по дождевым лесам. Ни одна из сторон не выказывала к противнику даже намека на пощаду, и все сражающиеся совершали неописуемые деяния. Пищащие полчища крысунов обрушились на священные города, их

жрецы призвали жуткие эпидемии, истреблявшие всех зверей, рептилий и птиц в джунглях на многие мили вокруг. Лизардмены применили в ответ колдовские Божественные Устройства, испепелявшие тысячи врагов.

В то время как тотальная война бушевала по Ластрии, Маги-Жрецы отстранились от нее в медитациях. Их последним приказом стало повеление не приносить скавенов в жертву внутри пределов священных городов. Скинки продолжали лить кровь на алтарях в дождевых лесах.

Сланны увидели – скавенам нет места в планах Старейших, и у них нет права находиться на святой земле Ластрии. Какая же скверна проникла в Великий Замысел, дабы послужить причиной появления таких омерзительных тварей? Если бы кто-то из Магов-Жрецов осознал, что крысуны – суть порождения Хаоса, они бы не задавались такими вопросами. И все же слово о скавенах было начертано на таблицах из утерянной Чаквы, согласно уверениям скинков павшего города. Там же говорилось и о сущности, которая спасет лизардменов от чумы – загадочном Сотеке. Сланны отказывались признавать его существование, ведь ни в одном ином источнике, помимо хроник Чаквы, о нем не было ни слова.

Так годы войны превратились в десятилетия, но борьба все еще продолжалась. Техенхауин внушал своим последователям намерения захватывать все больше крысунов и отдавать их Сотеку посредством массовых жертвоприношений.

ВЕЛИКОЕ ПРИНОШЕНИЕ

С каждым сражением росло число гнусных скавенов, убиваемых на алтарях Змеиного Бога Сотека, и комета все увеличивалась в размере. В итоге, после ста лет военных действий, противостояние достигло наивысшей точки. Техенхауин забрался в самые глухие джунгли вместе со многими тысячами последователей и громадной колонной захваченных крысунов. Отыскав давно забытое, полуразрушенное капище, Пророк Сотека воззвал к Змеиному Богу. В этот день обсидиановые ножи истребили столь большое число скавенов, что, как гласят предания, река Амаксон побагровела от пролитой крови.

Двухвостая комета заполнила все небо, а из глубин появились бесчисленные змеи. Подземелья под смрадными развалинами Кветцы заполнились извивающимися скользкими силуэтами рептилий. Те скавены, что не погибли в первые минуты, бежали из логова от змеиных укусов, охваченные судорогами и корчась от боли.

Тем временем армии Пророка громили орды крысунов, истребляя тысячи и тысячи, а комета становилась все больше. Скавены попали в окружение великих армий священных городов, но у Владык Клана Чумы оставалось последнее средство. Собрав все полчища воедино, в океан крысиных отродий, простирающихся от горизонта к горизонту, Нурглитч повел весь клан в прорыв сквозь шеренги лизардменов.

Мерзких тварей преследовали до самого побережья, где состоялась последняя битва на стеклянистых берегах острова Курящейся Змеи. Именно тогда среди скинков появился миф о Змеином Боге - вышедшем из бурлящего вулкана и бросившемся в кипящее море, вдогонку за бегущими скавенами, настигая их даже в самых дальних уголках мира. Такова легенда о Сотеке.

ВЫСШИЙ СОВЕТ СЛАННОВ

Скавены были разгромлены, и Маги-Жрецы призвали к себе Техенхауина. Состоялся Высший совет Сланнов – встреча владык в материальной реальности, первая такого рода со времен Старейших. Каждого Мага-Жреца доставили через выжженные и разоренные тропические леса к Итце, Первому городу, где они собрались в торжественной конвокации.

Пророк Сотека предстал перед советом. По приказу Магов-Жрецов его слова не были записаны. По результатам собрания Сланны провозгласили о допустимости поклонения Сотеку, после чего в честь Змеиного Бога были возведены храмы.

ВЕЧНАЯ БИТВА

Хотя Клан Чумы был изгнан из Ластрии, подземелья под Кветцей оказались навсегда испорчены чумой. Стаи змей охраняют туннели, но ни один из Лизардменов не сумел выжить после посещения обители заразы. С тех пор Кветца получила прозвище «Осквернённый». Тысячелетие войны вселило в Лизардменов холодную ненависть к скавенам, обещающую продержаться гораздо дольше. Пусть Клан Чумы и проиграл, две расы на протяжении своей истории еще не раз вступят в свирепую схватку. Там, где сражаются лизардмены и скавены, возобновляют свою извечную битву Сотек и Крысиный Бог.

Лизардменов вновь осветила заря новой эры – эпохи крови, жертвоприношений и поклонения далеким, непостижимым богам.



ЭПОХА БОРЬБЫ

Долгая война против Клана Чумы предвосхитила для служителей Старейших наступление новой эры. На всем протяжении грядущих веков новые народы все больше алкали заполучить чудеса сказочной Ластрии, и жестокость их нападений на Лизардменов и друг на друга только нарастала. Тем не менее, после победы над скавенами холоднокровные оживились, будучи готовы встретить любую угрозу, исходящую от дерзких юных рас.

Немало таких походов за богатством приняло форму набегов, но величайшие сокровища Ластрии оказались надежно укрыты от вороватых лап молодых рас. Маги-Жрецы редко тревожились из-за потери безделушек, пока священные таблицы оставались на месте. Верным скинкам было поручено возвращение таких реликвий, и зоркая стража оберегала все важные места в джунглях. Так, даже самые незаметные, заросшие лианами развалины в самых глухих зарослях охраняются терпеливыми, всегда открытыми глазами, замечающими все проникновения, вплоть до самого ничтожного. В большинстве случаев для отражения набега хватает небольшого отряда лизардменов во главе со скинком-вождем. Если враг обладает значительной численностью, дозор должен отслеживать перемещения теплокровных, одновременно извещая армии священных городов. Немногие способны противостоять могуществу воинства ящеров, а большинство попросту бросает награбленное и со всей возможной скоростью бежит к своим кораблям.

ПОХИЩЕНИЕ ЗВЕЗДНОЙ СТЕЛЫ

Самыми успешными охотниками за сокровищами являются, наверное, Дручи из Наггарота. Сланны размышляли над появлением темных сородичей обитателей Ультуана, с которыми лизардмены почти не вступали в контакт после первой, несчастливой встречи в Пахуаксе. Вначале Маги-Жрецы дозволяли этим эльфам безбоязненно проникать в дождевые леса, дабы наблюдать над их действиями и определить намерения пришельцев. Как оказалось, Дручи были заинтересованы лишь в разграблении магических тайников лизардменов. Это только подтвердило мнение Сланнов касательно того, что все молодые и теплокровные расы далеко отклонились от своей роли в Великом Замысле и что общение с ними приводит исключительно к дальнейшему насилию.

НАКАИ-СТРАННИК

Древний кроксигор по имени Накаи-Странник – священное и почитаемое существо, к которому скинки-жрецы относятся как к воплощению некоей разновидности могущественного духа дождевых лесов. Хотя он бродит по всем областям мира, Накаи является грозным защитником расы лизардменов. Во времена нужды он появляется из джунглей. Скинки-жрецы оказывают ему великие почести, украшая тело ящера церемониальными амулетами, поскольку его присутствие явственно предвещает приближение судьбоносного сражения.

Один из наиболее опасных набегов состоялся после обнаружения темными эльфами Черной Дороги - обширной сети подземных рек и морей, простирающейся под всем континентом. Дручи проникли в самую надежную сокровищницу Ластрии и похитили Звездную Стелу Кветли, один из величайших артефактов.



Главный Маг-Жрец Итцы, Владыка Тепек-Инци, пробудился от медитативного транса, длившегося десятилетиями, благодаря сумятице, охватившей разум собратьев. Он намеревался вернуть реликвию и предотвратить любой отвратительный замысел Дручи, относящийся к Стеле.

Сланн собрал воедино воинство Итцы и повел громадную армию на север, в Пепельный Лес, вдоль серых берегов Пепельного Побережья. Лизардмены настигли корабли темных эльфов в устье Моря Ведьм, когда они выходили с Черной Дороги.

Развернувшееся сражение оказалось крайне ожесточенным, холоднокровные солдаты отбросили Дручи, прижав их к бурунам жестокого моря. Тепек-Инци обратился к самому доверенному воину, Гор-Року, называемому также Великим Белым Ящером – цвет чешуи альбиноса ясно указывал на благосклонность Старейших – и отдал ему грубый, но подходящий в данном случае приказ: «Верни». Гор-Рок склонил голову и направился к боевым порядкам темных эльфов.

Дручи не желали лишаться своей драгоценной добычи. Их предводитель, печально известный Владыка Ужаса, взошел на серпоносную колесницу и атаковал ящера. За ним последовали эльфийские всадники. Гор-Рок не отступил, не моргнув глазом наблюдая за приближением колесницы. В последний момент Белый Ящер упер в землю свой громадный каменный щит, и зловещая боевая машина Дручи разрушилась от столкновении с ним.

Прежде чем обломки закончили разлетаться в разные стороны, Владыка Ужаса пробил грудь ящера стальной пикой. Несмотря на это, Гор-Рок упрямо отказывался умирать. Он подтащил противника к себе, протаскивая пику все дальше в собственное тело, а затем перекусил его горло сильными челюстями.

Только после окончания сражения, когда Гор-Рок вернул Звездную Стелу, оружие Дручи было вынуто из окровавленной плоти холоднокровного. Священная Стела вернулась на свое законное место в храме города Итцы. С тех пор по приказу Сланнов за реликвией неусыпно наблюдают самые преданные ящеры храмовой стражи, дабы предотвратить все возможные покушения на ее сохранность в будущем.

ПРИШЕСТВИЕ ЧЕЛОВЕКА

Спустя пять столетий после возвращения Звездной Стелы на планете появилось множество новых царств. Высшие Эльфы из Лотерна стали хозяевами морей, перехватывая все суда, пытающиеся пересечь Великий Океан. Одна раса все же сумела преодолеть блокаду Азур: люди.

Первыми среди человечества, ступившими на берег Ластрии после перехода через океан и, важнее, уцелевшими, чтобы рассказать о пережитом, стали Норски, возглавляемые прославленным искателем приключений Лостэрикссоном. Северянам повезло, они обнаружили заросшие развалины недалеко от побережья, и быстро разграбили святыню лизардменов, не подозревая о кощунстве самого своего присутствия. Громадная ценность захваченного превратила оставшихся в живых налетчиков в крайне богатых людей.

Военные корабли северян вернулись домой, нагруженные добычей, и вскоре весть о новых землях, богатых золотом, разнеслась по всей Норске. Спустя небольшой промежуток времени смельчаки возвратились в Ластрию, и новое поселение стало обретать свои очертания. Колонию назвали Скегги, в честь дочери Лостэрикссона, первого ребенка, родившегося в Новом Мире. Вождь северян запретил кому-либо заходить в джунгли, однако молодые воины, алчущие наживы, не послушались приказа. Большинство осталось в зарослях.

К несчастью, один из самых упрямых отрядов наткнулся на место, охраняемое лизардменами. Люди захватили реликвию и бежали. Лостэрикссон узнал о случившемся только в тот момент, когда армия холоднокровных появилась из зарослей и окружила колонию. Норски сочли себя обреченными, но вождь приказал выбросить из Скегги все награбленные сокровища. Непостижимые лизардмены взяли только одну таблицу, испещренную знаками, и попросту удалились, не уделив людям даже лишнего взгляда.

Армия, посланная Магами-Жрецами Хексоатля должна была вернуть особенный предмет, чрезвычайно важный для Сланнов. Остальное золото представляло собой всего лишь безделушки – с их точки зрения, ведь для людей они были настоящим состоянием.

Так поселение сумело уцелеть, а со временем – даже разрастись. Норски усвоили урок, запрещающий слишком далеко забираться в джунгли - под страхом грозной кары лизардменов, нависающей над Скегги. Те же, кто уходил за незримые границы, не вернулись назад, и величественные города внутренней Ластрии остались необнаруженными.

ДРЕВНИЙ ВРАГ

Лостэрикссон привел с собой не только искателей приключений, когда возводил стены Скегги. Норски, свирепые обитатели крайнего севера, несли в своих сердцах образы нездешних, воинственных богов. В Ластрию пришла сила, невиданная лизардменами уже целые столетия. Медитации Магов-Жрецов оказались потревожены эхом далекого прошлого, отражающимся от разума одного Сланна к другому. Они вновь столкнулись с вероятностью распространения Хаоса в этом мире, ведь даже на берегах Ластрии его клеймо пылало в варварских душах северян.

ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

Норски стали первыми среди людей, совершившими трудный переход в так называемый «Новый Мир», преодолев Великий Океан. Если Высшие Эльфы Ультуана обладают хотя бы остатками знаний о своем происхождении, раса людей полностью утратила представление о роли Старейших в подъеме человечества от животного состояния. Именно поэтому люди прибывали в Ластрию из всех уголков Старого Мира и иных пределов. Впрочем, многие ступали на берег, но мало кто находил в чуждых им дождевых лесах что-то помимо жестокой смерти.

Грабители и исследователи обнаружили в душных зарослях обилие поживы. Немало таких сокровищниц оказалась крайне важными для лизардменов и, неизбежно, нарушения древних границ превращались во внезапные кровавые стычки.

На протяжении тысячи лет холоднокровные терпели все эти набеги. Мало кто углублялся в джунгли дальше десятка миль от побережья, но темные эльфы оставались серьезной угрозой из-за Черной Дороги. С точки зрения всеобщего миропорядка, последствия большинства столкновений считались Магами-Жрецами несущественными, они в принципе редко замечали появление чужестранцев. Свои размышления Сланны посвящали куда более важным материям.

Маги-Жрецы не могли понять тяги молодых рас к золоту, но в основном воздерживались от насильственных методов, если дело не касалось утраты действительно ценных артефактов. Со временем на побережье будет основано немало поселений, однако их обитатели неизбежно навлекут на себя гнев лизардменов, овладевшая ими жадность обречет их на гибель.





После долгого путешествия через тропические леса Берега Скорпионов лизардмены пересекли канал и достигли Тленкана. Руины оказались покинутыми и заросшими лианами, как и раньше. Затем была исследована сама пирамида. Куициpантути осторожно проник в храмовую залу, в которой обычно покоился паланкин Мага-Жреца, находившийся на возвышении посреди безмятежного зеркала священного водоема. Сползая на площадку, скинк увидел омерзительного Князя Демонов, «Ксланакса», на щипящем языке холоднокровных.

Куициpантути заметил – тело демона прибито к камню волшебным эльфийским клинком, и в развороченной груди твари подобно лаве пылают внутренности. Меч не уничтожил жуткое чудовище, но смертельно ранил его. Позже было решено, что демона проткнули во время великого сражения против эльфов на берегах Ультуана. Побежденное порождение бездны укрылось за морем, следуя линиям геомантической *сети, возможно, надеясь вытянуть из нее достаточно силы и* восстановить свое могущество. Обретя убежище в пирамиде, оно бы исцелилось или же погибло бы медленной, горькой смертью. Когда Владыка Жул направлял мысли к Тленкану, злобное воздействие служителя Гибельных Сил отравляло чистоту медитаций Сланна.

Куициpантути знал, что демон должен быть уничтожен, и что только могущество Старейших способно поглотить подобную тварь. Вождь скинков выбрался из храмовой залы и бросился к алтарю Тленкана. Начались обряды призывания.

УХОД ВЛАДЫКИ ЖУЛА

За обширными просторами Великого Океана возвышались и приходили в упадок государства людей. Раса скавенов поставила на колени Империю, обратившись к силе Черной Чумы, которая имела столь разрушительные последствия для Ластрии.

Во владениях лизардменов росла, однако, совсем иная угроза Великому Замыслу. Владыка Жул, Маг-Жрец Ксахутека, был известен своими познаниями в премудрости Старейших. Тем не менее, он стал выдавать странные и противоречивые указания, что привело к немалому смущению и неразберихе среди его служителей. Подданные Сланна пытались определить действительную волю Владыки, при этом было замечено, что необычные команды Мага-Жреца появляются только тогда, когда его паланкин повернут лицом к развалинам священной пирамиды Тленкана, поскольку других узлов силы в том направлении попросту не было. Так стало известно – мысли Жула становятся иррациональными, спутанными и неразборчивыми при обращении его разума к пирамиде Тленкана.

Разрушенная, покрытая зарослями священная пирамида Тленкана располагалась на острове подле Берега Скорпионов, что в северной Ластрии, во многих днях пути от Ксахутека. Было решено отправить исследовательский отряд, дабы найти причину нарушения безмятежности размышлений почтенного Сланна. Возглавил же экспедицию доверенный вождь скинков Куициpантути.

КОАТЛИ – ХРАНИТЕЛИ СВЯТЫНЬ

Одним из редчайших обитателей Ластрии является Коатль. Обладая длинным, изящным, змеевидным телом, головой дракона и громадными, покрытыми перьями крыльями, Коатль – нечто большее, нежели случайная прихоть природы. Эти создания высокоразумны и прекрасно владеют магией. Говорят, они обладают властью изменять джунгли вокруг себя, дабы отпугивать пришельцев от своих обиталищ и загонять их в топи, набитые пиявками.

Легенды гласят, что Коатли – воплощения одного из Старейших, Тепока, скинки-жрецы поклоняются им как священным духам воздуха, магии и средоточений силы. Иногда их считают посланниками богов, появляющихся в тот момент, когда святыне грозит опасность и подтверждающих – в час испытаний могущество Старейших будет на стороне лизардменов.

После нападения Коатля свидетелей чаще всего просто не остается. Немногие уцелевшие, способные поведать о пережитом, рассказывают жуткие истории про грозную стихийную силу, призывающую первородную мощь, пропитавшую джунгли. Коатль спускается с небес на крыльях яростного ветра, раздирающего зеленый полог зарослей и свирепо хлещущего землю. Небо темнеет, а заросли приходят в движение, чужаки вскоре оказываются полностью потерявшимися, утратив чувство направления, поглощенные бушующим вихрем колдовских проявлений.

Приближался рассвет и скинки услышали дьявольские вопли, доносящиеся из развалин. Из проходов пирамилы вырвался ведьмовской огонь, за ним последовал поток багровых чудовищ. Князь демонов воззвал к своему повелителю. Куиципантути собрал отряды и приказал им обрушить на наступающего врага ливень дротиков и колючих шипов. Затем над вершиной пирамиды поднялось солнце. Пробудились громадные стаи змей, проникшие в пирамиду сквозь потайные проходы. Рептилии забрались во внутренние покои и напали на демона. Схватка была жестокой, однако яд оказался столь сильным, что одолел даже сверхъестественную плоть твари. Снаружи атакующие демоны исчезли в мгновение ока, всего за несколько шагов до начала рукопашной схватки.

Одновременно с поражением Князя Демонов погиб и Владыка Жул. Умственное напряжение, необходимое для битвы с чудовищем, в итоге умертвило его. Многие солнечные циклы Сланн пытался сохранить ясность рассудка, поддавшись только после уменьшения сил. Служители-скинки провозгласили о смерти хозяина, записав в хроники о преодолении им телесного состояния и соединении со Старейшими. Тело Мага-Жреца бальзамировали с помощью клейкой субстанции и украсили золотом. Оно было помещено в гробницу Великой Пирамиды, дабы служить почитаемыми Мощами Жреца столь же долго, сколь будут существовать владения холоднокровных.

С обнаружением Ксланакса разум Магов-Жрецов познал возвращение Хаоса. Отныне они противостояли не далекому, призрачному дыханию Зла, породившему гнусных скавенов или же запятнавшему души молодых, неопытных рас. Хаос стал материален. Если одна тварь Хаоса, находясь при смерти, смогла столь повредить сознанию Сланна, что навлекло на него гибель, какие бедствия ожидают лизардменов в случае появления множества таких отродий бездны? Маги-Жрецы узрели – самая древняя из напастей в полной мере вернулась в мир. Помимо скавенов, Дручи и людей холоднокровным теперь угрожал тот же враг, что в свое время сверг власть Старейших и почти сумел уничтожить весь мир – Демоны Хаоса.

ПРОБУЖДЕНИЕ ВЛАДЫКИ МАЗДАМУНДИ

Спустя какое-то время после гибели Владыки Жула, еще один чужак вовлек лизардменов в войну – изгнанный талийский дворянин по имени Эль Кадаво. Десятилетиями набеги из Норски нарастали по всему миру, заставив магов Ультуана окутать их остров густыми колдовскими туманами. Если жители Скегги сумели научиться избегать гнева лизардменов, Эль Кадаво и его последователи выказали только глупый недостаток осмотрительности.

Три раза подряд Эль Кадаво основывал колонию и называл ее в свою честь, «Кадаво». Она располагалась на побережье перешейка Пахуакса. После первых трех попыток неразмуного смертного сам Владыка Маздамунди пробудился от транса, чтобы избавиться от проблемы. Подобно тому, как хвост стегадона прогоняет надоедливого кровососа-комара, Сланн приказал уничтожить поселения, прежде чем вернуться к медитации. Никто не верил в возвращение людей. И все же Владыка Маздамунди прочел знаки, начертанные южными созвездиями и определил – да, действительно, чужаки явятся еще один раз. Размышления Мага-Жреца прервались трижды за десятилетия – время, кажущееся Сланну столь же ничтожным, как затрачиваемое на моргание – и он сделал свои приготовления. Маздамунди приказал поместить свой трон на спину самого крупного стегадона, когда-либо появлявшегося в городских прудах и выступил на юг, дабы встретить незваных пришельцев.

Маздамунди решил самостоятельно проследить, чтобы колония была уничтожена раз и навсегда – как предупреждение всем последующим пришельцам в Ластрию. Произнеся имена Старейших, Сланн обратился к громадной силе тектонических плит, вызвав страшное землетрясение, превратившее поселение в развалины. Когда пыль осела, ни один камень сооружений уже не держался на другом, а все защитники стали кровавыми ошметками среди руин. Маздамунди был удовлетворен тем, что несносные теплокровные больше не помешают ему. Сланн вернулся в Хексоатль и возобновил свои размышления над великими тайнами бытия.

ПЯТЬ ПОКОЛЕНИЙ СЛАННОВ

Сланны Первого поколения были архитекторами первых священных городов и могущественнейшими из всех своих собратьев. Хотя все они давно прекратили существование, многие все еще способны влиять на мир в облике почитаемых Мощей Жрецов. Самым известным из них является Владыка Кроак, Спаситель Итцы.

Из Второго поколения в живых осталось только пять представителей. Каждый невероятно стар и входит в число древнейших обитателей мира. Они обладают наибольшей силой среди уцелевших Сланнов, их изначальной задачей было изменение наклона оси планеты и ее орбиты. Такие Маги-Жрецы проводят большую часть времени в глубоком медитативном трансе, безмолвном и неподвижном, нередко длящемся тысячи лет. Поистине, один такой Сланн за всю известную историю лизардменов произнес только одну фразу: «Внимание к воротам!»

Сланны Третьего поколения моложе предшественников по меньшей мере на несколько тысяч лет. На сегодняшний день их насчитывается около двадцати. Они возвели малые храмы и узлы силы, создав геомантическую сеть.

Маги-Жрецы Четвертого поколения были созданы для поддержания работоспособности звездных врат над полюсами и для сотворения Мирового Пруда, великого раздела между тектоническими плитами.

Самыми многочисленными являются Сланны Пятого поколения, выращенные в большой спешке всего лишь за несколько сотен лет до Великой Катастрофы. Последние и самые молодые среди собратьев, они все же помнят времена до появления хроник эльфов и гномов. Именно младшие поколения обычно склонны вести армии на войну.

ИСЧАДИЕ БЕЗДНЫ

Во время года Нефритовой Морской Звезды (год 2223 по имперскому летоисчислению) эхо Великой Катастрофы добралось до Ластрии. Слаа'Улаан, Князь Демонов, упоминаемый архивами как «исчадие бездны со второй луны», был одним из самых омерзительных и разрушительных отродий Хаоса, когда-либо сражавшихся с лизардменами. Слуга Слаанеша проделал путь скверны через Ластрию во времена Великой Катастрофы, совершив то, что в глазах холоднокровной расы выглядело как отвратительнейшие богохульства. Особенное удовольствие он получил от победы и захвата в плен нескольких Сланнов, принесенных впоследствии в жертву Князю Хаоса – посредством жутких ритуалов. Только благодаря усилиям Мага-Жреца Владыки Хуинитенучли из Паксуакса Князь Демонов был побежден в битве при озере Ксухуа, хотя тело Сланна сильно пострадало и потребовались долгие годы для исцеления от ущерба.

Столетия спустя Слаа'Улаан вернулся в Ластрию. Владыка Хуинитенучли, перемещенный в Ксланхуапек, так и не был разбужен от транса, несмотря на постоянные усилия служителей. Вместо него проснулся Владыка Тенучли, его помощник. Сланна сопровождал его Страж Вечности, могучий Чака, Верховный Хранитель Города Туманов. Армия Мага-Жреца встретилась лицом к лицу с гнусным Князем Демонов подле Колóнн Незримых Созвездий.

СТРУКТУРА ХРАМОВОЙ СТРАЖИ

Среди храмовников существует жесткая иерархия. Самым молодым выводкам поручается охрана мест силы, великих сооружений, редко посещаемых Сланнами, но остающихся объектами большого религиозного значения. Более старые, крепкие и заслуженные стражи посылаются сторожить внешние пределы и малые пирамиды их города, пока самые древние ящеры оберегают великие храмы и множество таблиц и реликвий, укрытых в сокровищницах.

Если он не занят устранением угроз своему хозяину в сражении, каждый такой воин выполняет особое поручение. Охранники Камня присматривают за Залой Паланкина. Хранитель Благословленных защищает скинков-служителей храма. Блюститель Реликвий держит дозор в сокровищнице священного города, сторожа драгоценности, притягивающие теплокровных грабителей. Смотритель Смерти хранит покой наиболее почитаемых реликвий, запрятанных в глубине погребального уровня пирамиды – Мощи Жрецов. Самый сильный и кровожадный из всех храмовников в конце концов достигает положения Почтенного Стража и становится у входа во внутренние покои, принадлежащие самому Сланну. Иногда его называют Повелителем Двадцати Двух, ведь именно он управляет храмовниками в сражении и единолично решает, кому даровать допуск к Магу-Жрецу.

Высшим из всех считается Страж Вечности, находящийся подле своего повелителя, заключенный в Звездной Зале вместе со Сланном, пока тот простирает свой разум в самые дальние уголки вселенной.

Колонны оказались обезображены богохульственными рунами и омерзительно пульсирующими цепями, обвившими их. Волны нечистой силы накатывались от осквернённых сооружений, ошеломляя лизардменов и приглушая их чувства, замедляя и ослабляя холоднокровных воинов. Пока ящеры пытались хотя бы поднять свое оружие, Слаа'Улаан нанес свой удар и лизардмены падали под натиском шеренг демонесс и кровотворцев.



В считанные минуты в живых остался только Владыка Тенучли и Чака, неподвижно стоящий перед хозяином. Неся стражу в Звездной Палате Сланна, Чака приспособился к воздействию магии и смог сбросить чародейское оцепенение, насланное демоном. Слаа'Улаан напал на Стража Вечности, считая его оказавшимся столь же беспомощным, как и прочие ящеры. В мгновение ока Чака взорвался вихрем яростных ударов, превратив тело Князя Демонов в дымящуюся массу, прежде чем вновь неподвижно застыть подле своего хозяина.

У Слаа'Улаана оставалась последняя уловка. Когда его дух покидал разрушенную оболочку, демон направил прямо на Сланна жуткий заряд колдовской энергии. Маг-Жрец был серьезно ранен, его паланкин упал на землю. Чака оказался последним уцелевшим воином лизардменов на поле боя, и он не покинул Мага-Жреца, чтобы искать помощи. Вместо этого ящер стоял над обмякшим телом повелителя, охраняя его от хищных тварей джунглей день и ночь, на протяжении полного лунного цикла. В конце концов, поисковый отряд из Ксланхуапека отыскал Стража Вечности и его подопечного. Все еще не пришедший в сознание Тенучли был возвращен в Город Туманов на спине стегадона, а преданный ящер бежал за ним весь путь, не отставая.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СКАВЕНОВ

Спустя три века крысуны вернулись в Ластрию. Годами дозоры из скинков наблюдали за границами Кветцы, Осквернённого города, охраняя их от прихода Клана Чумы, но не решаясь чрезмерно приближаться к развалинам из-за опасения подхватить все еще таящуюся в руинах заразу. Внезапно патрули стали наталкиваться на большие отряды скавенов, пытающихся проникнуть в джунгли за пределами развалин.

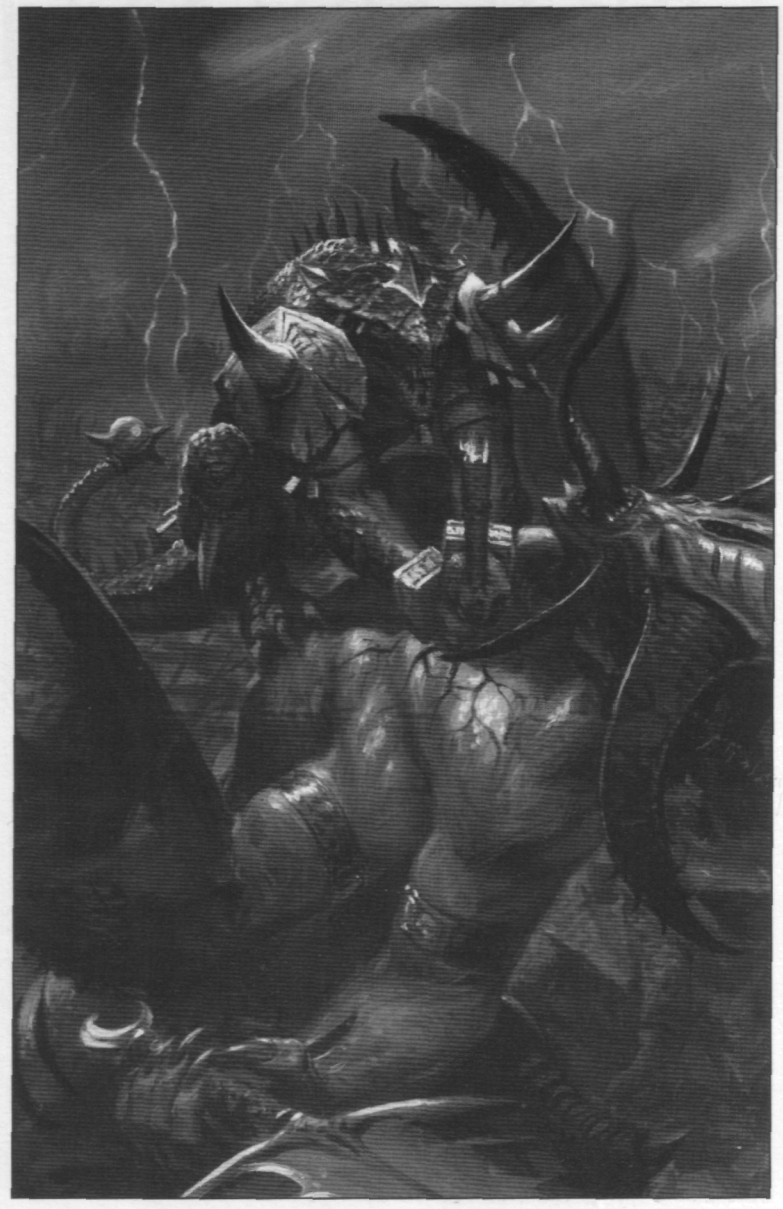
Это событие было предсказано скинком-астромансером Тетто'эко, провидевшим грядущую развилку в планах Старейших. Если события не будут направлены и гармонизированы в рамках Великого Замысла, лизардменов ожидает вторая Эпоха Борьбы. Астромансер повел огромное воинство, чтобы исследовать причину необычайно участившихся скавенских вылазок.

мия приблизилась к Кветце в лучах сумрачного рассвета. Во аве ее был Тетто'эко, верхом на своем каменном паланкине. коре он отдал целую серию резких команд - приказал ерам остановиться и построиться в шеренги прямо среди рослей. Солдаты повиновались беспрекословно. Прошли роткие мгновения, послышалась дрожь, исходящая из-под ли, покров джунглей провалился вниз, и волна скавенов нула из скрытых туннелей. Грязные крысуны вернулись в трию в невиданном ранее количестве, и, если бы не едвидение Астромансера, ящеры оказались бы полностью лощены потоком голохвостых тварей.

гда строй холоднокровных встретил натиск скавенского одвижения, в небесах вверху случилось поразительное ление. *Луна Хаоса, висящая низко посреди утреннего неба,* пала из виду, поглощенная диском истинной луны. тто'эко прочел знамения и узрел ход грядущей битвы и следствия своего возможного провала. Предупреждение становило наступление всадников на холодных. Спрятанные взора, своры чудовищных крысогров тащили на опушку нглей батарею заряженных варп-камнем боевых машин. нав об угрозе, ящер-ветеран Бок-Акс немедленно енаправил кавалерию навстречу скавенской артиллерии, пав через заросли и уничтожив расчеты, прежде чем ндия успели выстрелить и превратить ящеров в кучи женной плоти.

транив текущую опасность, Тетто'эко закрыл глаза и проник слями в колдовские ветра, пробравшись к небесам пальцами своей выдающейся воли. Он исторгнул из вечной ны космоса громадное небесное тело, обрушив его в центр верненного города. С громовым ударом комета вошла в млю, схлопнув подземные туннели и прервав поток авенских подкреплений. Своим подвигом Астромансер ратил в бегство уцелевших крысунов и выиграл битву.

новь беду сумели отвести. Действия Тетто'эко отдалили ьбу лизардменов от поражения. Астромансер искал в бесах знаки, и послание было однозначно: скавены не были



полностью уничтожены Пророком Сотека. Тетто'эко открылось видение громадной сети подземных путей, охватившей весь мир, забитых гнусными крысунами. Посредством этих туннелей скавены придут нескончаемыми полчищами. Лизардмены должны подготовиться ко второй войне против Детей Рогатой Крысы.

НАПАДЕНИЕ ГРОМОВЫХ ЯЩЕРОВ

Громовые ящеры – настоящие чудовища, настолько большие, что они возвышаются даже над могучими стегадонами. Их поступь сотрясает землю, а оглушительный рев слышен за лиги. Их шествие опустошает джунгли, оставляя многомильные просеки из сломанных стволов и раздавленной зелени.

К счастью для лизардменов, громовые ящеры крайне редки, а дождевые леса весьма обширны, поэтому два вида нечасто вступают в контакт. Если разумные рептилии заслышат далекий голос чудовища, к ближайшему священному города отправляют гонцов и обитатели находятся в тревожном ожидании, опасаясь, что путь громового ящера пройдет чрезмерно близко. Если чудовище забредет в город, это будет стихийное бедствие, сравнимое с тем, что затопило Чупайотль. Основная защита против громового ящера – Сланн, обращающий свой потрясающий магический дар на примитивный разум чудовища, заставляя его отвернуть от города и направиться в другую сторону джунглей.

Однажды громового ящера так и не удалось отвести от поселения. Во время второго возвышения Владыки Амоксиксана одно колосса заметили в смертельном поединке с каким-то морским чудовищем, восставшим из глубин и направившемся на Берег Тарантулов. Схватка между громадными тварями длилась полный лунный цикл и уничтожила обширные куски джунглей. В конце концов, сражающиеся проломились через внешние границы Ксланхуапека, Города Туманов. Хотя многие Сланны объединили колдовскую мощь, им не удалось проникнуть в сознания взбесившихся чудовищ, дабы успокоить их. Когда дерущиеся гиганты покинули пределы города, полностью безразличные к причиненным по пути повреждениям, древний Храм Потерянных был уничтожен вместе с бесчисленным множеством невосполнимых реликвий, содержавшихся в нем со времен Великой Катастрофы

ПРОБУЖДЕНИЕ

Еще с момента гибели Владыки Жула Маги-Жрецы обратили свое внимание на внешний мир. Пусть они и не обладали собственным знанием о землях за пределами Ластрии, Сланны понимали – великие силы собираются за морями. Хаос, они это чувствовали, становится все могущественнее, сосредоточившись у полюсов, и приближается время серьезного испытания.

В одно и то же время около половины из ныне живущих Магов-Жрецов занято противодействием Хаосу во всех его проявлениях. Их бестелесные разумы ведут сражения в эфире с врагами, которые покинули бы Владения Хаоса и вырвались бы в материальный мир, если бы не постоянные и неослабевающие усилия правителей Ластрии.

Два столетия назад, когда на полюсе случился мощнейший выплеск магической энергии, северные области Старого Мира наводнили громадные орды смертных служителей Хаоса. Хотя лизардмены были слишком далеко от места событий, чтобы телесно сражаться с воинами Тьмы, все до последнего Сланны погрузились в глубокий транс, соединяя свои силы, дабы вторжение Хаоса могло быть отбито. Пусть Магнус Праведный, великий герой Империи, возглавивший оборону людских земель, и не подозревал об этом, ему была оказана значительная помощь в предотвращении возможной гибели государства Зигмара.

Более того, Маги-Жрецы обнаружили легкие колебания в колдовской воронке, поддерживаемой высшими эльфами в центре Ультуана. Сланны провидели, что путы Великого Ритуала ослабеют, и направили мощь геомантической сети для укрепления его заклятий. До сих пор Хранители Знаний Азур остаются в неведении о загадочной помощи, хотя, наверное, искуснейшие из них предполагают воздействие некоей посторонней силы.

ЛИЗАРДМЕНЫ НА ВОЙНЕ

Небольшие разведывательные отряды нередко подчиняются скинку-вождю, а простые задачи по охране или уничтожению могут быть доверены предводителю ящеров. Тем не менее, армией холоднокровных любого значимого размера, скорее всего, будет управлять Маг-Жрец.

Именно его личное воинство защищает его в храме-пирамиде. Великий Сланн может отдавать приказы менее почитаемым Магам-Жрецам, обитающим в более скромных пирамидах, сосредоточенных у центрального храма. Каждому из таких Сланнов возможно поручить подходящее его положению задание, или же обязать расправиться с небольшой группой пришельцев, дабы разум могущественного чародея не беспокоился и не отвлекался от познаний пространства и времени. Если требуется совершить нечто значительное, например, разгромить сильного и многочисленного врага, тогда на поле боя выходят величайшие правители Ластрии.

Иерархия полностью мобилизованного ополчения священного города напоминает ступени храмовой пирамиды, где младшие Сланны командуют нижними уровнями, а самый сильный Маг-Жрец находится на вершине.

УТЕРЯННЫЕ ТАБЛИЦЫ

Возросшая настороженность лизардменов оказалась нелишней, ведь Маги-Жрецы, опасаясь повторения судьбы Владыки Жула, сумели обнаружить тонкое колебание геомантической паутины и связанное с этим напряжение Великого Барьера. Совместными усилиями Сланны Хексоатля пробудили защитные чары и начали искать источник беспокойства. Их бестелесные сознания проникли в эфир, следуя за линиями великой силовой сети, покрывающей Ластрию и соединились у Копья Богов, громадной колонны сверкающего кристалла, на милю возносящейся вверх из бурных вод Моря Штормов. С этой наблюдательной площадки духи Магов-Жрецов посмотрели на юг и узрели – колебания исходили от Черепашьих островов, тысячемильной цепи кусочков суши, обрамляющей изрезанное западное побережье Ластрии.

Черепашьи острова находились в сотнях миль от любого уцелевшего священного города, а от континента их отделяли моря, кишащие чудовищами. Было решено послать отряд наездников на террадонах во главе со скинком Тен-цлати, считающегося среди маленьких холоднокровных Оракулом и самым доверенным служителем Владыки Кроака. Через глаза оракула Сланн сможет наблюдать все происходящее.

Из высоких гнезд Первого Города взмыла вверх сотня террадонов, впереди которых летел Оракул Кроака. Потребовалось много дней для достижения цели. Затем, видимая из-за линии горизонта, появилась колонна золотистого света, столь высокая, что вершиной она упиралась в облака. Тен-цлати приказал своим последователям направиться к источнику сияния, которым оказалась крупнейшая гора в самом центре длинного острова.

У подножия сверкающей колонны света скинки обнаружили зиккурат, возведенный из блестящего золота. Сооружение без сомнения было построено лапами лизардменов, однако оно было безупречно, словно тысячелетия, истекшие от времен Великой Катастрофы не имели на нее влияния, или же пронеслись в мгновение ока. Грани величественного здания были украшены драгоценными камнями всевозможных оттенков.

Тен-Цлати направил террадона вниз, приземлившись перед сияющим зиккуратом, заметив в процессе десяток или более окровавленных тел, разбросанных по горному склону. Это были варвары-моряки, знал скинк, пришельцы с крайнего севера. Оракулу потребовался всего лишь миг, дабы определить причину их гибели – их поразили разряды колдовской энергии, поскольку останки несли следы жутких ожогов, подобные которым Тен-Цлати никогда не встречал.

Наказав воинам рассредоточиться и обыскать гору, чтобы найти уцелевших людей и корабль, на котором они приплыли, Оракул подошел к порталу у подножия пирамиды. В этот момент самоцветы запульсировали неизвестной силой. Войдя в зиккурат, Тен-Цлати увидел еще больше страшно обожженных мертвецов. Он переступал через них с определенным отвращением, поскольку тесные проходы были заполнены смрадом обгоревшей плоти.

Затем, когда он преодолел притвор и добрался до золотой залы, усыпанной драгоценными камнями, гребень скинка поднялся, а сам он издал резкое шипение. Возвышаясь на постаменте, окруженная почерневшими от жара кусками человеческих тел, перед ним открылась последовательность священных таблиц. В это мгновение Тен-Цлати почувствовал свое сознание отодвинутым в сторону, и его физической оболочкой завладели Маги-Жрецы. Как чужак, как зритель, смотрел скинк на свои лапы, касающиеся иероглифов. Он знал – это частица Великого Замысла, считавшаяся давно утерянной, и с ее находкой произошло знаменательное событие в истории лизардменов.

ВЕЛИКИЙ БАРЬЕР СЛАБЕЕТ

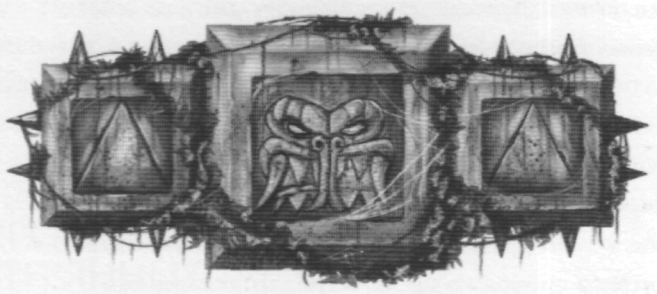
Как только найденные таблицы были доставлены в Хексоатль, геомантическую паутину сотрясла новая дрожь. В этот раз Магам-Жрецам не удалось отыскать единственный источник возмущения. Казалось, весь Великий Барьер атакован и – хуже того - начал поддаваться.

На протяжении нескольких месяцев давление на охранные чары только нарастало, а Сланны все еще не могли определить происхождение гибельных сил. Одновременно с этим, те правители Ластрии, что не были задействованы в укреплении защитных заклятий, изучали обретенные реликвии. Первым среди стремящихся расшифровать послание таблиц был Владыка Маздамунди, ушедший в затерянный среди джунглей храм, дабы размышлять об их содержании. Сланн заметил среди туманных изречений возможность восстановить Великий Замысел Старейших.

ОСАДА ХЕКСОАТЛЯ

В то время как Маги-Жрецы исследовали таблицы и пытались восстановить Великий Барьер, постепенно проявлялась истинная сущность новой угрозы. Вскоре стало ясно – Хаос находится на вершине могущества.

По всей планете племена мародеров-мореплавателей нападали на важные узлы защитных чар. Многие такие места были давно утрачены лизардменами, и холоднокровные уже не могли их уберечь. Результат сразу же проявился, поскольку усилия Сланнов потревожили паутину сил, стараясь уберечь ее от полного исчезновения. Атаки, насколько было известно правителям Ластрии, оказались не только физическими. Отряды мародеров сопровождали колдуны огромной мощи, совершая в каждом священном месте ритуалы неописуемой омерзительности - во имя Темных Богов.



В дополнение, многие узлы силы на самом деле принадлежали другим расам. Немало колоний Азур были возведены на руинах гораздо более древних сооружений. Пусть они и не знали об этом, высшие эльфы оказались вынуждены оберегать и поддерживать значимые сосредоточения геомантической паутины, относящиеся к Великому Барьеру. Теперь разбросанные поселения и удаленные гарнизоны Азур подвергались постоянным атакам, и скудные силы защитников с большим трудом обороняли даже самих себя.

В ответ Сланны приказали призвать войска священных городов. Они предвидели – за нападением на важные узлы силы могла последовать лишь прямая атака на саму Ластрию.

И все же Ластрия – обширный континент, и, где именно враг нанесет свой удар, Маги-Жрецы предсказать не смогли. На протяжении нескольких лунных циклов росло давление на Великий Барьер; одновременно с учащением нападений на внешние участки геомантической паутины. Пока войска лизардменов готовились к сражениям, враг приближался к Ластрии, и Монументы Луны и Солнца, громадные монолитные сооружения у побережья Перешейка Пахуакса были осквернены. Сланны тщились укрепить Великий Барьер, однако с таким ослаблением двух узлов силы все равновесие оказалось нарушено.

С потерей столь многих святилищ Маги-Жрецы почти полностью утратили способность прозревать грядущее. Из Гадючьих Лесов к северу от Хексоатля нахлынула громадная орда, состоящая из смертных последователей Хаоса. Наемники-Дручи из морозных земель Наггарота, каждому из которых была обещана плата сотня рабов служили разведчиками и проводниками для нечестивого воинства. Во главе полчищ, верхом на драконе цвета полуночи, высилось воплощение чистого зла, известное последователям под именем Вашнаара Мучителя.

Следуя совету своих союзников-Дручи, Вашнаар повел орду через извилистые тропы Гадючьего Леса и течение Языка Змеи, перейдя ее по широкому броду всего в сотне миль к северу от Хексоатля. Пока полчища Хаоса не достигли охранных монолитов, окружающих священный город, его защитники даже не подозревали об их приближении. К этому моменту оказалось уже почти поздно что-либо предпринимать.

«Есть мудрость и есть невежество, между ними находятся врата в вечность, в которые давным-давно вошли Старейшие».

Архивный перевод слов Владыки Ксуатепа.

ТРОНЫ ДРЕВНИХ

Сланны знают – коснуться земли – значит осквернить свой чародейский дар и потревожить безмятежность мыслей. Укрывшись в храме-пирамиде Маг-Жрец находится на возвышении из выложенной листьями подстилки в центре спокойного пруда. Они часто проводят дни и дни, изучая блики света на зеркальной поверхности вод, пока воздух наполнен клубами фимиама тропического лотоса.

Когда Сланн отправляется на войну, он помещается на парящий паланкин, сделанный из камня и иных, неведомых материалов. Это магические артефакты давно забытой эпохи, и, хотя правители Ластрии способны управлять их движением с помощью мысли, секрет изготовления и принципов действия утрачен много веков назад. Вокруг паланкина сияет могущественный щит Старейших, оберегающий Сланна от вражеских стрел.

Владыка Маздамунди приказал поместить свой паланкин на спину громадного стегадона, соединив волшебную защиту каменного трона и очевидные преимущества, возникающие при управлении армией со спину такого внушительно зверя.

Первым холоднокровным, заметившим чужаков, стал Тиктак'то, Повелитель Воздуха, скинк-вождь из Хексоатля. Восседая верхом на могучем террадоне, скинк спешно принес в город весть о неминуемом нападении. Однако великий Владыка Маздамунди отсутствовал в пределах Хексоатля, а другие Сланны были слишком погружены в медитации, и их не удавалось отвлечь от долгих размышлений. Тиктак'то послал своих лучших гонцов на поиски Мага-Жреца и подкреплений.

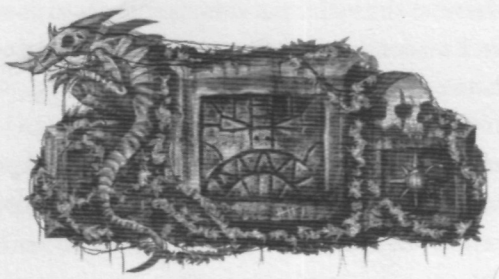
Взяв на себя командование оставшимися когортами, Тиктак'то готовился к обороне города, направив ящеров-солдат на защиту ворот. В нескольких скоординированных нападениях он и его наездники на террадонах три дня и три ночи беспокоили врага, облетая приближающиеся колонны и атакуя с воздуха, прежде чем вновь укрыться в густом пологе джунглей.

На четвертый день Тиктак'то заманил авангард орды, порядка пяти сотен конных мародеров, в болота Кровавых Пиявок, где их вырезали в искусно подготовленных засадах – сорок могучих кроксигоров остановили служителей Хаоса, появившись из-под мутной поверхности топи, куда они были направлены Повелителем Воздуха. Несмотря на все усилия скинка-вождя, в течение недели противник завладел подходами к Солнечному Городу.

Два воинства только начали столкновения, а первый из Сланнов уже пробудился и узрел – вражеские полчища находятся под властью Хаоса. Сражение вскоре увеличилось в размахе, охватив восточные и западные горизонты, а небеса содрогались от жутких потоков колдовской силы. В середине кипящей схватки возвышался на своем эбонитовом скакуне Вашнаар Мучитель, одаряя смертью всех, осмеливающихся противостоять ему. Хотя они дрались с холоднокровной дисциплиной и храбростью, порожденной осознанием священного долга, никто из ящеров не мог устоять перед таким врагом. Вскоре воинство Хексоатля начало терять позиции. Через три дня Вашнаар подошел к самым городским воротам.

Стены Солнечного города были полны непоколебимыми ящерами, а скинки осыпали кишащих внизу врагов отравленными дротиками. Повелитель Хаоса ввел в бой самое грозное оружие из своего арсенала – Адские Жерла Хаоса. Ужасные орудия извергали колдовские заряды, самую сущность Хаоса, которую с трудом отражал силовой купол, окружающий город.

В отчаянной атаке Тиктак'то направил террадонов к громадным боевым машинам. По приказу скинка-вождя из джунглей взмыла гигантская стая наездников на крылатых ящерах, затмившая небо и обрушившая град камней прямо на одержимые орудия, разбив стальные конструкции омерзительных пушек - все до единой. Небольшая победа казалась не более чем крохотным укусом, поскольку полная мощь орды Хаоса вскоре оказалась готова к бою, алча крови ускользающего врага.



Осада Хексоатля продолжалась два лунных месяца, на протяжении которых полчища Хаоса только прибавляли в численности. Маги-Жрецы направили свою внушительную волю на поддержание волшебного купола, одновременно армии южных городов начали долгий переход на север, на снятие осады. Пусть лизардменам пока и удавалось сохранить надежную оборонительную позицию, даже предпринять несколько смелых контратак, становилось все понятнее – полчища Вашнаара в конце концов одержат победу исключительно за счет численного превосходства.

Все изменилось на шестьдесят третий день противостояния. Над линией джунглей поднялось солнце, и окутанные туманом заросли пронзил леденящий кровь рев громадного ящера.

Служители Хаоса вышли из осадного лагеря, осматривая все вокруг в поисках источника страшного звука. Затем земля содрогнулась, будто сокрушаемая поступью разгневанного божества, и второй вопль разорвал застывший утренний воздух, на это раз еще ближе. Из рядов растерянных рабов Хаоса послышались крики тревоги, а потом, в одно мгновение, джунгли словно взорвались.

Могучий карнозавр появился из сумеречных зарослей, на его спине восседал огромный ящер. Это был древний, покрытый шрамами вождь ящеров Крок-Гар из Ксотля, в час

величайшей нужды вернувшийся из далекого похода. За его спиной из джунглей выехала целая армия всадников на холодных, готовых нести возмездие слугам Гибельных Сил.

Вашнаар Мучитель еще только выходил из своего павильона, чтобы устранить новую опасность, но уже послышалась новая, глухая дрожь. Земля под ногами Повелителя дернулась в жестокой корче и раскрылась, обнажив громадную неровную трещину. Вашнаар пошатнулся у обрыва, но был схвачен вытянутыми лапами своего дракона, слетевшего с небес для его спасения. Заросли разошлись в сторону и крупнейший из когда-либо виданных стегадонов вышел на открытую местность, встав, топая и храпя, подле скакуна Крок-Гара. На его спине находился Владыка Маздамунди, в глазах Сланна холодным огнем пылала древняя предопределенность Старейших.

Подвиги Тиктак'то замедлили продвижение Мучителя, подарив Магу-Жрецу драгоценное время для возвращения. Взмахом многосуставной руки Маздамунди открыл вторую расщелину, разделившую орду Хаоса на две части. Сотни устремились в разверстую бездну, навстречу гибели. Вашнаар на драконе спикировал вниз и, в ту же секунду, началась кровавая бойня.

Произошедшая битва стала, наверное, самой крупной для лизардменов за последнюю тысячу лет, может быть даже за больший срок. Крок-Гар и Вашнаар оказались связаны поединком, в котором противники, очевидно, не уступали друг другу. Все это время Владыка Маздамунди истреблял рабов Хаоса своими чарами, глубоко черпая в резервуарах силы, накопленной геомантической сетью, дабы изгнать пришельцев из своих владений. Врата Хексоатля широко распахнулись и все войско защитников города вырвалось наружу, ударив в полчища Вашнаара, когда они уже развернулись навстречу атаке всадников Крок-Гара.

В разгар сражения к схватке присоединились армии с юга, шедшие на подмогу осажденным. Ровные шеренги ящеров следовали за грозными храмовниками. Отряды скинков вырвались вперед, закрыв небо облаком дротиков. На фоне солнца виднелись стаи террадонов, пикирующих вниз и сбрасывающих на врага большие камни. Светило клонилось к горизонту, но долгие тени оказались изгнаны слепящими вспышками волшебства, испускаемыми Божественными Устройствами. Резня была всеобъемлющей.

Закат спускался на Солнечный город, Маздамунди и Крок-Гар стояли на поле брани и взирали на свою победу. Седло Крок-Гара украшал мрачный трофей – отрубленная голова Вашнаара, а копыта стегадона Сланна побагровели от крови раздавленных им. Орда Повелителя Хаоса была разбита, а Хексоатль – спасен.

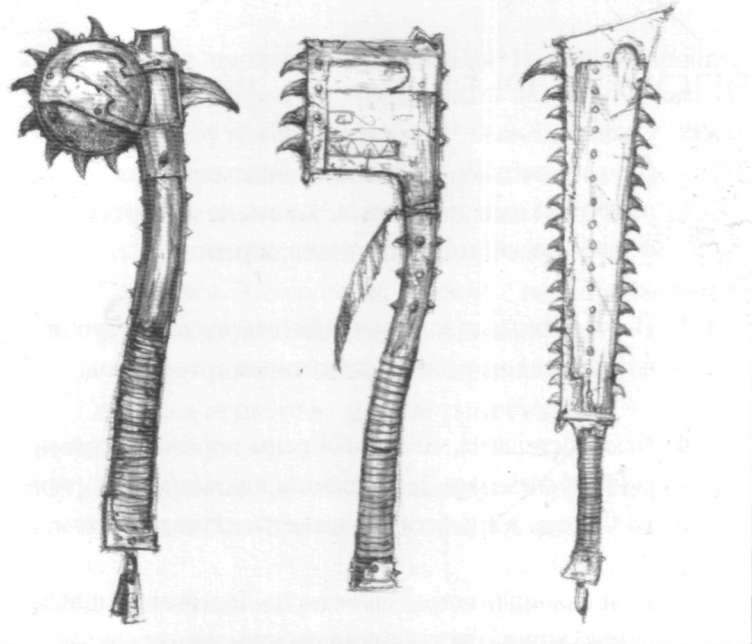
ПРОЧИТАННОЕ ПОСЛАНИЕ УТЕРЯННЫХ ТАБЛИЦ

За разгромом Вашнаара и снятием осады Солнечного города последовало ослабление давления на Великий Барьер, хотя и не полное его прекращение. Маги-Жрецы предположили, что Вашнаар воспользовался общим нарастанием мощи Хаоса и, следовательно, по его стопам пойдут и другие. Однако Владыка Маздамунди отыскал решение – Сланн провозгласил через «совершенную общность» – таблицы, найденные на Черепашьих Островах относятся к намерениям Старейших касательно этого мира, и они были созданы за считанные дни перед Великой Катастрофой. Послание утерянных таблиц, рассказал Владыка Маздамунди, не содержит двусмысленностей. Великий Замысел не может выполняться, пока не будут устранены все помехи, возникшие с момента пришествия Хаоса. Серьезнейшей из проблем являются последователи Гибельных Сил. Все такие существа, говорил он сородичам, должны быть истреблены, невзирая на жертвы. Что-либо меньшее по масштабу, заявил Маг-Жрец, окажется свидетельством провала их священного долга по отношению к Старейшим. Маздамунди вещал – Хаос вновь зашевелился, и то же самое обязаны предпринять Сланны и вся раса холоднокровных. Сами грезы Магов-Жрецов должны создать охранные чары, препятствующие возвращению наследников Хаоса. Те войны, что лизардмены вели против юных рас – всего лишь мелкие стычки в сравнении с будущим пробуждением настоящего могущества правителей Ластрии. Владыка Маздамунди сказал: последнее сражение с Хаосом уже на пороге.

ОРУЖИЕ ЛИЗАРДМЕНОВ

Жуткие режущие части оружия ящеров сделаны из материала, неизвестного за пределами Ластрии. Чужаки называют его «обсинитом». Ни металлурги Имперского Колледжа Инженеров, ни маги Золотого Ордена в Альтдорфе не смогли определить, что это такое.

Обсинит выглядит как разновидность крайне твердого камня, но он не отличается той хрупкостью или ломкостью, что присущи примитивным каменным орудиями теплокровных дикарей. Секрет производства осбинита до сих пор остается неразгаданным, укрытым от завистливых взглядов пришельцев заботами касты скинков-ремесленников, ответственных за изготовление оружия. По слухам он крепче лучшей стали и способен проломить любую защиту.



ХРОНИКИ ЛАСТРИИ

Все даты указаны по системе Имперского летоисчисления. Сами лизардмены отмечают течение времени по положению разных небесных тел. Так, значимое событие может быть описано как «состоявшееся в седьмую процессию Огненных Звезд». Более того, Священные Таблицы считаются календарем, одновременно уходящим и к истокам творения и к последним дням мира.

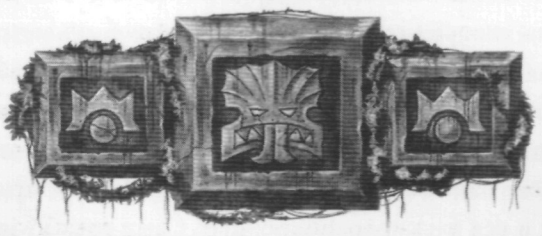
ВЕЛИКАЯ КАТАСТРОФА

-c5600 по -4500 Врата на полюсе пали и Старейшие покинули этот мир. Лизардмены вынуждены исполнять Великий Замысел без руководства своих повелителей, по мере сил сдерживая натиск Хаоса.

ЭПОХА ИЗОЛЯЦИИ

-4419 Первые путешественники Азур проникли в ластрийские джунгли. Они прибыли к воротам Пахуакса во время Соединения Двух Лун – знамения несчастливого исхода.

-3894 Священный город Чупайотль скрылся в морских глубинах, его уцелевшие обитатели рассеяны по другим городам. Тревогу вызывает тот факт, что сие событие не было предсказано ни в одной из известных таблиц.



-1500 Владыка Квекс предпринимает свое перемещение континентов. Горы Края Мира содрогаются от землетрясений. Твердыни гномов повержены, а их империя приходит в упадок. Насколько известно Магам-Жрецам, перемещение происходит в соответствии с волей Старейших, что подтверждается Таблицей Утцли-Потека.

ЭПОХА БОРЬБЫ

-1399 Скавены Клана Чумы захватывают разрушенный город Кветцу. Время великих бедствий предсказано пророческими таблицами Чаквы, но сие откроется полностью лишь много веков спустя.

-215 Первые темные эльфы-грабители входят в тропические леса на поиски священных артефактов.

0 Чаква оставлена, ее Маги-Жрецы поражены скавенскими болезнями. Техенхауин проповедует Пророчество Сотека, а в небесах появляется двухвостая комета.

100 Скавены полностью выбиты из Ластрии армиями Техенхауина. Культ Сотека распространяется все шире, особенно среди скинков.

271 Во время Зенита Ксла-Тепека сделаны еще несколько тектонических сдвигов. Землетрясения опустошают Арабию и Катай.

315 Владыка Тепек-Инци ведет войска к Наггароту. Дручи разбиты и Звездная Стела Кветли возвращена.

513 Владыка Жлтеп из Тлакстлана покинул бренный мир. Напоследок он пробормотал слова пророчества, ныне известного как Инкантация Ксетлипокуцля. Сланн, однако, не завершил предсказания и по легенде, если кто-то сумеет это сделать, мир прекратит свое существование.

876 Потеряно много кораблей, преодолевавших Великий Океан. Они поддались на гибельный, чарующий зов сирен с запада. Тела утонувших моряков и остовы суден выброшены на побережье, ставшее сейчас Вампирским Берегом. Мертвые не нашли себе там покоя, немало раздувшихся от воды трупов встало и заковыляло в джунгли.

888 Искатель приключений из Норски, Лостэрикссон, приплыл в Ластрию и основал колонию Скегги. Начались набеги северян на владения лизардменов. Хотя сам Лостэрикссон оказался достаточно мудрым, дабы избежать открытого противостояния с холоднокровной расой, менее сдержанные чемпионы попытались проникнуть дальше от побережья. Никто из них не вернулся.

901 Звезда Ксаки поглощена Луной Хаоса, обозначив время для делегации Магов-Жрецов из Ксланхуапека выдвинуться из города с колонной рабочих и начать восстанавливать разрушенный Хуатль.

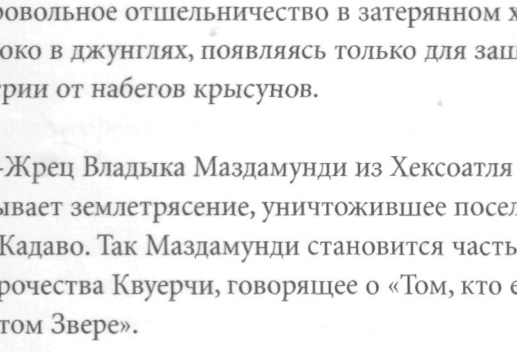
912 Смерть Владыки Жула после демонического вторжения в Тленкана. Ксахутек вскоре оставлен навсегда после многих попыток возрождения, его обитатели разбросаны по другим поселениям. Маги-Жрецы наконец-то признали возвращение Хаоса в Ластрию.

954 Аллак Падший Коготь возглавил первую полномасштабную атаку сил Хаоса на владения лизардменов после Великой Катастрофы. Его орда была разбита и сброшена в море. Уцелевшие захватили много золота, но священные таблицы возвратились к холоднокровным владельцам.

930 Владыка Ксльтеп из Итцы остановил шаркающую орду зомби-утопленников, исполнив Пророчество Хуанка-Ксланпака.

1004 В равноденствие Тлак-Ипека Владыка Мазамунди сверился с таблицами Хуатля. Он воздвиг горный хребет Серых Стражей на пути могучего воинства темных эльфов, вторгшихся в северную Ластрию. Последовательность таблиц Хуатля соединена с последовательностью из Итцы.

1492 Талийский исследователь Марко Коломбо путешествует по Ластрии. Он появился на пятнадцатый день после зенита Звезды Итчли. Событие предсказано Пророчеством Жокл-Тлапока. Марко присутствует при разгроме темных эльфов у Тлакстлана.



1721 Разбойничья партия Дручи использует Черную Дорогу для нападения на Ксланхуапек, Город Туманов. Пришельцы проникают сквозь охранные чары и достигают внешних частей города. Лизардмены применяют туманы и знание местности, устроив серию опустошительных засад и истребив чужаков.

1809 Рабочие, восстанавливающие Великую Пирамиду Паксуакса, натыкаются на потайную залу. Внутри нее обнаружено единственное известное яйцо загадочного Кванго, легендарного создания, не появлявшегося в мире со времен Старейших. Яйцо представлено под очи Владыки Маздамунди, который объявил, что его обитатель проломит скорлупу только после возвращения Старейших.

1910 Владыка Нанахуа возглавил поход в Чакву для поиска потерянных реликвий Старейших, но заразился скавенской чумой. Хотя его магический дар позволяет отодвигать приближение смерти, Сланн полностью покрыт гноящимися язвами и заразными нарывами. Нанахуа обрек себя на добровольное отшельничество в затерянном храме глубоко в джунглях, появляясь только для защиты Ластрии от набегов крысунов.

1944 Маг-Жрец Владыка Маздамунди из Хексоатля вызывает землетрясение, уничтожившее поселение Эль Кадаво. Так Маздамунди становится частью Пророчества Квуерчи, говорящее о «Том, кто едет на Рогатом Звере».

1977 Скинк-жрец, проводящий Обряд Слушания у Стражей Ксети, уверяется в том, что слышит далекий голос Старейших. Сланны размышляют над вопросом несколько лет, прежде чем опровергнуть в итоге заявления жреца.

2100 Скинки-жрецы, оберегающие мумифицированные останки Владыки Ксхилипепа обсуждают значение формы полета москитов над его черепом. Спор достигает своей крайности и за владение останками разгорается схватка между партиями.

ЭПОХА ПРОБУЖДЕНИЯ

2304 Просчитав знак от Звезды Ицля, Сланны укрепляют силу Великого Барьера, ослабляя дыхание Хаоса и помогая таким образом Магнусу Праведному в Великой Войне.

2349 Армия лизардменов из Итцы идет на юг через равнины Кульчана. Волшебный мост перекинут на остров, где высится Цитадель Заката. Высшие эльфы опасаются осады, пока не прибывает корсарский флот Дручи и не нападает с моря. Атака темных эльфов отбита только с помощью холоднокровных. Затем лизардмены удаляются, так и ни слова не сказав Азур.

2355 Битва при Чолулеке. Изгнанный гномий инженер Свен Хассельфризиан выходит из Барак Варра на своем удивительном паровом корабле и добирается до Берега Тарантулов после нескольких месяцев плавания и множества сражений с чудовищами глубин. Свен и его спутники вступают в схватку с лизардменами в руинах Чолулека.

2418 Сланн Теккитцтек из Тлакстлана, Лунного Города, создал колдовской ритуал для сбивания Луны Хаоса с ее орбиты. Магу-Жрецу не удалось собрать достаточно сил, но Моррслиб содрогнулся и потерял какое-то число осколков. Они с разрушительным эффектом упали на земли людей, лежащие за океаном.

2489 Скинк-Астромансер Тетто'эко предотвратил вторжение скавенов из руин Кветцы, Осквернённого города, перенаправив бродячую комету в центр развалин и уничтожив орду крысунов.

2497 Сланны подкрепили своей силой Великую Воронку высших эльфов на Ульуане.

2517 Давно пропавший скинк-хамелеон Оксиотль таинственным образом вернулся в Ластрию после своего исчезновения при падении Паксуакса. Это событие совпало с внезапным и непредвиденным появлением выводка скинков-хамелеонов в прудах разрушенного города – первого за многие тысячи лет.

2520 Потерянные Таблицы найдены на Черепашьих островах Тен-Цлати, Оракулом Кроака.

2522 Маздамунди и Крок-Гар вынуждены вернуться в Хексоатль для снятия осады, предпринятой Вашнааром Мучителем.

ВЛАДЕНИЯ ЛИЗАРДМЕНОВ

Ластрийский континент – один из самых опасных регионов во всем мире. Большая часть суши покрыта первобытными дождевыми лесами, кишащими разъедающими плоть тропическими болезнями, ненасытными паразитами-кровососами и могучими доисторическими хищниками. Даже сам климат враждебен любой жизни, кроме местной, из-за тропических бурь и жестоких циклонов, опустошающих джунгли. Для лизардменов, однако, Ластрия – убежище, практически непреодолимая преграда для беспорядка, расцветшего в мире с пришествием Хаоса. Благодаря наследию Старейших холоднокровная раса совершенно приспособлена к условиям своей родины.

ПЕРВОБЫТНЫЕ ДЖУНГЛИ

Более четырех пятых Ластрии покрыто дождевыми лесами, столь густыми, что их полог закрывает само небо над головою. По рассказам, такое существо, как, например, обитающая на деревьях бритвенная ящерица способна пересечь весь континент, перепрыгивая с ветки на ветку. В некоторых местах деревья возносятся ввысь на многие сотни футов, а их возраст превосходит время существования человечества.

Почва джунглей заполнена сплошным травяным покровом. Немногие тропки пересекают заросли, ведь лизардмены редко нуждаются в подобных проходах, легко преодолевая даже сплошные скопления зелени. Воздух под древесным пологом насыщен блуждающим маревом тумана и удушающе-влажен.

Значительная часть растительной жизни Ластрии плотоядна. Некоторые растения опутывают добычу цепкими ползучими щупальцами. Другие испускают разъедающие, кислотные соки, а затем поглощают разлагающиеся останки через подвижные корни. Одна разновидность гриба размножается путем выстрела облачком спор в проходящее мимо существо, после чего они разворачиваются внутри тела жертвы, медленно преображая его в тошнотворную смесь млекопитающего и гриба!

Будто бы сама среда обитания оказывается недостаточно смертоносна – в дождевых лесах живут и самые разнообразные создания. Древесный полог над головой это охотничьи угодья террадонов – доисторических кожистокрылых хищников, пикирующих на свою цель, прежде чем унести ее для пожирания в усыпанные костями гнезда. Почва джунглей содрогается под поступью могучего стегадона, а рык карнозавра вселяет ужас в самые храбрые сердца. По легенде, в чащобе джунглей рыщут и другие твари, такие как почти вымерший арканодон, коллосальный громовой ящер и странный, пернатокрылый змий, чье имя – Коатль.

ВОНЮЧИЕ ТОПИ

Топи и болота, усеивающие ластрийский континент способны поглотить даже самое ловкое существо, прежде чем оно осознает появившуюся вдруг зыбкость почвы под ногами. Жижа скрывает карманы ядовитого газа и удушающей легкотравки, убивающей за считанные мгновения. В толще мутной, смрадной грязи ползают бледные слепочерви, присасывающиеся к путнику своим обезболивающим, миножьим укусом. Они могут отложить свои яйца в кровеносную систему, обрекая жертву на мучительную смерть от личинок, живьем поедающих своего «хозяина» изнутри. Еще отвратительнее ластрийская мозговая камбала, вкусовые привычки которой лучше оставить без описания.

Некоторые Сланны придерживаются мнения, что, несмотря на изгнание Клана Чумы тысячи лет назад, небольшие гнезда чумных монахов по-прежнему таятся в болотах, выжидая удачного момента и выводя все более заразные заболевания.

ВЗДЫМАЮЩИЕСЯ ГОРЫ

По всей протяженности восточного берега Ластрии пролегла горная цепь, известная как Хребет Сотека. Эти горы насыщены сотнями вулканов, превращающих пересечение хребта в крайне опасное предприятие. Здесь также встречаются могучие ледники, спускающиеся по долинам почти до кромки леса. Горы усыпаны сооружениями лизардменов, хотя многие из них не используются и, по неизвестной причине, стоят пустыми, несмотря на то, что их не коснулось дыхание войны. Жизненно важной для холоднокровной расы является Расселина Кондора, горный проход между восточной и западной сторонами, охраняемый священным городом Кслотлем. В эпоху Великой Катастрофы немало жестоких битв было проведено, чтобы удержать расселину от натиска демонических полчищ, но в итоге она оказалась потеряна, а вместе с ней пал и город. Пусть Кслотль погиб, все же его руины и по сей день служат обиталищем небольшого отряда стражи, чей недремлющий взор никогда не покидает прохода внизу, на случай возвращения сил Хаоса.

МОГУЧИЕ РЕКИ

На тысячи миль по дождевым лесам протянулись водные пути, от небольших, быстрых течением потоков до широчайших рек. Величайшей из них является Амаксонка, возникающая в горных снегах Хребта Сотека и образующая бассейн столь обширный, что он охватывает владения трех священных городов. В местах наибольшего разлива противоположный берег едва виден, а вдоль течения на мили пролегают архипелаги островов. Что может быть укрыто на одном из таких оторванных от мира кусочков суши, никогда не будет известно, поскольку даже водоплавающие скинки по приказу Сланна избегают приближаться к ним.

ЮЖНЫЕ РАВНИНЫ

К югу от священного города Ойксля джунгли уступают место обширной и плодородной равнине, простирающейся на сотни миль к окончанию материка. Эти области названы по имени своих основных обитателей – больших, свирепых, нелетающих птиц, Кульчанов. Маги-Жрецы иногда путешествуют к Ойкслю, чтобы посидеть на вершине разрушающейся Великой Пирамиды, устремив взор к югу, где их взгляд беспрепятственно достигает горизонта, а мысли проникают еще дальше. Равнины Кульчанов – странный край, насыщенный волшебными тайнами, и по ночам по небу проносятся необычные огни. Возможно, это некая форма отзвуков грозных сил, выпущенных на волю во время сражений Великой Катастрофы.

ЛАСТРИЯ



ХЕКСОАТЛЬ
Город Солнца

ПАХУАКС
Город Пепла

Море Змей

Берег Кактусов

Берег Скорпионов

Парящая пирамида

Королевский дворец Ганайны

Берег Тарантулов

ТЛАКСТЛАН
Лунный Город

ТЛАКС
Город Призраков

КСАХУТЕК
Город Эха

Болота Пираний

ТЛАНКСЛА
Небесный Город

Храм Кары

КСЛАНХУАПЕК
Город Туманов

ХУАТЛЬ
Пробужденный

ГОРЫ ХРЕБТА СОТЕКА

ЧАКВА
Золотой Город

Берег Вампиров

КВЕТЦА
Осквернённая

Кратер Гвакамола

Залы Святынь

Курящаяся змея

ИТЦА
Первый Город

АКСЛОТЛЬ
Звездный Город

Расселина Кондора

Плюющаяся змея

КСОТЛЬ
Город Судьбы

Медная пустыня

Мангровый Берег

ОЙКСЛЬ
Вечный Город

Черепашьи острова

ЧУПАЙОТЛЬ
Затонувший Город

ОБИТАЕМЫЙ ГОРОД
РАЗРУШЕННЫЙ ГОРОД

Равнины Кульчана

СВЯЩЕННЫЕ ГОРОДА

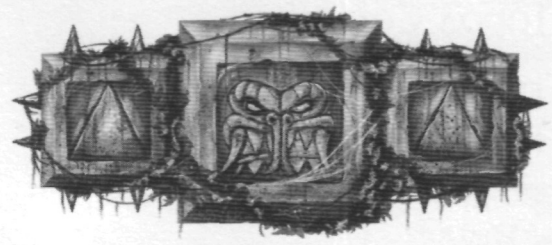
Поселения лизардменов по праву находятся среди древнейших сооружений мира, ведь они были построены в эпоху Старейших, и с тех пор уже не возводились. Во времена правления звездных владык города должны были бурлить от кипучей деятельности, начиная от Сланнов и их помощников, наблюдающих за становлением различных рас, до отрядов ящеров, марширующих на войну против тех, кого сочли мешающими Великому Замыслу Старейших.

В итоге от империи забытых веков уцелело всего четыре священных города, остальные пали, в основном из-за Великой Катастрофы. Сохранились ли они или же разрушены, большая часть поселений представляет собою только исчезающие тени былой славы. Однако даже развалины не покинуты полностью, ведь из джунглей постоянно наблюдают зоркие стражи, оберегая скрытые в руинах сокровища.

Каждый город тщательно выстроен в соответствии с движением какого-либо небесного тела или звездной аномалии. Каждый – важный узел геомантической паутине, и – следовательно – жизненно необходим для поддержания Великого Барьера. Все же с пришествием в мир Хаоса и последующего отклонения от Великого Замысла положение городов медленно смещалось от идеального. На самом деле как минимум один священный город был полностью потерян, его местонахождение и судьба жителей неведомы даже Магам-Жрецам.

Священные города не обладают постоянными правителями. Ответственность за жизнедеятельность поселения в основном падает на плечи скинков-жрецов, поскольку Сланны редко проявляют какой-либо интерес к деталям управления своими владениями. Если возникает проблема, с которой скинки не могут справиться сами, они будят высшего Мага-Жреца и ждут его решения. Такие вопросы включают приближение вражеской армии, обнаружение в джунглях новых зарослей лотосов или же важное знамение, проступившее в узоре миграционных полетов ветряной лягушки.





УЦЕЛЕВШИЕ ГОРОДА

Хотя в настоящее время считаются полностью сохранившимися всего четыре священных города, так было не всегда. За тысячелетия, истекшие с момента Великой Катастрофы, поселения приходили в упадок и расцветали вновь, подчиняясь неведомой воле Старейших. Некоторые города навсегда были покинуты жителями, громадными колоннами ушедшими из одного поселения, дабы заселить и восстановить другое, разрушенное – в многих милях от прежнего. Иногда какой-нибудь Маг-Жрец уходил из города с армией, чтобы вернуть жизнь в развалины. Это может быть временной мерой – например, лизардмены могут заселить руины для обеспечения покоя Сланна, размышляющего о высоких материях. Или же это предвещает полную реконструкцию давно заброшенного поселения, великое деяние, требующее немало столетий для завершения.

ИТЦА – ПЕРВЫЙ ГОРОД

Самым первым из всех основанных городов является Итца – обитель самых могущественных и древних практиков Высокого Искусства, живущих в этом мире. Величайший среди них – почитаемый Владыка Кроак, чей неукротимый дух оберегает Итцу от возвращения Хаоса со времен Великой Катастрофы. Первый город ни разу за десять с лишним тысячелетий не подчинился врагу. Сама же Итца представляет собою один из наиболее внушительных сохранившихся священных городов. Сосредоточение самых почтенных Сланнов временами заставляет сам воздух источать магическую силу, а в других случаях любого, вошедшего в город, переполняет осязаемое чувство безмятежной медитации. Вокруг высоких пирамидальных храмов собираются стаи террадонов, каждый несет доверенных скинков из далеких поселений. Широкие улицы бурлят от писцов и ремесленников, спешащих по делам, важных для повседневной жизни столь великого города.

Надзирают за всем этим солдаты Воинства Итцы. Армии священного города не уступают никому на свете, ведь они оберегают Первый Город, святую землю, по которой когда-то ступали сами Старейшие. Возможно, звездные владыки со временем возобновят свой путь по этому миру. Под поверхностью мостовых, в укрепленных тайниках хранятся

самые могущественные творения Старейших, устройства, сулящие столь великое разрушение, что даже Сланны не решаются долго размышлять об их природе.

ХЕКСОАТЛЬ – СОЛНЕЧНЫЙ ГОРОД

Пусть Итца и называется столицей владений холоднокровной расы, Хексоатль превосходит ее во влиянии, так как в Солнечный город – обитель Владыки Маздамунди, самого деятельного из уцелевших Магов-Жрецов.

Причина для относительной бодрости Сланна заключена в расположении его города. Хексоатль – наиболее близкий к северу священный город, он построен на Перешейке Пахуакса. С учетом этого, город служит первым рубежом обороны Ластрии от вторжений с севера. В двух сотнях миль к северу от Хексоатля высятся Серые Стражи – горный хребет, возведенный самим Владыкой Маздамунди посредством могущественного заклятья, перекрывшим путь армии Дручи, угрожавшей завладеть Солнечным городом. Так же, именно на Перешейке Пахуакса высаживается в Ластрии большинство теплокровных пришельцев из-за моря. Все их колонии были уничтожены - кроме Скегги. Жители последней оказались, в общем и целом, достаточно мудрыми, чтобы избежать столкновения с армиями Маздамунди.

Как следствие своего местоположения и истории, Хексоатль – наиболее укрепленный и воинственный из всех священных городов. Он окружен мощными стенами, в то время как прочие поселения просто сливаются с прилегающими к ним джунглями. Вдоль улиц маршируют ровные когорты ящеров и храмовников, а могучие стегадоны патрулируют тропические леса на сотни миль вокруг города, что позволяет перехватывать любого пришельца еще до того, как он приблизится к высоким укреплениям.

ТЛАКСТЛАН – ЛУННЫЙ ГОРОД

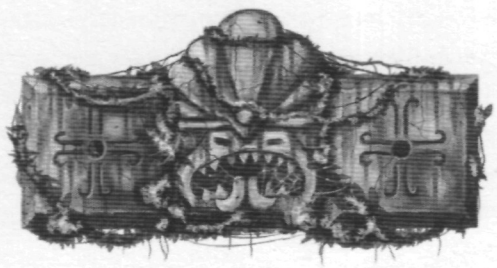
Еще один из полноценных на текущий момент священных городов – Тлакстлан, так называемый Лунный Город. Примечательно, прозвище поселения относится только к одной луне, а не к двум спутникам, на самом деле вращающимся вокруг мира, поскольку город создавался при свете единственного светила, сияющего в ночном небе.

РАБЫ-СОЛДАТЫ ЛУННОГО ГОРОДА

Первые пришельцы-люди, рискнувшие преодолеть Болота Пираний вокруг дельты Амаксонки, обрели ужасную судьбу, но не в зубах свирепых хищников, обитающих в этой местности. Воинство лизардменов из Лунного Города напала на грабителей, пока они нащупывали тропу через топи, поскольку Владыка Чука-кси предвидел их появление. Эксцентричный Сланн приказал захватить теплокровных, а не уничтожить. Их привели в Тлакстлан и лоботомировали путем жуткой обрядовой хирургии. По сей день лишившиеся части мозга рабы служат в армии Лунного города – пуская слюни и не контролируя себя, однако беспрекословно повинуясь воле Сланна.

Согласно легенде, обитатели Тлакстлана когда-то славились среди всех владений холоднокровной расы как непревзойденные астромансеры и предсказатели. Их наблюдения за луной и звездами позволяли делать ошеломляюще точные прогнозы грядущих событий. С Великой Катастрофой, однако, появился и второй спутник, состоящий из первородного Хаоса – и высокое искусство звездочетов было утрачено. Луна Хаоса не подчиняется законами вселенной, управляющим движением изначальной луны, вместо этого вращаясь по своей непредсказуемой орбите.

С тех пор как пали Старейшие и в мир вторгся Хаос, Сланны Тлакстлана искали ключ к решению проблемы Луны Хаоса. Они сосредотачивали громадные силы в попытках выбить ее из зоны мирового притяжения, направляли на нее метеориты, пробовали сотни иных способов по восстановлению своего, когда-то великого мастерства. С течением времени, все же, иные враги потребовали внимания Магов-Жрецов, отвлекая их от основной задачи. Возможно, придет день, когда силы Хаоса навсегда будут уничтожены и Сланны Тлакстлана завершат свою миссию – прекратят существование Луны Хаоса.



КСЛАНХУАПЕК – ГОРОД ТУМАНОВ

Второе из построенных поселений. Весь город постоянно окутан маревом клубящегося тумана. На самом деле, можно пройти мимо его строений, находясь всего в десятке шагов от них и даже не подозревая о близости сооружений, так густа толща покрова.

Сланны и скинки-жрецы Ксланхуапека особенно искусны в элементальных областях Высокого Искусства, поскольку город расположен на благоприятном для этого пересечении силовых линий, окружающих весь мир. В любой момент времени один из Магов-Жрецов поддерживает полог тумана, скрывающий Ксланхуапек, бормоча великое заклятье, не прерванное ни разу за истекшие тысячелетия. Слова Сланна превращаются во всепроникающее марево сразу же, как испускаются его губами, наполняя залы пирамиды густым туманом, расползающимся по всему городу. Подступы к Ксланхуапеку, согласно легенде, охраняются волшебными сущностями, созданными из воды и воздуха, вызванными к жизни магией Старейших. Эти магические конструкты обладают громадной силой и стойкостью – но только подле Города Туманов, если они уйдут дальше от границ поселения, они вскоре полностью исчезнут. Поэтому идущий на юго-запад от Москитного Болота поступит разумно, повернув назад в тот же миг, как заметит краем зрения некую полусформировавшуюся фигуру, следующую за ним в полумраке. Если же он продолжит путь, в беспросветном тумане странник встретит только жуткую гибель.

ВНУТРИ СВЯЩЕННЫХ ГОРОДОВ

Хотя большинство поселений было основано еще во времена Старейших, не все из них подчинялись единой планировке. Каждое сооружалось по отдельной схеме, следуя определенным расположениям небесных тел. Так, Хексоатль возведен в соответствии с важными наблюдаемыми положениями солнца, а Тлакстлан построен в зависимости от той луны, что люди называют Маннслибом, а лизардмены – Серебряной. Другие города располагаются согласно движению разных созвездий. Два или более поселений могли быть спланированы относительно одних и тех же планет или звезд, но разными путями – так, Хуатль тоже является Городом Солнца, но он отличается от Хексоатля. Если отстраниться от этих деталей, то все города холоднокровной расы имеют общие черты.

ХРАМЫ-ПИРАМИДЫ

Самой заметной особенностью любого священного города являются его пирамидальные храмы. Каждая пирамида расположена в соответствии с положением одной или нескольких звезд, планет или иных небесных тел. Они окружают центральную площадь и поднимаются уступами, создавая впечатление этажности. На вершину ведут крутые лестницы, по одной на каждой из четырех сторон. Внутри сооружения расположены священные залы и хранилища, к которым ведут потайные проходы, а под храмами простираются лабиринты туннелей, где ходят патрули ящеров, готовых защищать внутренние покои. Храмы-пирамиды украшены скульптурами и иногда раскрашены в яркие цвета. Фрески показывают разные сцены из мифологии лизардменов и описывают символы и тотемы многообразных богов.



СВЯЩЕННЫЕ ЗАРОДЫШЕВЫЕ ПРУДЫ

Обычный город лизардменов занимает расчищенную в джунглях площадку, нередко граничащую с болотами. Дороги, ведущие в пределы поселения, часто пересекают топи посредством мощеных дамб, края которых обрамлены последовательностями рептилиевидных сфинксов, высеченных из громадных каменных блоков. Болота служат зародышевыми прудами города, где, начиная с незапамятных времен, рождались поколения холоднокровных. Некоторые такие места окружены каменными стенами и превращены в прямоугольные священные пруды. Среди зародышевых прудов встречаются и иные, населенные плотоядными пираньями. Такая ловушка служит для защиты города, ведь не подозревающие об опасности враги, пытающиеся обойти дамбы, попадают в смертельную западню.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ

Дамбы становятся широкими церемониальными дорогами по мере приближения к сердцу города. Они обставлены стелами, покрытыми резными изображениями и иероглифами – хрониками различных событий, легендами или ритуалами, важными для обитателей. Путь может проходить между высокими обелисками, поставленными для определения положения города относительно некоторых звезд и планет. В пересечении дорог простирается громадная мощеная площадь. Со всех сторон ее окружают пирамиды храмов. Именно здесь все жители города собираются для наблюдения за обрядами, а армия выстраивается перед началом похода.

БАРРИО СКИНКОВ

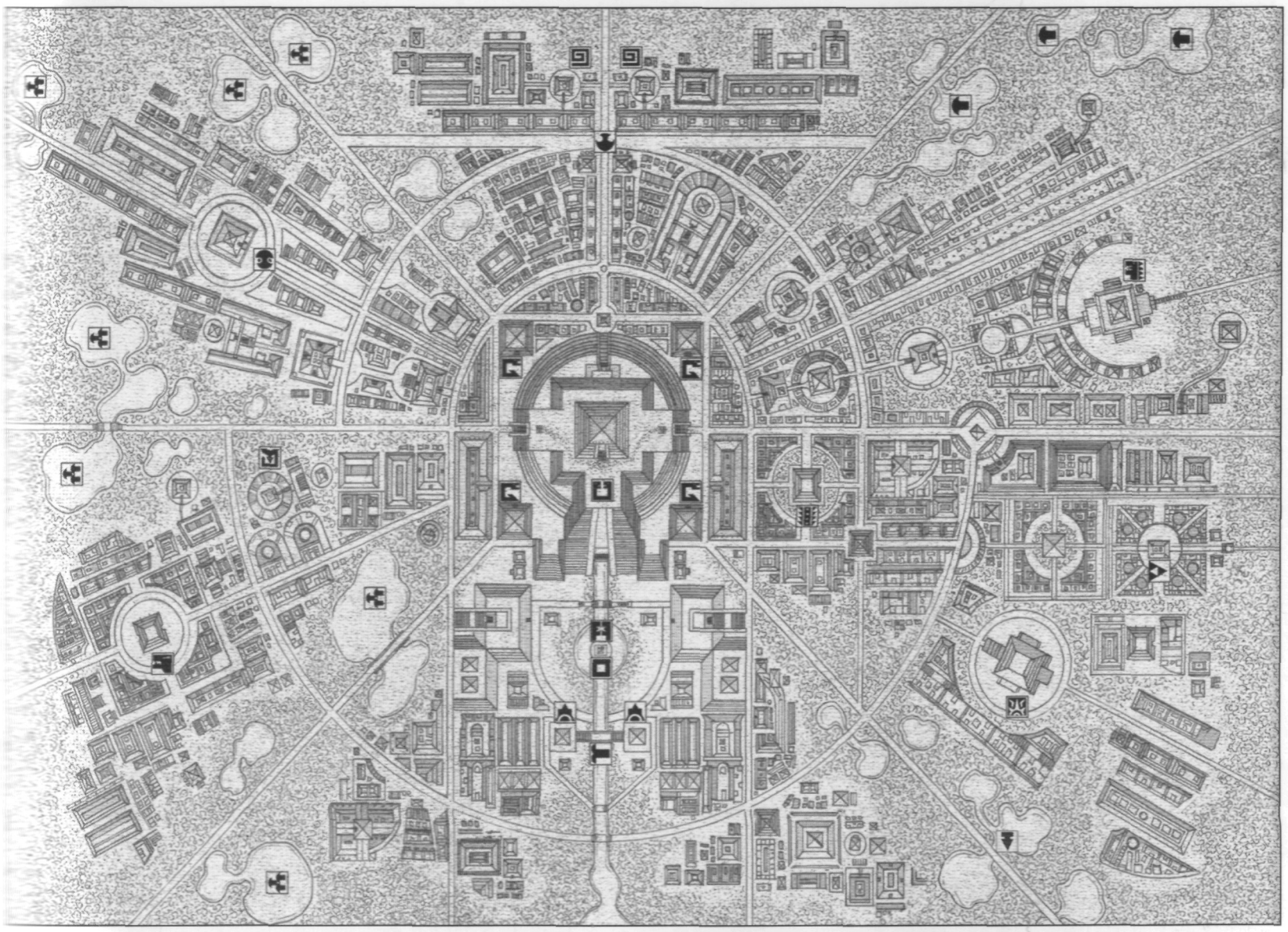
Здесь скинки проводят свою жизнь, создавая изделия цивилизации лизардменов. Существует много видов ремесленников: изготовители свитков, медники, зельевары и резчики по камню, а также рабочие и надзиратели. Площади и мастерские наполнены суетой – процветающий город может насчитывать десятки тысяч жителей, и большинство их составляют скинки. В открытых пространствах возле баррио содержатся стегадоны и другие звери, необходимые для работы в пригороде или для военных нужд. Другие находятся на небольших плантациях в джунглях, среди заросших развалин на края поселения и удаленных каменоломнях и рудниках.

ВЛАДЫКИ-ОТШЕЛЬНИКИ АКСЛОТЛЯ

Каждый из пирамидальных храмов разрушенного Акслотля увенчан невероятно высокой колонной из прочнейшего обсинита. На всех колоннах восседает по одному Магу-Жрецу, глубоко погруженному в медитативный транс, его внимание устремлено к далекой звезде. Эти Сланны никогда не вступают в контакт друг с другом или прочими лизардменами, а их существование поддерживается исключительно Высоким Искусством. Они защищены от буйства стихии тропических лесов силовыми куполами, вспыхивающими ярче от ярости дождя и ветра. Что именно ожидают или ищут Владыки-отшельники от далеких звезд – тайна, нераскрытая даже их сородичами.

ТЛАКСТЛАН

ЛУННЫЙ ГОРОД, ПОЧИТАЕМАЯ ОБИТЕЛЬ ЛУНАМАНСЕРОВ, ЧЕТВЕРТЫЙ ГОРОД ЛАСТРИИ



ВЕЛИКИЙ ХРАМ ТЛАЦКОТЛЯ
Резиденция могущественного Сланна, Владыки Адохи-Техга из Второго Поколения

КРОВАВЫЕ ЖЕРТВЕННИКИ СОТЕКА
Место массовых приношений врагов лизардменов во имя удовлетворения вечной жажды крови Змеиного Бога.

БЛАГОСЛОВЛЕННАЯ ПИРАМИДА ТЗУНКИ
Окруженная спокойными водами, сквозь которые ее жрецы должны плыть, дабы войти через подводные врата.

СВЯТИЛИЩА ТЕПОКА
Тепок крайне почитаем в Тлакстлане. Пятеро городских жрецов читают нараспев великое заклятье внутри центрального святилища на протяжении почти 1000 лет.

ВЕЛИКАЯ СТАТУЯ ТЛАЦКОТЛЯ
Все входящие в Тлакстлан должен пройти мимо величественной статуи Старейшего Тлацкотля. Говорят, что колосс видит все и вся, и никто со злыми намерениями не может преодолеть ее.

ПОГРЕБАЛЬНЫЕ ХРАМЫ СВЯТЕЙШИХ
Здесь покоятся Мощи Жрецов Тлакстлана, за которыми ухаживают похоронные жрецы и храмовники.

СФЕРА ХУАНЧИ
Свет и звук не способны проникнуть под купол, и Сланн может медитировать среди пустоты и небытия.

СТРАЖ
Безопасность Тлакстлана зависит не только от когорт его воинов. Мощное устройство способно уничтожить крупнейшего врага своими лучами колдовской энергии.

ЗИККУРАТ КВЕТЛИ
Во времена великой нужды Маги-Жрецы собираются в зиккурате и соединяют силы, чтобы создать чародейский купол, накрывающий весь город.

СОЛНЕЧНЫЙ ХРАМ ЧОТЕКА
Здесь ящеры находятся перед отправлением в поход, сила Чотека оживляет их и наполняет мощью.

ВРАТА ТЛАЦТЛАНА
Проход был запечатан в эпоху Великой Катастрофы, чтобы преградить путь изначальной сущности Хаоса. Он охраняется отрядом крупнейших кроксигоров, закованных в золотую броню, покрытую защитными чарами.

СВЯТИЛИЩЕ ИТЦЛЯ И АРЕНА-КОРРАЛЬ
Здесь громадные твари из джунглей обращаются в помощников лизардменов.

ПАРЯЩИЕ САДЫ УТЕРЯННОЙ КСОЛАНКИ
Блуждающие лужайки вращаются в вечном танце. Сланны предаются здесь раздумьям, когда сады образуют многообещающие узоры.

РАБОЧИЕ БАРРИО
Здесь обитает примерно 10,000 скинков.

ЗАРОДЫШЕВЫЙ ПРУД ПРОВОДНИКА
Назван так благодаря большому числу скинков-жрецов, появляющихся из его вод.

ЗАРОДЫШЕВЫЕ ПРУДЫ ТРУЖЕНИКОВ
Отсюда выходят самые крепкие скинки.

ЗАРОДЫШЕВЫЕ ПРУДЫ РАБОЧИХ
Наиболее плодовитые из прудов, породившие бесчисленные выводки.

ЗАРОДЫШЕВЫЕ ПРУДЫ ОБЕРЕГАЮЩЕГО
Воды остаются бесплодными свыше 2,000 лет, но недавно в темных глубинах замерцал свет.

РАЗРУШЕННЫЕ СВЯЩЕННЫЕ ГОРОДА

Существует множество причин, по которым город пребывает в виде развалин. Большинство потеряно в эру Великой Катастрофы, захваченные и уничтоженные ордами демонов. Многие поселения, утраченные таким образом, были с тех пор восстановлены, но некоторые остаются столь испорченными присутствием исчадий бездны, что вряд ли когда-либо станут вновь обитаемы. Часть городов пало после пришествия Хаоса, например, Кветца и Акслотль, другие же просто оказались оставлены жителями.

ТЛАКС – ГОРОД ПРИЗРАКОВ

Разрушенный священный город Тлакс находится недалеко от Берега Тарантулов, полосы песка, на которую вторгающиеся из-за моря могут высадиться с относительной легкостью. Вследствие местоположения, всего в пятидесяти милях вглубь континента, многие пришельцы набредали на руины. Однако только немногие сумели выбраться из них.

Тлакс зовется Городом Призраков по вполне ощутимой причине, поскольку он в полном смысле этого слова преследуется своим далеким прошлым. Жуткие сцены Великой Катастрофы здесь словно врезаны в память самого воздуха, дабы раз за разом проигрываться в момент схождения определенных созвездий. В особое время дня или ночи призрачные силуэты сражаются друг с другом за власть над городом – могучие бестелесные ящеры шествуют на встречу с ордами ухмыляющихся демонов. Те охотники за сокровищами, что стали невольными свидетелями такого зрелища, убегают с криками в джунгли, лишившись разума. Большинство из них становится добычей разнообразных опасностей Ластрии, задолго до достижения безопасного побережья.

РИТУАЛ «ДОСЕЛЕ НЕ ПРОИЗНЕСЕННЫХ СЛОВ»

Каждый год, в день летнего солнцестояния лизардмены проводят могущественный обряд на развалинах Великой Пирамиды Писаний, что в священном городе Тлаксе. Делегация Магов-Жрецов, по одному из каждого уцелевшего поселения, собирается в «Зале доселе не произнесенных слов» на вершине пирамиды.

Как раз до восхода солнца Сланны объединяют громадные магические силы, создавая могущественные чары. В разгар ритуала обширная площадь перед пирамидой наполняется шеренгами бестелесных фигур, а разрушенный город и его уничтоженные храмы вновь выглядят нетронутыми. Эти силуэты принадлежат древним защитникам Тлакса, таким, как они выглядели перед маршем навстречу демонам в худшие моменты Великой Катастрофы. Хотя Маги-Жрецы не могут общаться с призраками, они наделяют их всей доступной силой, так что обороняющиеся будут способны отразить нападение полчищ Хаоса, одолевших Тлакс в забытые времена.

Затем солнце выкатывается из-за горизонта и тени исчезают, город опять становится руинами. Среди старейших Сланнов сие является предметом сложных теорий, позволяет ли ритуал продержаться защитникам Тлакса то время, которое они продержались, или же накопленная за тысячи лет сила в один день окажется способна изменить прошлое, и священный город сумеет выстоять.

КСАХУТЕК – ГОРОД ЭХА

Ксахутек пал в эпоху Великой Катастрофы, когда под ним разверзся провал в ужасные Владения Хаоса. С тех пор лизардмены несколько раз предпринимали попытки восстановить поселение, не подозревая о проклятье, все еще ждущем под руинами города. После обнаружения и окончательного закрытия портала Маги-Жрецы объявили Ксахутек «утраченным навсегда». Несмотря на решение, за истекшие тысячи лет некоторые Сланны пытались вернуть развалины к жизни, пусть и на короткое время. Последним из них был Владыка Тенок, унаследовавший бразды правления проклятым городом после смерти неудачливого Владыки Жула. Власть Тенока удерживалась недолго, вскоре после этого Город Эха оказался покинут в последний раз. По



сей день руины пустуют. Говорят, эхо падения Ксахутека разносится по вечности и слышится среди разрушенных улиц, следствие, возможно, открытия трещины в реальности в разгар пришествия Хаоса.

ХУАТЛЬ – ПРОБУЖДЕННЫЙ ЗАНОВО

Хуатль – редкий пример священного города, восстанавливаемого сейчас после тысячелетий пребывания в разрушенном и покинутом состоянии. Три десятилетия назад собрание Магов-Жрецов из близлежащего Города Туманов пришло к согласию – продвижение Великого Замысла требует пробуждения Хуатля. Во главе огромной колонны скинков-каменщиков и кроксигоров они выступили, дабы свершить предначертанное. По сей день строительство города находится на начальной стадии, хотя уже восстановлен Великий Храм и в Звездной Зале обитает Слан – впервые за века. По джунглям разносятся звуки резцов скинков, создающих сложные каменные рельефы. Земля дрожит, когда на указанное место падают громадные блоки, переносимые кроксигорами.

ЧАКВА– ЗОЛОТОЙ ГОРОД

Чаква по праву зовется Золотым Городом, ведь оно покрывает стены его пирамид и храмов, даже мостовую широких улиц. Жаль, что драгоценный металл покрыт патиной тысячелетий, а сам город зарос джунглями, так как Чаква пала жертвой хвори отвратительного Клана Чумы во времена долгой борьбы со скавенами. И поныне правителям Ластрии с трудом удается восстанавливать власть над городом из-за сохраняющегося присутствия крысунов.

Лизардмены ценят золото не за красоту, но за долговечность, используя с точки зрения неподвластности смене эпох. Маги-Жрецы вполне осознают, однако, тягу теплокровных рас к данному веществу. Многие пророчества предвещают пришествие людей в Чакву и о ненасытной алчности в их сердцах, но Сланнам еще только предстоить связать это с материалом, из которого выстроен город. Благодаря немалому числу знамений и предостережений развалины охраняются сотнями скинков-наблюдателей. Джунгли вокруг Чаквы полны скинков-хамелеонов, способных днями неподвижно лежать в зарослях, высматривая на лесных тропках признаки вторжения.

КВЕТЦА – ОСКВЕРНЕННАЯ

Священный город Кветца пережил Великую Катастрофу, но был оставлен по неизвестной причине в какой-то момент до прихода Клана Чумы. После чего скавены нашли способ проникнуть в разветвленную сеть туннелей под городом; в пещеры, красота которых заключалась в зарослях величественных, сияющих сталагмитов и сталактитов, среди них любили размышлять Маги-Жрецы, проникая в природу вселенной. Как именно гнусные крысуны получили доступ к подземельям Кветцы остается большой загадкой для правителей Ластрии, но, как бы дико это не звучало, скорее всего, они прорыли свою нору из еще более глубоких ходов.

Кветца стала величайшим бастионом скавенов во время долгой схватки между Змеиным Богом и Крысиным Богом. В ту эпоху она превратилась в обширное, вонючее гнездо, усеянное полуобглоданными костями, разлагающимися нечистотами и смрадной крысиной гнилью. Хотя Кветца и была очищена от омерзительных обитателей в момент триумфа Техенхауина, город по сей день остается пустым. Это место, избегаемое лизардменами, зараженное болезнями гнусных скавенов - безо всякой надежды на восстановление.

ДРУГИЕ СВЯЩЕННЫЕ ГОРОДА

Много больше пришедших в упадок поселений разрушается среди жарких, окутанных маревом тропических лесов Ластрии. Некоторые полностью лишены разумного присутствия, лизардмены не входили в их пределы уже столетия. Другие, пусть и развалившиеся, могут быть обиталищем небольшой группы холоднокровных – скорее всего, одинокого скинка-жреца, ухаживающего за обвитым лианами алтарем, или же отряда скинков-хамелеонов, молчаливо наблюдающих из линии зарослей. Иногда Маг-Жрец поселяется в руинах, охраняемый скромной армией стражей – наверное, Сланн когда-то родился здесь, до падения города, и отдает дань уважения бывшему дому, прежде чем вновь вернуться к необходимым обязанностям где-то еще.

Пахуакс, Город пепла за мгновение состарился на тысячи лет, в разгар Великой Катастрофы, и все же его пирамиды стоят, гордо свидетельствуя о могуществе предков. К югу от него основана чудесная Тланксла, *Небесный город. Акслотль*, Звездный город, пал в эпоху пришествия Хаоса, но на краткое время был вновь заселен в век борьбы со скавенами. После Высшего Совета Сланнов, объявившего о появлении Сотека,

ДРАКОНЬЯ ДРЕМОТА

Когда Старейшие впервые пришли в этот мир, в нем уже жила более древняя раса – Драконы. Когда планетарная орбита была изменена, крылатые змии впали в оцепенение, ненавидя тепло, столь любимое звездными владыками. Многие продолжают спать, ожидая более холодной эпохи, грезя о времени, в котором творения Старейших станут не более чем воспоминаниями, и драконы вновь будут править небесами.

поселение опять опустело. Еще южнее джунгли уступают место Равнинам Кульчана, где находится Ойксль, Вечный город. Развалины его еще ощущают заботу скинков-жрецов. Немало воинов-скинков, охраняющих Ойксль, подчинили себе хищных, нелетающих птиц, рыщущих по равнинам. Такие «кавалерийские» патрули забираются очень далеко от города.

Когда-нибудь лизардмены вернутся в какие-то из этих городов. Другие могут быть обнаружены охотниками за сокровищами и лишиться своего золота. Потеря каждого поселения остро чувствуется Магами-Жрецами, не взирая на то, что утрата произошла столетия назад. Все священные города изначально выстроены на узлах громадной геомантической сети, сосредоточения волшебных сил, которая может быть полностью восстановлена лишь вместе с самими поселениями – до последнего. Эта задача выглядит почти невыполнимой даже для правителей Ластрии, а ведь они подходят к таким вопросам иначе, нежели смертные расы.



МЕСТА СИЛЫ

Священные города – не единственные сооружения, взмывающие над покровом джунглей или скрытые их сумрачными глубинами. Обширные области тропических лесов усеяны сотнями, даже тысячами святилищ, разрушающимися реликвиями давно утраченной эпохи Старейших.

Немало таких структур находится в малых узлах геомантической паутины. Другие служат менее явной цели, забытой уже и самими Сланнами. Эти «места силы» часто являются полем битвы между холоднокровной расой и теми, кто вторгается в ее владения. Сие происходит вследствие редкости прихода чужаков, обладающих численностью или глупостью, необходимыми для полномасштабной атаки на столь большую и хорошо укрепленную цель, как сохранившийся священный город. Места силы же нередко скрывают богатство, достаточное для привлечения пришельцев и охотников за сокровищами, поэтому большинство из них регулярно посещаются дозорами скинков-наблюдателей.

СОКРОВИЩА ОЗЕРА КСУХУА

Под безмятежными водами озера Ксухуа покоятся неописуемые богатства, призывно сверкающие на отмелях. Всякого, кто попытается добыть драгоценные слитки и самоцветы, ждет жуткая гибель. В тот момент, когда пришелец нырнет под поверхность, он окажется в ловушке, обнаружив себя неспособным разбить зеркало вод. Глупец обречен утонуть, безуспешно стучась о незримую преграду, покрывающую озеро. Записи лизардменов утверждают – вода поднялась и поглотила сказочно богатый священный город. Согласно таблицам, это место было украшено драгоценными камнями всевозможных оттенков. Когда озеро скрыло безымянный город, все его обитатели утонули, и с тех пор ни один лизардмен не пытался туда проникнуть.

ЗВЕЗДНАЯ ЗАЛА

На вершине каждой храмовой пирамиды - обители Мага-Жреца – находится Звездная Зала. Внутри священных покоев Сланн входит в мысленный контакт с собратьями, занимая свое место в «совершенной общности». Если он не занят метафизической дискуссией с другими правителями Ластрии, Сланн обращает внимание на небесные тела и созвездия, ища в небесах знаки, предвещающие возвращение Старейших.

Существует множество таких помещений в вершинах разрушенных и уцелевших пирамид, в священных городах и тысяче других мест по всей Ластрии. При необходимости Маг-Жрец решает, что особо важный вопрос можно с должной ясностью обмыслить лишь в определенной Звездной Зале в развалившейся и покрытой зарослями пирамиде глубоко в джунглях, иногда удаленной на сотни миль. Таким образом, даже самый древний и пришедший в упадок храм способен стать обителью Сланна, пусть раз в тысячу лет и на недолгое время.

ЗВЕЗДНЫЕ ПИРАМИДЫ ЮЖНЫХ НЕБЕС

Необычные структуры служат объектом паломничества многих Магов-Жрецов, ведь медитация в их тени одаряет прозрением, превзойденным лишь самими Старейшими. На протяжении тысяч лет пирамиды были целью большого числа набегов темных эльфов - колдуньи-Дручи желали погадать на внутренностях распотрошенной жертвы, чтобы узнать собственную судьбу. Никому из них не понравилось увиденное, поскольку каждый раз они прорицали только скорую смерть от лап мстительных лизардменов.



ЗИККУРАТ РАССВЕТА

Это внушительный зиккурат с отвесными краями прорезает полог леса и виден на много миль вокруг. На его пике день и ночь, весь год, пылает огненный маяк. По преданию, коснувшийся огня и выживший после этого обретет могущество самого солнца. Легенда подвигла безумного князя-Дручи Кхарондхела совершить извращенную и нечестивую пародию обряда Пламени Азурана. Чего именно пытался достичь сумасшедший аристократ от такого деяния – можно только гадать, ведь все, что он нашел – агонию мучительной смерти.

СМОТРИТЕЛИ КСЕТИ

К западу от гор Хребта Сотека, на сухой прибрежной равнине подле Расселины Кондора, находится одно из удивительнейших мест во всей Ластрии. Смотрители Ксети обрели форму многих шеренг монолитов, каждый высотой в десятки ярдов и покрытый сложными вырезанными узорами и мерцающими зелеными инкрустациями. По преданию, Смотрители были возведены по приказу Мага-Жреца, Владыки Аркесибо из Итцы вскоре после Великой Катастрофы. Из предназначение – слушать послания Старейших, хотя до сего дня ни одно так и не было услышано.

МЕТКИ СТАРЕЙШИХ

В сердце джунглей центральной Ластрии расположено несколько громадных геометрических символов, глубоко вырезанных в почве – каждый является стилизованной фигурой существа, обитающего в дождевых лесах. С земли они выглядят как совершенные искусственные земляные работы, однако их истинное обличье, по легенде, доступно только взору богов. Ни один смертный из числа странствующих по поверхности мира никогда не сможет проникнуть в смысл узора, и некоторые говорят, что его сотворили видимым лишь для глаз самих таинственных Старейших.

ЦИТАДЕЛЬ ЗАКАТА

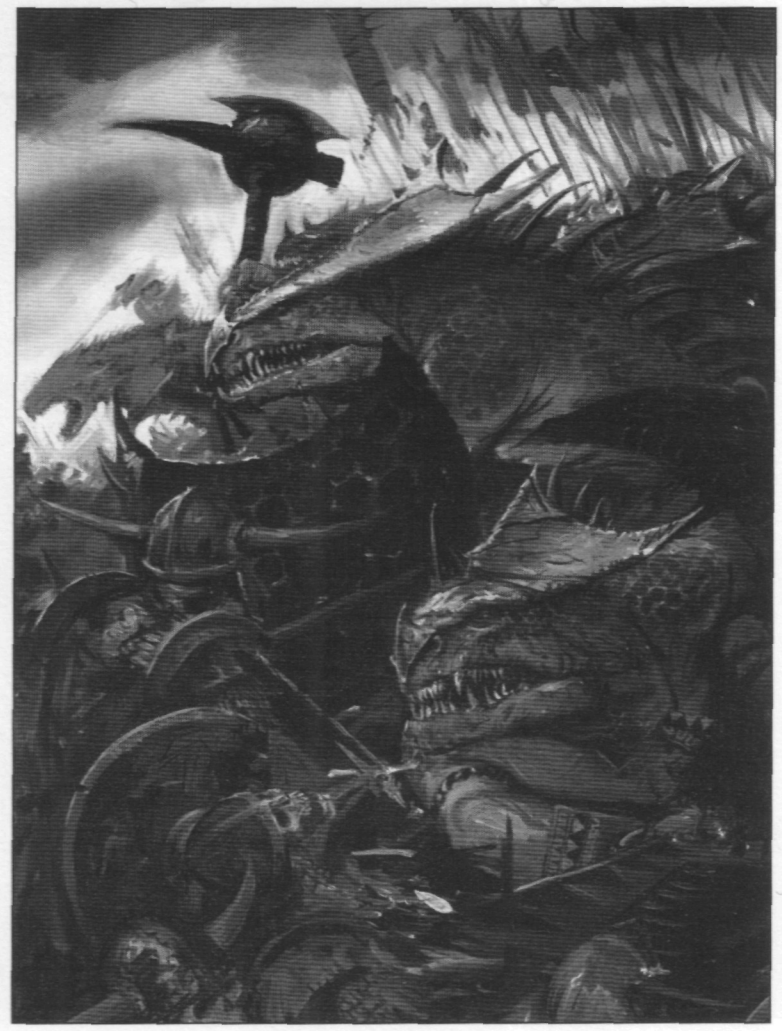
На острове возле южной оконечности континента Ластрии находится цитадель Заката. Ее порт построен в девяносто седьмой год правления Короля-Феникса Морваэля Несдержанного и по сию пору принадлежит Азур. Изящные сооружения эльфов расположены на останках твердыни гораздо более старой расы. Не подозревая об этом, высшие эльфы занимают и защищают древнее святилище, поддерживая важный узел Великого Барьера.

Высшие эльфы Ультуана владеют несколькими такими укрепленными гаванями по всему миру. Сколько из них являются действующими участками Великого Барьера – сие Магам-Жрецам Ластрии неизвестно, хотя каждое такое место без сомнения наделено чудовищной магической силой.

ИЗУМРУДНЫЕ ПРУДЫ

В нескольких сотнях миль к северу от Итцы расположено место силы, именуемое Изумрудными Прудами. Вода здесь образовала десятки безмятежных, покрытых лотосами прудов, излучающих странное, зеленоватое свечение. Водоемы особенно почитаемы Магами-Жрецами, каждый из которых совершает сюда путешествие – примерно раз в сто лет. Никомудругому не позволено входить в священные пруды; ящеры, скинки и кроксигоры получили строгий наказ ожидать возвращения хозяев на берегу. Сланны проводят в изумрудных водах многие дни, священные пруды восстанавливают их древние тела и, возможно, оживляют тысячелетние души.

Ни один чужак никогда не появлялся в джунглях подле Изумрудных Прудов, даже во время бурных лет сражения с Кланом Чумы. Единственные теплокровные, знающие о существовании прудов – дикие амазонки, обитающие в местных дождевых лесах, но и они относятся к водоемам с особенным почтением, купаясь в сияющих зеленых струях, дарующих жизнь.



РАЗВАЛИНЫ ИМПЕРИИ

Подобные места встречаются не только в Ластрии, но и по всему миру. Их насчитывается немало, но обитатели Ластрии утратили с ними всяческий контакт. Записи повествуют о городах, скрытых джунглями Южных Земель, хотя в них осталось слишком мало Сланнов старших поколений, способных управлять ими. К востоку лежат Драконьи острова, где жили ящеры и скинки, но вовсе не было Магов-Жрецов. Если кто и населяет острова до сих пор, они неизбежно пали до варварского состояния, лишившись указаний и мудрых советов Сланнов.

ТРОПИЧЕСКИЙ ЛОТОС

На потаенных полянах глубоко в джунглях встречается растение настолько редкое, что целая каста скинков работает только по его поиску и сбору. Тропический лотос имеет магическую природу и растет только в глуши. Даже волшебство Сланнов не может заставить его появиться где-либо еще.

Чужак, набредший на скопище лотосов, будет окутан тяжким запахом и погрузится в мечты о других планах бытия. Его плоть соединится в одно целое с жирной почвой, из которой растение черпает свою пищу. Говорят, сама жизнь жертвы войдет в лотос, наделяя его той самой чародейской властью.

Лизардмены высоко ценят тропический лотос, поскольку он особенным образом влияет на жизнедеятельность Магов-Жрецов. Отыскав заросли, скинки тщательно собирают урожай. Из него делают, используя секретные методики, уникальное, волшебное зелье. Оно сжигается в кадильницах, находящихся в Залах Вечности Сланнов, позволяя им уйти в самый глубокий медитативный транс. По преданию, вдыхая аромат тропического лотоса, Маг-Жрец скидывает оковы телесной оболочки и отправляет дух свободно бродить по удаленным уголкам вселенной. Такие странствия разума могут занимать секунды или десятилетия, Сланн не способен определить прошедшее во внешнем мире время, пока он занят исполнением своего долга по отношению к Старейшим.

Кроме Мага-Жреца, единственным существом, чей дух не оставит навсегда бренной оболочки, вдохнув сладкой смерти, являются ящеры-храмовники. Именно по этой причине покои Сланна наглухо запечатываются перед сжиганием лотоса, и любой скинк-служитель попытается в них проникнуть только в случае крайней необходимости.

БОГИ ВОЙНЫ

Прошло немало долгих, кровавых тысячелетий с момент разрушения звездных врат и ухода Старейших. Не осталось ни одного живого Мага-Жреца, способного рассказать о них, поэтому звездные владыки ушли из памяти в легенды и мифы. Загадочные Старейшие стали почитаться не как благие правители упорядоченной вселенной и всех ее измерений, но как далекие, давно утерянные божества.

УШЕДШИЕ БОГИ

Без живого свидетельства о Старейших, с записями, разрозненными и неполными со времен Великой Катастрофы, лизардмены обладают лишь смутным представлением о своих создателях. Священные таблицы насыщены косвенными и туманными ссылками на различных Старейших и их деяния, и благодаря этим источникам холоднокровная раса стала связывать некоторые черты с отдельными звездными владыками.

Для примера, Тланкса описывается во многих таблицах как воплощение воинственного характера лизардменов, две совпадающие последовательности знаков в Хексоатле и Итце упоминают его едущим в бой верхом на небесной колеснице. О Кветли говорится в священных таблицах Хексоатля как о боге-воине, а в Пророчестве Ксало – как о «Защитнике Истинного Пути». Ксотль, по имени которого назван город, в каждой хронике со своим участием занимается определением тех, кто избран для грядущего величия.

По мере того, как лизардмены вступают в конфликт со все новыми и новыми расами, те Старейшие, кто связан с воинственными чертами характера холоднокровной расы, приобретают все большее влияние.

КУЛЬТЫ

Поклонение Старейшим – крайне ритуализированная религия, и в то же время все зависит от определенного божества и характера верующего. Для примера, Маги-Жрецы присутствуют на самых разных церемониях, оставаясь при этом полностью бесстрастными. Сланна могут вознести на высший алтарь, дабы он возглавил ритуал, а Маг-Жрец все это время находится в медитативном трансе, не зная или не желая знать о происходящем вокруг его телесной оболочки. Скинки-жрецы - вот кто на самом деле проводит многочисленные и разнообразные празднования, преклонения и обряды, связанные с каждым Старейшим. Ящеры также отдают дань утраченным богам, хотя грубые солдаты делают это своими, бесхитростными путями. Они, скажем, могут навалить тела убитых врагов перед тотемом воина-защитника Кветцля, или же целиком проглотить трепещущие сердца сраженных в честь Тцкатли, того, кто наделяет силой руку воина. Даже кроксигоры почитают богов холоднокровной расы – и джунгли дрожат от басовитых, рокочущих молитв, произносимых с восходом солнца.

Когда-то, до Великой Катастрофы, лизардмены, наверное, напрямую общались со своими повелителями, или вовсе не нуждались в таком обмене мыслями, ведь их потребности предсказывались и удовлетворялись. С тех пор прошло столько времени, звездные владыки давно ушли - лизардменам становится все сложнее определить волю утраченных богов. Могучая армия способна пойти в поход, пересекая весь континент – только потому, что определенное положение звезд обязывает ее это сделать. Разбитое вражеское войско, прижатое к морю, может избежать уничтожения лишь из-за воли Старейших, которую Сланн разглядел среди узора следов песчаной акулы на побережье.

ТВЕРДЫНИ ВЕРЫ

Храмы, где лизардмены возносят молитвы к небожителям, не похожи один на другой. Большая часть возведена в эпоху правления звездных владык, и многие из них достраивались за истекшие тысячелетия, слой за слоем становясь еще массивнее. Внутри этих священных пирамид находится лабиринт проходов и помещений, все они вполне пригодны к защите, а их структура способна противостоять большинству разрушительных боевых машин и самому решительному штурму. Нападающий, преодолевший внешние рубежи священного города, вынужден столкнуться с необходимостью осаждать десятки бастионов, каждый из которых защищают сотни лизардменов.

Внешний облик храмов сильно разнится. Хотя большинство из них – ступенчатые пирамиды, даже среди них присутствует значительное разнообразие. В Чакве, для примера, Великая Пирамида и многие другие сооружения целиком сделаны из золота – пусть оно и окутано лианами, выросшими за века запустения. Храм Великого Змея в Итце издалека выглядит возведенным из обожженной глины – на самом деле он покрыт засохшей кровью тысяч врагов, принесенных в жертву на его ступенях.

Сланны считают некоторых Старейших более деятельными или восприимчивыми к молитвам в определенные сезоны, или же в случае особенных небесных явлений. В такие времена храмы становятся бурлящим сосредоточением активности и церемоний. Проводятся внушительные обряды, и воздух подле святилищ дрожит от накопленной магии. Волны колдовской силы стекают с вершин храмов. Облака над ними кипят, чернеют, небеса раскалываются от потрясающей бури. По преданию, если ритуал проведен правильно, то Старейший, в честь которого возведен алтарь, услышит молитвы лизардменов и, в случае признания их достойными, дарует им частицу своей неизмеримого могущества.

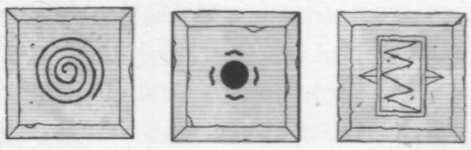
ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

За столетия, истекшие со времени пришествия Змеиного Бога, Сотека, лизардмены все больше склоняются к принесению в жертву вражеских воинов, побежденных и захваченных в сражении. В церемонии пролития крови противников холоднокровная раса надеется доказать, что она достойна благословения богов – показав свою преданность и решительность в деле выполнения Великого Замысла. Некоторые Маги-Жрецы считают такие кровавые обряды

вполне разумными, ведь живые существа, приносимые в жертву, ничем не лучше Старейших, создателей мира, отдавших во время разрушения звездных врат все, что у них было, дабы спасти мир от полного уничтожения.

СОТЕК - СПАСИТЕЛЬ

Самые большие жертвы лизардмены посылали к далеким богам в преддверии пришествия Змеиного Бога, Сотека. Война со скавенами Клана Чумы продолжалась столетие, и ее подвиги и события являются предметом многих россказней и легенд. Известно – Техенхауин, Пророк Сотека, принес в жертву громадное количество захваченных крысунов. Его последователи истребили бесчисленное множество гнусных скавенов в ходе обряда столь могущественного, что двухвостая комета, царившая в небесах на протяжении столетий, вспыхнула, предвещая, по их мнению, сошествие Сотека в этот мир.



С тех пор Змеиный Бог является символом спасения холоднокровной расы от существ, возникших в результате отклонения от Великого Замысла. Сотек отображается в виде могучего змия, целиком заглатывающего врагов лизардменов, а затем тысячи лет переваривающего их в своем растянувшемся брюхе. Именно его призывают лизардмены, отправляясь на битву со служителями Хаоса, и в каждом священном городе выстроен большой храм, несущий знак Сотека. После славных побед священные города наполняются звуками воинских молитв и звоном церемониальных кинжалов, впивающихся в камень алтарей после рассечения шей одурманенных пленников. В разгар ритуала кровь рабов Хаоса потоками стекает по ступеням пирамиды, смешиваясь с водами могучих рек.

УШЕДШИЕ

Хотя Сотек является главнейшим из богов холоднокровной расы, она почитает и многих других. О некоторых известно крайне мало. Так, Ксоланку называют только «Потерянным», поскольку все другие обозначения туманны и противоречивы, доступны лишь искушеннейшему мыслителю. Имя Рига, Изганника, упомянуто в небольшом числе знаков. Крайне необычно, что это божество обладает признаками женственности, и в одной последовательности иероглифов обозначается как «Мать Калита», понятия, не имеющего сейчас смысла для лизардменов. Другие существуют только в виде имен, например, Коналкса, Инхамекс и Юкса – священные таблицы с забытыми богами не содержат иных подробностей. Вполне вероятно, что существуют и иные и что даже Маги-Жрецы не знают всех имен Старейших.

После Змеиного Бога примерно десять Старейших почитаются как меньшие божества в пантеоне холоднокровной расы. Среди самых влиятельных – Чотек - Солнечный Владыка, Тепок – бог мудрости и магии и Потек – оберегающий от сверхъестественного. Каждый из них имеет собственный храм во многих священных городах, и целые армии взывают к ним перед началом военной кампании.

Некоторые такие боги связываются с определенными воинскими качествами, и в недобрые времена им посвящаются внушительные ритуалы. В дополнение к Сотеку, Тланксле и Ксотлю, солдаты молятся Тзунки – повелителю вод, ловкости и острого зрения; Тлацкотлю – бесстрастия, терпения и решительности; Хуанчи – Богу-Ягуару земли и ночи, а также Ксапати, чье имя произносится перед тем, как на голову врага падет возмездие.

Кроме вышеперечисленных, есть немало иных Старейших, которым воздают почести, пусть и с меньшим размахом и только в случае особых положений небесных тел. Итцль, к примеру – бог холоднокровных тварей, по легенде, именно он дарует всадникам на холодных и карнозаврах их власть над скакунами. Ксока – дух камня, наделяющий силой, Судья Священного Долга. Уксмак – посланник небес, в один из дней он вернется в этот мир и принесет слово звездных владык. Каксуатн – хищник, рыскающий по лесной чащобе, чье присутствие заставляет зверей внезапно замолчать, а воздух – застыть.

Для лизардменов каждая из этих сущностей – почитаемое божество. Каждый сыграл важную роль в создании и развитии империи, простирающейся сквозь пространство и время. Хотя Старейшие утрачены, лизардмены всегда ожидают их возвращения. Жертвы и славословия приносятся в их честь, чтобы когда-нибудь звездные владыки смогли отыскать путь домой и повести своих детей на последнюю битву, что очистит мир от оскверняющего дыхания Хаоса. Только тогда империя Старейших возродится, а время и пространство примут форму согласно Великому Замыслу божественных творцов.

ЗАЛА ВЕЧНОСТИ

Когда Сланн решает погрузиться в глубочайший транс, дабы отослать свой парящий дух к самым дальним пределам времени и пространства, он уходит в Залу Вечности. Здесь Маг-Жрец старается слить свое сознание с волей Старейших, прозреть нити их разума, услышать слабейшее эхо их мыслей.

В каждой Великой Пирамиде любого священного города есть такой покой, а некоторое число меньших святилищ расположено в соответствии с этим центром. Если Звездная Зала находится на вершине пирамиды, чтобы Сланн мог размышлять о небесных телах в вышине и о величественных мыслях сородичей, Зала Вечности скрывается в самом сердце массивной структуры, защищенная десятками, даже сотнями метров камня. Эхо сознаний обитателей города приглушается, позволяя Магу-Жрецу достичь безмятежности, необходимой для постепенного замедления обмена веществ – в конце его сердце бьется всего лишь раз в час.

Только в таком состоянии телесной оболочки дух Сланна способен отделиться от нее и свободно перемещаться между измерениями – и надеяться обнаружить далекие, полуразборчивые отзвуки голосов Старейших.

ЯЗЫК БОГОВ

Язык лизардменов невероятно гибок и богат. Любой представитель расы, начиная от Мага-Жреца и заканчивая кроксигором, появляется на свет способным понимать слова и их смысловые значения в объеме, достаточном для выполнения их задач. Слова были дарованы лизардменам самими Старейшими, дабы служители звездных владык могли понимать свое место в Великом Замысле. *Сомнительно, чтобы Старейшие использовали язык для* общения между собой, ведь им проще было бы передавать мысли посредством богоподобных магических сил.



Только Сланны владеют всей языковой палитрой, пусть и редко ее применяют, общаясь через измерение чистого разума, известного как «совершенная общность». Когда Маг-Жрец говорит вслух, он обычно бормочет какую-то команду скинку-прислужнику, который обязан тщательно записать ее, используя знаки, образующие письменность холоднокровной расы. Старейших Сланнов могут окружать десятки писцов, все до одного в ожидании хотя бы слога от повелителя, пусть он так и не проронит за всю их жизнь ни одного звука. Если Маг-Жрец произносит слова, он способен употребить сочетания, забытые на протяжении тысячи лет, облаченные в непроницаемые загадки метафизических терминов. Скинки-жрецы часто тратят дни, даже недели на споры об их точном значении, прежде чем начнут выполнять приказ хозяина.

Речь скинков состоит из быстрых трелей, тонкие оттенки смысла передаются резким шипениями и изменениями положения и цвета гребня. Маленькие холоднокровные способны разговаривать о самых разных предметах, поскольку они – ремесленники и чиновники Ластрии. В дополнение, именно скинками приходится вести диалог с чужаками, исполняя роли посредников и переводчиков, доступные только самым гибким разумом жрецам.

Ящеры общаются посредством менее запутанного диалекта, полностью посвященного военному делу. Ящеры-солдаты редко испытывают потребность в собственных словах, но они знают набор команд, которые им отдаются в битве. Таким образом, у рядовых ящеров нет обозначений для множества повседневных вещей, но они понимают и исполняют относительно сложные боевые приказы.

Самое примитивное из наречий холоднокровных используется для разговора с кроксигорами. Оно относится только к строительству и войне. На самом деле большинство терминов вполне годятся и для первого и для второго – нет разницы, приказываете ли вы кроксигору взять дубину и проделать тропу в зарослях или среди крупного отряда вражеских воинов!

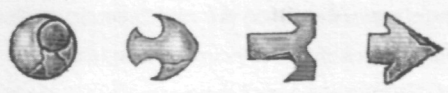
ФОНЕТИЧЕСКОЕ ПИСЬМО

АЛФАВИТ









НОМЕРА





ИЕРОГЛИФЫ СВЯЩЕННЫХ ГОРОДОВ



ИТЦА
ПЕРВЫЙ ГОРОД

Иероглиф Итцы показывает Маску Первого, которую носят многие ее Маги-Жрецы. Форма украшения отражает черты посмертной маски Владыки Кроака, первые и величайшие Мощи Жреца.



ХЕКСОАТЛЬ
СОЛНЕЧНЫЙ ГОРОД

Его знак отражает облик Повелителя Солнца, Чотека, одаряющего мир своей силой и мудростью. Лучи светила одновременно служат крыльями, на которых Чотек парит над землей.



ТЛАКСТЛАН
ЛУННЫЙ ГОРОД

Символ Тлакстлана обозначает Серебряную, первую луну этого мира.



КСАХУТЕК
ГОРОД ЭХА

Метка Ксахутека состоит из двух элементов – яма и отражение. Это может быть пророческим предвидением разрыва в реальности, что открылся под городом во время Великой Катастрофы, приведшего к окончательной необходимости оставить город.



ХУАТЛЬ
ПРОБУЖДЕНИЕ

Иероглиф для обозначения Хуатля показывает Вековечное Колесо, аллегорию обновления и круговорота жизни и смерти.



ТЛАКС
ГОРОД ПРИЗРАКОВ

Некоторые из разрушенных священных городов имеют символы, говорящие об их судьбе. Так, иероглиф Тлакса когда-то был ступенчатой пирамидой, но изменился, став знаком «то, что недосягаемо». Это несколько отличается по смыслу от «погибло», поскольку подразумевает окончательность произошедшего, с трудом передаваемую другими языками.



ПАХУАКС
ГОРОД ПЕПЛА

С момента падения Пахуакс стал известен как Город Пепла, о чем свидетельствует его метка, изображающая языки пламени.



ТЛАНКСЛА
НЕБЕСНЫЙ ГОРОД

Символ Тланкслы – крыло рептилии, означающее террадонов и других существ, парящих над его пирамидами.



ЧАКВА
ЗОЛОТОЙ ГОРОД

Знак Чаквы – золотой слиток, который так же служит знаком цифры «10» в числовой системе лизардменов.



КВЕТЦА
ОСКВЕРНЕННЫЙ ГОРОД

Метка Кветцы означает «подстерегающую гибель», так как город еще не уничтожен, но уже никогда не будет восстановлен из-за оставшейся скавенской заразы.



АКСЛОТЛЬ
ЗВЕЗДНЫЙ ГОРОДОК

Иероглиф Акслотля – знак лизардменов для «места происхождения», сложного и тонкого понятия точки, отстоящей во времени, пространстве и других измерениях.



ОЙКСЛЬ
ВЕЧНЫЙ ГОРОД

Его метка – врата, символ долгого путешествия, совершаемого за мгновение.



КСХОТЛЬ
ГОРОД ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Знак Ксхотля построен на символе «пророчество», имеющего смысловые оттенки обучения, наставления и управления.



ЧУПАЙОТЛЬ
УТОНУВШИЙ ГОРОД

Поселение покоится под морскими волнами, о чем и говорит его метка – символ поверхности глубоких вод.



КСЛАНХУАПЕК
ГОРОД ТУМАНОВ

Ксланхуапек покрыт Сторожевым Туманов, вызванном инкантациями Магов-Жрецов. Знак города – Петля Бессмертия, символ того, что заклятье будет продолжаться, пока стоит сам Ксланхуапек.

РАЗГОВОРНЫЙ ЯЗЫК

Слово (или его часть)	Значение	Слово (или его часть)	Значение	Слово (или его часть)	Значение
Атакса	Чума/Проклятие	**Хуа**	Охота/Туман	**Ква**	Кровь/Рок
Ата	Пророчество/Архив/Последовательность	**Хуини**	Небольшой/Незначительный	**Техе**	Ученый/Познаваемый
Акс	Хаос/Противоположность/Спор	**Итца**	Первый/Один/Начинания	**Тли**	Зверь/Слуга
Бок	Оружие/Вред/Удар	**Итц'кса'канкс**	Окруженные океаном (Эльфы)	**Кса**	Возмездие/Холодный дождь
Ботл	Постоянность/Прочность	**Каи**	Древние/Забытые/Утраченные	**Ксапати**	Плоский/Камень
Куак	Изучение/История	**Кро**	Мертвый/Священный/ Превосходный	**Ксланакс**	Демон/Чужак
Чо	Теплокровность/Невежество	**Ка**	Почитаемый/Оправданный	**Ксхо'за'канкс**	Неукротимые (Люди)
Чак	Ненависть/Глубина/Тьма	**Кор**	Могучий/Внушительный/Величественный	**Кса'кота**	Неестественные отродья (Скавены)
Чук	Магия/Измеримое улучшение/Побуждение	**Лок**	Свирепый/Опасность/Смерть	**Ксили**	Огонь
Дро'ка'канкс	Те, кто роют (Гномы)	**Лот**	Истребляющий/Смелый	**Ксиликункани**	Извержение вулкана
Гар	Нападение	**Мунди**	Мировой/Природный	**Ксимни**	Дым/Убеждение
Гок	Вперед/Марш	**Нка**	Захваченный/Неизменный	**Коцибики**	Поддержание
Гор	Рвать/Резать/Бить	**Ку'итт**	Дар/Жертва/Равновесие	**Ксла**	Закон/Утверждение/Положение
Хуан	Темнота/Лесная чаща/Луна	**Ку**	Защита/Обсидиан	**Зек**	Враг/Вторгшийся/Вор



СИЛЫ ЛАСТРИИ

Этот раздел книги описывает силы, доступные армии Лизардменов. Он предоставляет правила, необходимые для использования всех элементов армии в ваших играх в мире Боевого Молота. Подробно расписан каждый персонаж и отряд, включая некоторых величайших предводителей сил Ластрии, таких как Почитаемый Владыка Кроак, древний, покрытый шрамами вождь ящеров Крок-Гар или же Техенхауин, Пророк Сотека. Все специальные правила, применимые к той или иной модели представлены именно здесь, включая правила для Магов-Жрецов Сланнов и их уникальные способности.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ХЛАДНОКРОВНЫЙ

Модели с этим правилом проходят все тесты на лидерство, используя 3 куба и выбирая два наименьших значения.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ВОДОПЛАВАЮЩИЙ

Модели с этим правилом считают болота, реки, озера и иные водные элементы ландшафта как открытую поверхность. В дополнение, находясь в таком элементе, они получают преимущество слабого укрытия. Любая модель с правилами «водоплавающий» и «разведчик» считается находящейся вне зоны видимости, если расположена внутри водного элемента и в 2 дюймах от его края. Они по-прежнему обязаны расставляться не менее чем в 10 дюймах от противника, согласно обычным правилам.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОТРАВА ДЖУНГЛЕЙ

Все стрелковые атаки, совершенные скинками с помощью немагического стрелкового оружия получают правило «ядовитые атаки» (см. основную книгу правил).

ОТРЯДЫ ИЗ МОДЕЛЕЙ С РАЗЛИЧНЫМИ БАЗАМИ

Лизардменам нередко случается выставлять на поле боя отряды из моделей с различными базами, такие, как Сланн в Храмовой Страже или кроксигор(ы) в отряде скинков – поэтому требуются некоторые разъяснения, как это влияет на ряды и бонусы за ряды.

Лучшим способом разобраться с бонусом за ряды – это считать модель с большей базой как несколько моделей, обычно занимающих это пространство. Так, Сланн в отряде храмовой стражи будет считаться за четыре модели – две в ширину и две в глубину – для расчета бонуса за ряды (см. внизу пример-диаграмму).

В дополнение, обычные правила не позволяют задним шеренгам быть шире передних. Если следовать вышеуказанному принципу, если в отряде скинков остается всего два кроксигора сзади и три скинка спереди, то один кроксигор обязан переместиться в первую шеренгу.

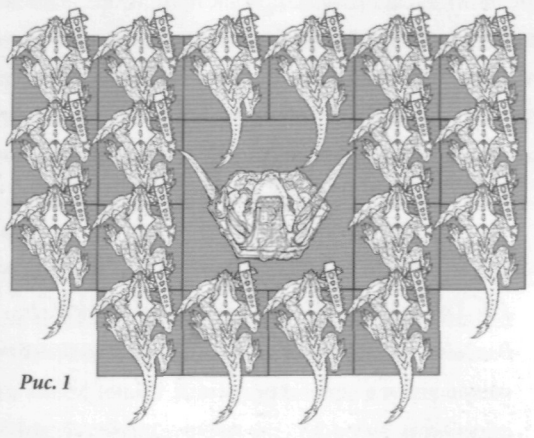


Рис. 1

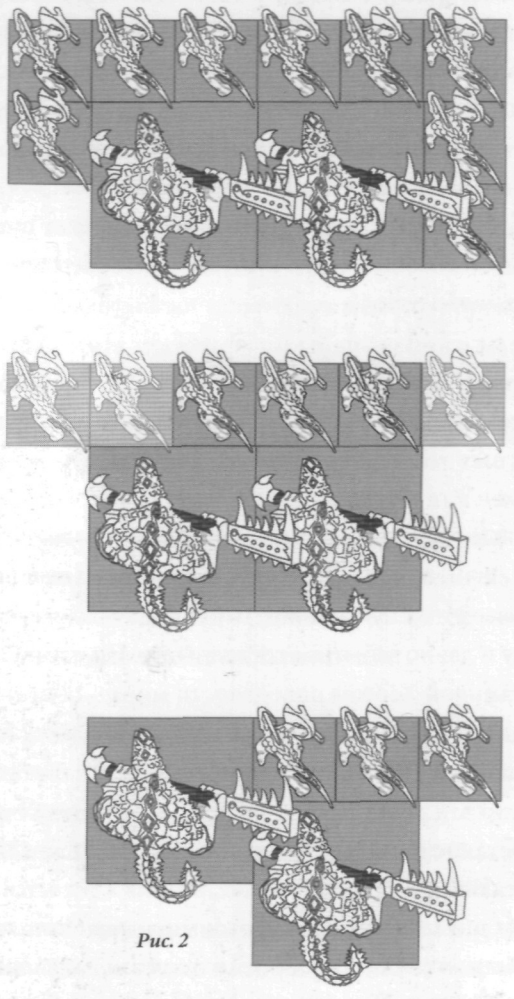


Рис. 2

Рис. 1: *Этот отряд имеет бонус за ряды +2. Первый ряд состоит из шести моделей, второй и третий так же считаются состоящими из шести моделей, так как Сланн занимает место двух моделей в каждой из двух шеренг. Четвертый ряд состоит только из четырех моделей – слишком мало для получения дополнительного бонуса.*

Рис. 2: *Эта смесь скинков и кроксигоров начинает игру с бонусом за ряды +2. Хотя отряд потерял скинка из третьего ряда, этот ряд и второй считаются имеющими не менее пяти моделей, так как кроксигоры занимают место двух моделей в каждой из двух шеренг. Затем остается только шесть скинков. Они образуют передний ряд, пока кроксигоры стоят за ними. Однако если будет потеряно еще три или более скинка, один из кроксигоров должен будет пройти в первую шеренгу, поскольку задний ряд отряда не может быть шире передних.*

МАГИ-ЖРЕЦЫ СЛАННЫ



Сланны – доверенные служители Старейших. Обладая поразительными умственными и магическими способностями, они правят лизардменами как каста почитаемых Магов-Жрецов. Большие, разбухшие тела напоминают жаб, живущих в жарких дождевых лесах Ластрии. У них крупные головы, дабы удержать заключенный в них могучий разум, их глаза выпуклы и всевидящи. Сланны обладают длинными руками и многосуставными пальцами, малейший жест которых способен окутать врага пылающим пламенем. Вражеские колдуны обнаруживают свои самые сильные инкантации рассеивающимися прямо перед ними, когда Маг-жрец презрительно взмахивает рукой. Один только кивок головы такого существа способен привести к разрушению целого города.

Властители Ластрии могут жить долгие тысячи лет, их восприятие времени сильно отличается от восприятия таких короткоживущих смертных этого мира, как эльфов. Разум Сланна постоянно погружен в глубокие размышления, они регулярно впадают в длительные периоды раздумий, занимающих за один раз десятки и даже сотни лет. Маги-Жрецы неподвижно восседают на громадных каменных паланкинах, парящих в воздухе благодаря колдовству и давно забытым технологиям. Ни один Сланн не касался зараженной Хаосом поверхности мира – со времен крушения звездных врат. Для постороннего наблюдателя Маг-Жрец, находящийся в таком медитативном трансе, кажется спящим, единственными заметными признаками жизни являются очень редкое дыхание и, иногда, движение век. Сами же Сланны погружены в реальность гораздо глубже, нежели считается иными разумными. Они взирают на мир своими холодными, непроницаемыми глазами и видят раздор и беспорядок, захватывающие все новые владения. Их действия направлены на борьбу с дестабилизирующим влиянием Хаоса. Маги-Жрецы надеются, что наступит день завершения Великого Замысла, когда Старейшие вернутся за своими потерянными детьми.

Избранные скинки прислуживают Сланнам, терпеливо ожидая момента пробуждения древних властителей от транса, чтобы записать любое высказанное – словесно или телепатически - пророчество или повеление своих хозяев. Такие скинки никогда не отходят от тела Мага-Жреца, не зная иного смысла существования, кроме служения Сланну – для них такая самоотдача является высшей степенью почета. В сражении скинки яростно защищают владыку, пытаясь рубить спрятанными под одеждой клинками любого, осмелившегося прикоснуться к правителю Ластрии.

Все Маги-Жрецы, живущие сегодня – те же самые, что служили и Старейшим, хотя все они вылупились в этом мире уже после прибытия звездных владык. Немногие, пришедшие еще с других звезд, уже давно умерли. Насчитывается всего пять поколений Сланнов, созданных Старейшими после их появления, и после их ухода новых поколений так и не было. Без Старейших не может быть выведено замены погибшим, поэтому Сланны – умирающая раса, медленно идущая навстречу исчезновению.

Каждое поколение доверенных служителей Старейших выполняло свою часть Великого Замысла, но каждое владело непредставимой силой. Большая часть их способностей – исключительно врожденные, поскольку Сланны одарены от природы и являются изначально магическими существами, их власть над колдовскими ветрами не имеет себе равных. Со времен крушения полярных врат и созданием эльфами магической воронки, большая часть волшебной энергии мира оказалась скована. Нынешнее могущество Сланнов – всего лишь тень их былого величия, но Маги-Жрецы остаются непревзойденными мастерами Высокого Искусства.

УЛЬХА'УП – СТРАННИК СРЕДИ ДОЖДЕВЫХ КАПЕЛЬ ВЕЧНОСТИ

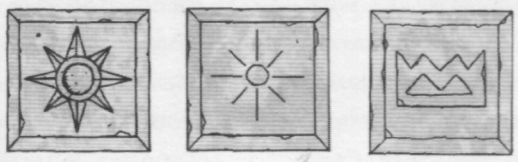
Владыка Ульха'уп был Магом-Жрецом необычайного могущества, но при этом в чем-то безумным. Сланн решил изучить мир, а его служители разносили слово Старейших, где бы он не появлялся. Ульха'уп верил – остальной мир исполнен скверны, как физической, так и духовной, поэтому, если он когда-нибудь прикоснется к чему-либо из этого мира, его силы так же испортятся и огрубеют. Где бы он не странствовал, Ульха'уп парил на своем паланкине, а длинная цепочка подобных же платформ тащила за ним припасы. Если возвышение повреждали в битве, его ящеры-храмовники поднимали Сланна на плечи, из срубленных ветвей делались носилки – и путь продолжался.

Загадочный Маг-Жрец давно покинул «совершенную общность», поэтому правители Ластрии не имеют сведений, где он находится, даже жив ли он еще. Возможно, в один из дней Ульха'уп вернется в Ластрию, распространив мудрость богов по краям дальним и обширным. Большинство Сланнов сомневается в этом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сланн Маг-Жрец	4	2	3	3	4	5	2	1	9

МАГИЯ

Сланн является магом 4 уровня и использует одну из школ, описанных в основной книге правил.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Умения Старейших; Сила отряда 3.

Щит Старейших: Сланны укрыты могущественными охранными чарами, дающими им магический спас-бросок 4+.

Стражи: находясь в сражении, Маг-Жрец парит на своем каменном паланкине, часто окруженный полной решимости храмовой стражей. Ящеры образуют плотный заслон из мышц и чешуи, который необходимо преодолеть врагу, прежде чем добраться до Сланна. Присоединенный к отряду храмовой стражи Маг-Жрец всегда находится во второй шеренге (см. стр. 41 для дополнительных подробностей). Находясь во втором ряду, Сланн способен действовать по обычным правилам (творить заклятья, использовать магические предметы, выступать как генерал и знаменосец армии, и пр.). Паланкин Мага-Жреца позволяет ему взмывать над строем, чтобы применить могучую магию, прежде чем вновь скрыться за шеренгами телохранителей. Благодаря этому, его линия видимости определяется так же, как если бы он имел правило «большая цель». В дополнение, пока Сланн не имеет базового контакта с вражескими моделями, он может творить магические стрелы, даже если его отряд находится в ближнем бою. Если Сланн присоединяется не к отряду храмовой стражи, он помещается в первый ряд – согласно обычным правилам.

УМЕНИЯ СТАРЕЙШИХ

Сланны – невероятно долгоживущие существа. Многие из них, особенно принадлежащие к ранним поколениям, обладают поразительными способностями. Такое могущество – не результат каких-то заклятий или других временных эффектов, но особое состояние сознания, приобретенное за бесчисленные годы размышлений над скрытыми вселенскими истинами.

Маг-Жрец должен выбрать от одного до четырех Умений Старейших из числа указанных на этой странице. Стоимость в очках описана в разделе воинского листа. Вы не можете взять одному и тому же Сланну два и более одинаковых умения, но разные Маги-Жрецы в армии могут брать одинаковые умения, будь на то ваше желание.

Изучение тайны
За тысячи лет размышлений Маг-Жрец обрел полное понимание какого-то одного аспекта Высокого Искусства.

Вместо обычного накидывания заклятий, Сланн выбирает одну из школ, описанных в основной книге правил – теперь он знает все заклятья данной школы.

Сосредоточенное размышление
Разум Сланна столь тонко настроен, что он способен накапливать энергию, недосягаемую для телесной оболочки.

Когда Маг-Жрец пытается творить заклятье, к попытке добавляется «свободный» куб силы. Это может привести к магической ошибке или вызвать непреодолимую силу. Дополнительный куб дает Сланну использовать больше кубов, чем позволяет его уровень мага.

Воодушевляющее исцеление
При потере раны Маг-Жрец восстанавливает свою плоть исключительно благодаря силе воли.

Сланн получает правило «регенерация».

Мучительная пытливость
Внутри взора Сланна пылает хладнокровная пытливость Старейших.

Маг-Жрец внушает ужас (см. раздел психологии в основной книге правил).

Высшее состояние сознания
Размышления Мага-Жреца столь глубоки, что его тело превращается в призрачный силуэт, исчезающий из материальной вселенной.

Только магические атаки способны произвести на Сланна какой-либо эффект

Успокаивающее раздумие
Маг-Жрец способен протянуть свое могущественное сознание, достигнуть слабого разума теплокровного колдуна и сокрушить его заклятья.

В начале фазы магии противника, до сотворения каких-либо заклятий, укажите одного вражеского мага в пределах 24 дюймов от Сланна. Любая «6», выброшенная этим магом на броске кубов силы, удаляется и не учитывается при определении «непреодолимой силы».

Неописуемое присутствие
Мыслетоки Сланна столь чужды и непривычны, что вражеские маги не могут проникнуть в них, чтобы завязать с ним чародейский поединок.

Сланн получает сопротивление магии (3).

Душа Камня
Дух Мага-Жреца закален против воздействия злых чар.

Сланн может перебрасывать результат броска по таблице магических ошибок. Он обязан принять результаты второго броска.

ЯЩЕРЫ-ПРЕДВОДИТЕЛИ

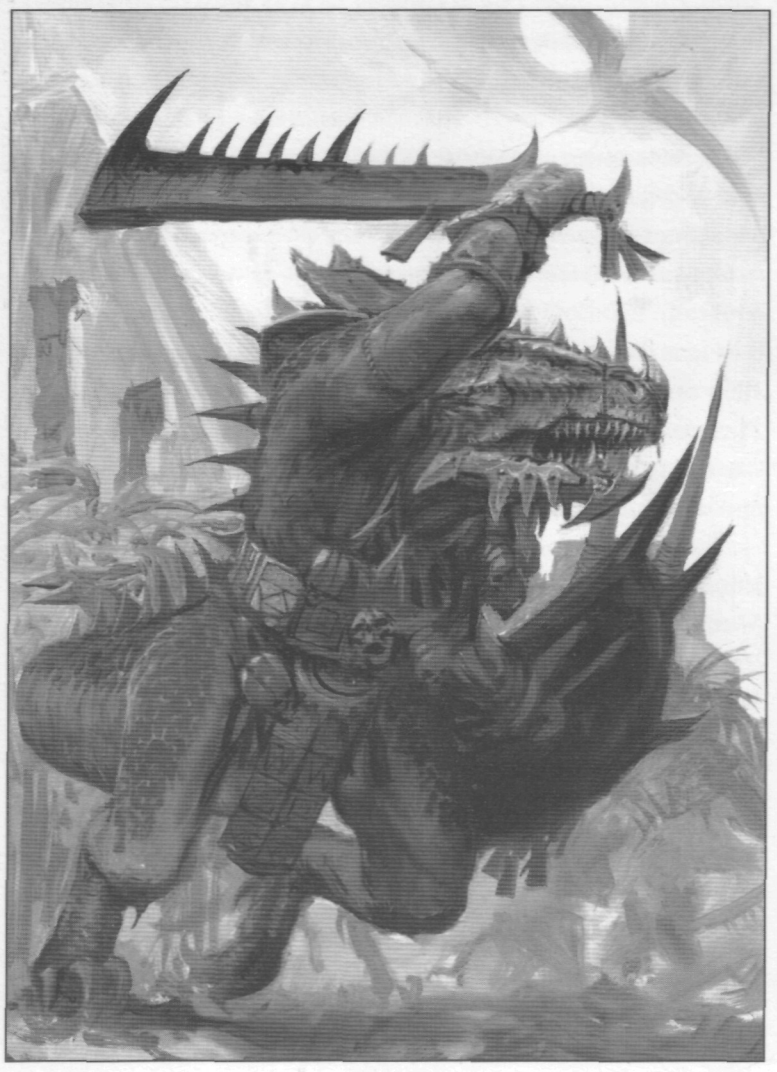
Ящеры были выведены исключительно для ведения войны – это единственный смысл их существования и предмет всех размышлений. Обладающие несколько замедленной реакцией, ящеры вовсе не тупы и не чрезмерно просты – они знают про бой все, что необходимо знать – и не заботятся о чем-либо помимо этого. В неспокойные времена скинки подчиняются ящерам, а те, в свою очередь, к своим старейшим сородичам - к тем, для кого бой – привычная среда обитания, а врожденное понимание тактики и военных действий непревзойденно.

Покрытые шрамами Ящеры-Ветераны и Ящеры-Патриархи – древние существа, некоторые насчитывают несколько тысяч лет от момента появления на белый свет. Действительно, еще ни один ящер не умер от старости. Чем дольше он живет, тем крепче и свирепее становится. Чешуя твердеет и утолщается, а непосредственное физическое присутствие воодушевляет более молодых лизардменов на доблестные и отчаянные деяния.

Самым очевидным признаком возраста ящера служит множество полученных в бою шрамов, ожогов и следов от клыков, покрывающих все его тело – все то раны, приобретенные во имя исполнения замыслов правителей Ластрии. Многие старые ящеры несут отметины, *означающие благословение одного или нескольких* непостижимых звездных богов. Такие знаки могут проявляться в виде слабозаметного оттенка цвета гребешка, или же более ярко – бледным, даже полностью белым цветом чешуи. Этим, самым одаренным из ящеров, предначертано стать великими героями и вождями воинства лизардменов.

Предводители ящеров нередко сопровождаются десятками скинков-прислужников, чтобы ничто не отвлекало генерала от предстоящей битвы. Эти слуги закрепляют на ящере бронзовые доспехи и всячески стараются подготовить хозяина к сражению. Скинки часто наносят боевую раскраску, умащают ящера маслами, украшают его драгоценными металлами, высушенными головами принесенных в жертву врагов и другими подобными мрачными оберегами. Сие не только обозначает положение и ранг предводителя ящеров, но и служит для предупреждения противника – его настигло возмездие Старейших, воплощенное в виде восьми с лишним футов ярости и мышц. В ходе долгих частых лет постоянной войны число ящеров, принадлежащих одному и тому же выводку, сокращается из-за понесенных в сражении потерь. Немногие уцелевшие ящеры неизбежно являются самыми свирепыми и живучими из своих собратьев. Такие ветераны абсолютно безжалостны и могут истребить целый отряд в жутком приступе дикарской жестокости. Холоднокровные убийцы со смертоносной эффективностью уничтожают своих врагов, каждое их движение прерывает жизнь очередного противника. В их стиле боя нет места изящности – жертвы ящеров практически разрываются на части.

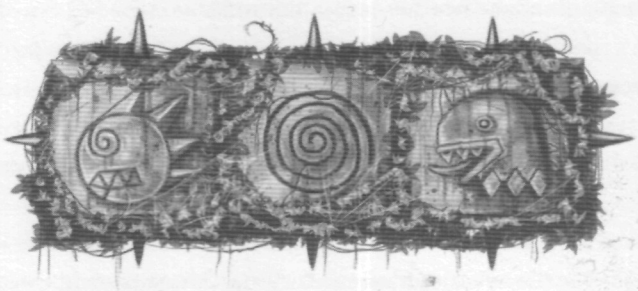
Когда ящер возглавляет армию, нескольким его сородичам может быть поручены определенные боевые задачи. Таким образом, противник оказывается перед решительно настроенным валом из мышц и чешуи, усиленным в ключевых местах лучшими воинами холоднокровной расы.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ящер-ветеран	4	5	0	5	5	2	3	4	8
Ящер-Патриарх	4	6	0	5	5	3	4	5	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 5+ (Scar-Veteran); Чешуя 4+ (Ящер-Патриарх).



ВОЗРАСТНЫЕ МЕТКИ

По мере того, как холоднокровные, в частности, ящеры, стареют, чешуя на их спинах становится тверже, а некоторые ее участки полностью каменеют. Чешуйки выцветают, их края белеют – знак благоволения Старейших. Таким образом, природный доспех лизардмена с возрастом улучшается, превращая ветеранов-альбиносов в малоуязвимых противников с толстой броней и грозными роговыми наростами.

ЯЩЕРЫ-СОЛДАТЫ

Ящеры-солдаты являются свирепыми хищниками, само тело которых было вылеплено для усиления их способностей к ближнему бою. У них костяные головные наросты и прочная чешуйчатая шкура, отражающая все удары меча, кроме разве что самых точных и сильных. Ящеры сражаются громадным оружием, сделанным из обсидина, бронзы и драгоценных металлов, усеянным зловещими шипами и крючьями, терзающими и разрывающими врагов на части. Даже не обладая вооружением, они представляют собой грозного противника – с острыми когтями, способными вырвать горло и мощным хвостом, готовым размозжить грудную клетку человека. Их яростный укус может сломать или даже оторвать конечность. Если даже жертва не погибает сразу, она, скорее всего, скончается от тропического заражения и лихорадки в последующие дни.

Старейшие вырастили эту расу покрытых чешуей солдат, хотя принесли ли они их с собой или вывели из вида, уже жившего в изначальных джунглях, остается неясным. Ящеры – грубые, но дисциплинированные существа, разум которых редко посещают какие-либо чувства помимо жестокого, решительного намерения убивать. Они способны использовать простое оружие, но не могут управлять более сложными устройствами, а их язык состоит из рычащих приказов. В забытые эпохи, еще до появления эльфов и гномов, походы ящеров «умиротворяли» континенты, истребляя целые расы в рамках Великого Замысла, а также охраняя священные города и правителей-Сланнов.



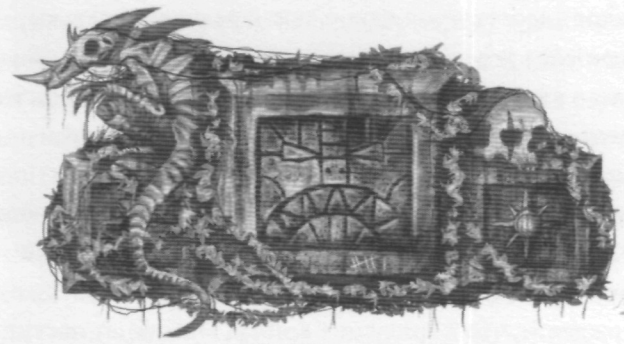
Ящеры выращиваются в темных прудах, находящихся в пещерах под священными городами. С момента выползания из воды они уже имеют врожденное понимание, как сражаться и как вести военные действия. Появившиеся одним выводком ящеры составляют отряд на всю оставшуюся жизнь. Они разделяют связь, прекращающуюся только со смертью, и даже вне боя выводки стараются существовать и питаться вместе, в одной пещере. Такие солдаты обладают однородным сознанием, они действуют не как отдельные личности, но единым целым, когда каждый чувствует свое место и задачу в сражении. Существует немало описаний прекрасно выверенных по времени засад и маневров, устроенных ящерами, даже когда сторонний наблюдатель не мог заметить между ними никакого видимого сообщения.

Когда лизардмены отправляются на войну, именно ящеры образуют основу армии. Шеренга за шеренгой примитивных, но вымуштрованных до совершенства солдат составляют ядро воинства. Вся боевая линии сверкает отполированными обсидиновыми наконечниками копий или же жуткими шипастыми дубинами и клинками. Ящеры несут щиты, сделанные из выделанных шкур самых крупных обитателей джунглей. Они маршируют под грохот боевых барабанов, под сенью тотемов – это все алтари, посвященные славе Старейших. Сам акт сражения считается достаточным приношением давно утраченным властителям холоднокровной расы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ящер-солдат	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Ящер-Чемпион	4	3	0	4	4	1	1	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 5+.



СТАРЕЙШИЙ ЧОТЕК – СОЛНЕЧНЫЙ ВЛАДЫКА

Чотек связан с солнцем, именно поэтому традиция наделяет его последователей громадным жизнелюбием и энергией. Хексоатль, Солнечный город, расположен так, чтобы купаться в лучах светила, в котором, по преданию, иногда находится сам Владыка Чотек. Исходя из вышесказанного, вовсе не случайно то усердие, с которым повелитель города, Владыка Маздамунди, исполняет Великий Замысел Старейших.



ВСАДНИКИ НА ХОЛОДНЫХ

Случается так, что вылупляются выводки ящеров с иными врожденными способностями, нежели у их сородичей. По легенде, Старейшие прозревают будущее и могут предвидеть, когда возникнет потребность в особых воинах, поэтому все эти якобы случайные изменения – на самом деле плоды тщательных расчетов звездных владык. Такие выводки почитаются как благословленные Старейшими посланцы, помогающие Сланнам исполнить их священный долг.

В последние десятилетия одной такой разновидностью, появляющейся все чаще и чаще в городах Ластрии, становятся ящеры-солдаты с инстинктивной способностью управлять холодными. Могучие скакуны для тех, кто отважится подчинить их, холодные обладают дурным характером и довольно-таки глупы. Говорят, что благоволение Старейшего, Итцля проявилось в джунглях и позволило ящерам укротить чешуйчатых тварей – несомненное подтверждение, что в грядущих воинах возникнет насущная необходимость в столь быстрых подразделениях. Всадники на холодных обладают развитыми чувствами, помогающими выслеживать добычу. Превосходное обоняние и вкус позволяют найти теплокровную жертву, даже не взирая на сильный «аромат» их скакунов. Направляясь на запах крови, отряды всадников могут провести несколько дней, догоняя врага, все время находясь с подветренной стороны от цели. То, что ящеры способны до какой-то степени сдерживать врожденную кровожадность и нетерпеливость холодного в дни погони, свидетельствует об их стальной силе воли.



Ящеры обладают природным даром к конному бою. Острые когти на задних лапах служат естественным заменителем шпор, позволяя ящеру удерживаться за бока своего чешуйчатого скакуна, высвободив передние лапы для копья и щита. Когда всадники на холодных нападают, они проламываются сквозь густой подлесок, врываясь в ряды противника с силой, достаточной для поражения даже самого серьезного врага. Начинается всеобщая резня, поскольку и ящеры и холодные быстро возвращаются к своей первозданной дикости и свирепости.

Когда армия лизардменов полностью готова к сражению, всадники на холодных нередко занимают позиции на краю флангов. Пока противник движется к основным отрядам, всадники начинают широкий охват. В момент приближения врага к рукопашной, они вырываются вперед, врезаясь в обнажившиеся фланги. Обнаружив пехоту ящеров спереди и кавалерию по бокам, большинство противников сбегает или гибнет от хладнокровной ярости лизардменов. В иные дни всадники стоят в резерве, дабы нанести решающий контрудар в самый разгар сражения. Грозная атака холодных изменило ход многих битв и послужила гибели бесчисленного количества теплокровных чужаков.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Всадник на холодном	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Всадник-чемпион	4	4	0	4	4	1	2	3	8
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 5+ ; Внушают страх; Тупые.

Толстошкурые: чешуйчатая шкура холодного дает всаднику +2 к спас-броску за доспехи, взамен обычного +1 бонуса, полагающегося кавалерийским моделям.

РОГАЧИ

В самых густых джунглях существует малочисленная разновидность холодных, известная как рогачи. Эти хищники обитают в сырых пещерах, выходя в дождевые леса для охоты. Они удивительно воинственны и весьма заботятся о своей территории, так, что атакуют любого чужака, выглядящего для них нарушителем – независимо от его размера.

Крайне немного лизардменов способны управлять рогачом, и только в тех случаях, когда за зверем ухаживали с момента вылупления из яйца. Говорят – для подчинения такого существа необходимо благословление Старейшего, Итцля. Избранные очень редки и обычно появляются поодиночке. Отмеченные Итцлем могут обладать большими гребнями на своих головах, выделяющими их с момента выхода из зародышевого пруда. Поистине, такие всадники являются могучими воителями, которым предначертано свершить великие деяния во имя повелителя зверей.

ХРАМОВАЯ СТРАЖА

Необычная разновидность ящеров, храмовая стража предназначена для защиты Магов-Жрецов и тех святилищ, в которых они обитают. Храмовники вооружены громадными церемониальными алебардами и щитами, увешанными благословляющими символами и жуткими трофеями. Их тела покрыты пластинами из прочной бронзы, а разум и непоколебимая воля полностью сосредоточены на охране Сланна любой ценой.

Говорят, что многие храмовники столь же стары, как священные города и правители Ластрии, коих они оберегают. Вне сражения терпеливые ящеры несут неусыпную стражу, молчаливо и неподвижно. Они способны столетиями не терять внимание и сосредоточенность, застыв подобно изваяниям, пока пыль веков оседает толстым слоем на их рептилиевидных силуэтах. Залы Мага-Жреца охраняются самым сильной особью выводка, почтенным стражем, неслышно надзирающем над всеми, кто удостаивается внимания Сланна. Даже скинки-жрецы приближаются к ним с робкой осторожностью, ведь храмовники реагируют на любую замеченную угрозу с жестокой свирепостью.

Солдаты храмовой стражи носят особые шлемы, сделанные из черепов грозных хищников Ластрии. У них оставлены рога и гребни, усиливающие и без того устрашающее впечатление от облика ящеров. Скинки-жрецы верят в связь между духами храмовников и этими шлемами. Если ящер погибает в сражении, его шлем помещается служителями-скинками во внутренние покои пирамиды. Здесь они остаются среди величайших и самых почитаемых священных реликвий, пока не вылупляется новое поколение храмовников. Согласно преданию, когда новый ящер надевает шлем предшественника, ему передается частица силы и мощи предка. Таким путем храмовник сопровождает и оберегает своего повелителя на протяжении всей вечности.

Ящеры воспринимают Сланна как живое воплощение священного города, и обе части они защищают с неуклонной решимостью. Когда армии пришельцев вторгаются в городские пределы, храмовая стража выходит им навстречу, дабы предотвратить дальнейшее осквернение святилищ. Когда Маги-Жрецы считают необходимым лично вступить в схватку с врагом, могучие телохранители находятся поблизости. В сражении храмовники пресекают все попытки противника повредить их повелителю, не подвергаясь опрометчивости кровавого безумия, ведь оно способна помешать им исполнить священный обет. Вместо этого ящеры дерутся с абсолютной сосредоточенностью, истребляя врагов с холодной методичной яростью, все время находясь между противником и своим подопечным. Не думая об опасности, они не замечают даже смертельных ранений, продолжая исполнять великое предназначение, пока сама смерть не дарует им покой. Храмовники наносят удары грозными алебардами, разрубая жертвы на части, одновременно их усеянные жуткими наростами щиты вскрывают грудные клетки противника. Только после полного уничтожения чужаков стража возвращается во внутренние храмы священных городов, чтобы вновь нести свой неустанный дозор.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Храмовник	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Почтенный страж	4	4	0	4	4	1	2	3	8

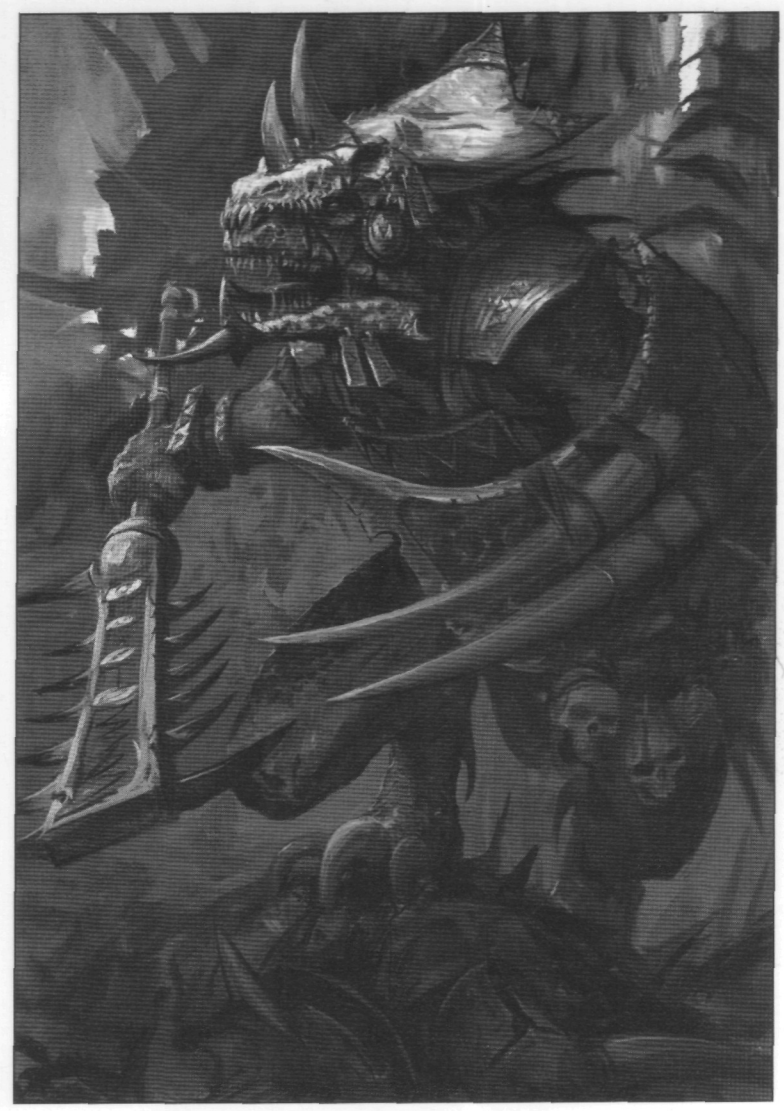
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 5+ .

Священный долг: каждый Маг-Жрец, выставленный на поле в составе одной и той же армии должен присоединиться к отряду храмовой стражи. К каждому отряду храмовой стражи может присоединиться только один Сланн. Маг-Жрец не может покинуть такой отряд – храмовая стража выведена для защиты Сланнов и святилища, поэтому она не оставит своего подопечного ни для чего, даже из-за приказа самого Сланна! Пока к отряду храмовой стражи присоединен Маг-Жрец, отряд получает правила «иммунный к психологии» и «упорный» (см. основную книгу правил).

СТАРЕЙШИЙ КВЕТЦЛЬ - ЗАЩИТНИК

Посвященные Кветцля решительны и крепки, как и полагает избранникам воинственного бога. Его почитают как защитника, и лизардмены, вылупившиеся под его звездой часто одарены костяными гребнями и особенно толстой чешуей. Не слишком-то удивительно, что одними из главных служителей Кветцля являются ящеры-храмовники.



СКИНКИ-ЖРЕЦЫ

Иногда во всем выводке скинков оказывается только один небольшой лизардмен. Такие скинки обычно проявляют дар управлять магическими ветрами и врожденную склонность к волшебству. Их называют скинками-жрецами, они служат прорицателями холоднокровной расы и помощниками великих правителей Ластрии.

Скинки-жрецы – одни из самых умных представителей своего вида, и им поручено приводить в исполнение наказы священных таблиц, оставленных Старейшими. Такие записи могут относиться ко многим вещам – разрушению города, возвращению утраченной реликвии или же рождению великого воина. Это громадная ответственность и тяжкая ноша жрецов. Самым важным для них, скорее всего является осмысление воли Сланна. Приказ Мага-Жреца редко бывает прост, и скинки часто спорят об истинном значении туманных фраз повелителя – значении, что может не стать очевидным на протяжении тысячи лет и даже дольше.

Сланны весьма медленно реагируют на происходящее, иногда столетиями обдумывая очередное решение. Беспокоить Мага-Жреца строго запрещено, если только ситуация не стала абсолютно невыносимой. В отсутствии приказа хозяина скинки-жрецы выступают как хранители священного города и исполнители Великого Замысла. В отличие от Сланнов скинки нетерпеливы и предпочитают активные действия для достижения целей пророчеств и предсказаний. Их усилия по выполнению предначертанного нередко воспринимаются Магами-Жрецами как чрезмерно поспешные. Так, например, во времена нашествия скавенов на земли Ластрии, именно скинк-жрец Техенхауин взял на себя решение призвать мощь Змеиного Бога Сотека с помощью массовых кровавых жертвоприношений.



В сражении жрецы служат глазами и ушами Сланна. Маги-Жрецы – сильные телепаты и способны видеть мир посредством чувств скинка. Хотя маленькие лизардмены никогда не смогут сравниться в могуществе или искусности со своими хозяевами, они все же наделены значительным магическим даром. Жрецы сосредотачивают энергию с помощью посохов, украшенных – как и сами их тела – иероглифами и символами чародейской власти. Скинки используют силу самой природы, извергая ее на врагов холоднокровной расы. Небеса грохочут и молнии падают сверху, поражая целые отряды слепящими ударами колдовской силы.

В случаях крайней срочности скинки-жрецы вынуждены совершать походы без приказа Мага-Жреца. Такая экспедиция нередко предпринимается при помощи опытного в делах войны скинка-вождя. Жрец и командир трудятся вместе во имя исполнения Великого Замысла, по крайней мере до тех пор, пока не пробудится сам Слан, дабы лично возглавить армию.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк-Жрец	6	2	3	3	2	2	4	1	6

МАГИЯ

Скинк-Жрец является магом 1 или 2 уровня (см. воинский лист). Он всегда использует школу Небес.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий.

Проводник: Маг-Жрец способен овладевать разумом скинка-жреца, чтобы творить свои заклятья посредством служителя.

Сланн может провести магическую стрелу через любого скинка-жреца в пределах 24 дюймов. Заклятье отыгрывает, словно модель Сланна находится на месте модели скинка-жреца. Все магические ошибки влияют на Сланна, согласно обычным правилам.

Скинк может творить свои собственные заклятья в эту фазу магии, используя свои собственные кубы силы.

"Дай мне еще одну личинку Иткси."

Последние слова Владыки Цлокутека его главному помощнику, скинку-жрецу Чсили'Жкуки.

СКИНКИ-ВОЖДИ

Те скинки, что проявили себя в битве или же пришли в мир уже отмеченными для грядущего величия, попадают под присмотр одного из жрецов. Многие такие особи получают звание вождя и возможность говорить от имени жрецов. Пока скинки-жрецы заботятся о предсказаниях и обыденной жизни священных городов, вожди служат хранителями и наблюдателями, управляя бесчисленными дозорами по всей Ластрии. Они обычно возглавляют патрули и обязаны постоянно нести свою стражу, не только во времена войны. Вожди – смотрители и охранники джунглей, их главная задача – обнаружить появление любого чужака и, по мере возможностей, устранить угрозу. Они более воинственны, нежели другие маленькие лизардмены, но их миссия состоит не в бесцельном самопожертвовании в заведомо безнадежной схватке, но в предупреждении и пробуждении ящеров, если противник появится в значительном числе. Скинки-вожди затем показывают путь к врагу ящерам и другим воинам, и те уничтожают пришельцев быстро и неизбежно.

Скинки-вожди выступают в роли правой руки жрецов, полностью доверяя их приказам. Жрецам иногда требуются воины, способные выполнять сложные приказы сколь возможно точно, что обычно находится за пределами умственного развития грубых ящеров. Вождям достаются поручения по охране священных реликвий или воплощения особого пророчества. Они могут отыскивать утраченные артефакты или выслеживать и уничтожать определенную цель. Нередко вождю сопутствует небольшой разведывательный отряд, помогающий ему выполнить предначертанное.

Изредка в одном из множества предсказаний говорится о появлении великого воина, и скинки-жрецы внимательно наблюдают за выводками, выказывающими необычные качества. Самым четким признаком служит большой красный гребень, ясное доказательство благословения Змеиного Бога, Сотека. К таким особям относятся с уважением и трепетом, ведь они приходят в мир только во времена страшных бедствий. Отмеченные красным маленькие лизардмены – самые храбрые из своего вида и они не страшатся вступать в бой. В жилах избранников пылает гнев змеиного бога, они убивают без жалости, ведь их жажда битвы столь же неутолима, как и тяга к крови вечно голодного божества. Многие теплокровные нашли свою смерть в лапах таких вождей.

Сражаясь в рядах большой армии лизардменов, скинки-вожди исполняют несколько важных задач. Самая главная из них – укрепление отрядов маленьких холоднокровных, добавление к ним силы духа и воодушевления при приближении врага – ведь скинки, пусть и абсолютно преданные служители Старейших, не являются самыми сильными или стойкими воинами. Иногда вожди предводительствуют небольшими передовыми отрядами скинков, цель которых – замедление продвижения противника путем осыпания его флангов отравленными дротиками или введение в заблуждение притворным бегством. Это опасная служба, но вожди выполняют ее с крайней уверенностью.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк-Вождь	6	4	5	4	3	2	6	3	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий; Отрава джунглей.

ИТСИ-БИТСИ – ВОИН-ПИРАНЬЯ

Одним из самых решительных и воинственных вождей, когда-либо служивших правителям Ластрии, является Итси-битси. Он стал погибелью для десятков грабительских набегов, угрожавших похитить священные реликвии. Хроники Старого Мира, Ультуана, Наггарота и Норски наполнены историями об искателях приключений, высадившихся на берега Ластрии – и исчезнувших навечно. Итси-битси знает, где покоятся их кости, добела выскобленные болотными гекконами, красными муравьями и жуками-падальщиками.

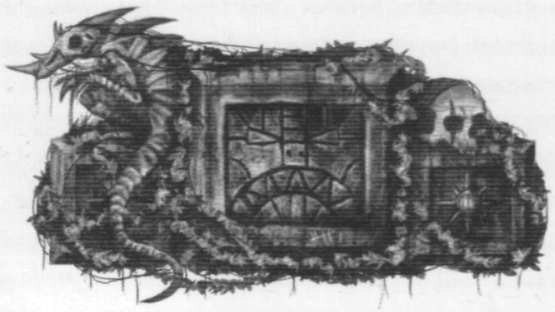
Духовая трубка: самым распространенным среди скинков-охотников оружием является духовая трубка. Природная ловкость маленьких ящеров в сочетании с шипами, смазанными смертельными ядами, создают инструмент войны, пригодный для уничтожения даже сильнейших врагов.

Предельная дальность стрельбы: *12 дюймов*
Сила выстрела: *3*
Правила: *Многочисленные выстрелы (2)*



СКИНКИ

Скинки – небольшие разумные существа, вылепленные Старейшими из земноводных видов, обитавших в болотах Ластрии с самого начала времен. Они гибки как телом, так и сознанием и способны выполнять сложные поручения. Скинки совершают много дел, требующих сообразительности и прекрасно подходят для обеспечения нормального течения жизни священных городов. Они составляли основную рабочую силу Старейших, а теперь так же служат Сланнам. Высокоорганизованные и общительные создания, маленькие лизардмены инстинктивно стараются работать большими группами – и у них это прекрасно получается. Они переговариваются не только голосами, но и посредством незначительных изменений цвета чешуи и гребешка, выполняя непростые задания быстро и эффективно.



В военное время скинки нередко берут в лапы оружие, наравне с ящерами и кроксигорами. Они собираются в отряды под началом храбрейших и воинственнейших сородичей. Пусть и не прирожденные бойцы и более слабые, чем крупные холоднокровные, скинки могут управлять более сложным оружием и устройствами. На поле боя они колеблются между состояниями отчаянной смелости и внезапной паники. Переменчивая натура скинков зачастую обращает их в бегство при столкновении с серьезным противодействием.



Маленькие холоднокровные – искусные охотники, научившиеся покрывать свое оружие жуткой отравой, добытой из ядовитых земноводных, насекомых и змей, обитающих в душных и жарких тропических лесах. Зелья отличаются друг от друга, но все они смертельно опасны. Малейшая царапина способна вызвать остановку сердца, ломающие кости судороги или даже сгустить человеческую кровь до состояния студнеобразной массы. Такова судьба любого теплокровного пришельца, дерзнувшего вторгнуться в мир лизардменов.

В рядах крупного воинства холоднокровных скинки выполняют несколько ролей. Иногда они сражаются большими упорядоченными отрядами, подкрепляя боевые порядки и охраняя фланги когорт ящеров. В других битвах скинки продвигаются перед основной армией в рассыпном строю, тревожа противника отравленными дротиками и шипами из духовых трубок. Природная приспособленность маленьких лизардменов к воде позволяет им подобраться к врагу с совершенно неожиданного направления. Многие противники были обращены в бегство вовремя подготовленным нападением с затянутых маревом топей, когда они считали свои фланги защищенными от атаки.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Скинк-застрельщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Смелый скинк	6	2	3	3	2	1	4	2	6
Смелый скинк-застрельщик	6	2	4	3	2	1	4	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скинки: Хладнокровный; Водоплавающий; Отрава джунглей.

Скинки-застрельщики: Хладнокровный; Водоплавающий; Отрава джунглей ; Легкая пехота.

ЗАРОДЫШЕВЫЕ ПРУДЫ

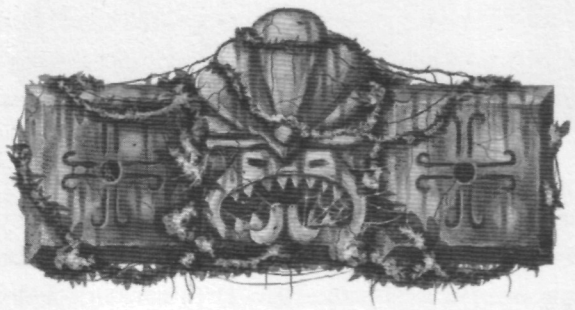
Лизардмены не размножаются, не рожают и не воспитывают детей в привычном значении этих понятий. Вместо этого, целые поколения – или же «братья единой воды» - просто вылупляются в виде взрослых особей из зародышевых прудов в дождевых лесах или в сырых пещерах под каждым священным городом, даже если он является разрушенным.

Эти пруды существуют со времен эпохи Старейших и состоят из странно светящегося, колдовского, изначального «бульона». Многие вылупления выводков предсказаны в священных таблицах, другие же появляются без предупреждения, что всегда считается священным знаком огромной важности.

Война против Клана Чумы была объявлена в момент отравления священных прудов Отражения Дождевых Облаков гнусными крысунами – жестоко изуродованные, полусформировавшиеся лизардмены выползали из воды, чтобы умереть в течение нескольких часов. Зародышевые пруды почитаются холоднокровной расой превыше почти всех прочих святынь, и потеря даже одного такого места является великой трагедией.

СКИНКИ-ХАМЕЛЕОНЫ

Хамелеоны – более воинственная разновидность скинков, способная «растворяться» в джунглях. Их чешуйки постоянно меняет окраску, подстраиваясь под окружение, в совершенстве подражая узору своих укрытий. Природная маскировка может отреагировать на колебания освещенности за считанные удары сердца, превращая маленьких лизардменов в настоящих невидимок. Выпученные глаза хамелеонов движутся независимо друг от друга, что позволяет им видеть все вокруг, в то время как сам скинк остается полностью неподвижным. Известны случаи, когда хамелеоны замирали на целые дни, выжидая наилучшего момента для смертоносного нападения.



Скинки-хамелеоны – необычный выводок, считавшийся давно исчезнувшим. Они изначально вылуплялись только в священных зародышевых прудах Пахуакса, города, уничтоженного вскоре после крушения звездных врат. Однако в недавние годы хамелеоны начали появляться по всей Ластрии. Факт неожиданного восстановления их популяции объясняется многими жрецами-предсказателями как часть Великого Замысла. Вызван ли их приход растущей угрозой со стороны Хаоса или Старейшие когда-то решили, что хамелеоны понадобятся для расширения владений холоднокровной расы, остается лишь голословными рассуждениями, и скинки-жрецы продолжают спорить об истинном значении вести о возвращении скинков-хамелеонов для обитателей Ластрии

Подобно всем своим сородичам, хамелеоны смазывают поражающие части оружия жуткой отравой. Яд ластрийской древесной лягушки крайне силен и используется почти исключительно скинками-хамелеонами, поскольку лишь они способны изловить таких тварей. Это зелье столь могущественно, что может вскипятить даже мерзкую жидкость, заменяющую кровь у демонов. Оснащенные смертоносными духовыми трубками и круговым обзором, хамелеоны – искуснейшие охотники, они могут поражать цель с необычайной меткостью. Даже закованный в полные латы противник не защищен от дротиков, направленных в забрало шлема и сочленения доспехов.

Такие скинки не живут в священных городах и лишь изредка общаются с другими лизардменами. Они постоянно обитают в тропических лесах Ластрии, и, неизбежно, первыми обнаруживают появление пришельцев. Хамелеоны выслеживают цель сквозь густую растительность, двигаясь в нескольких ярдах от врага, который даже не подозревает об их присутствии. Затем, без предупреждения, они нападают. Для противника это выглядит так, словно сами джунгли оживают и убивают их. Паникующие солдаты кричат от страха, слепо стреляя по кустам в тщетной надежде поразить невидимых стрелков. Один за другим вопли стихают, а тела падают на землю. Когда нарушители мертвы, и слышны только звуки дождевого леса, охота вновь возобновляется.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хамелеон	6	2	4	3	2	1	4	1	6
Лазутчик	6	2	5	3	2	1	4	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий; Отрава джунглей; Легкая пехота; Разведчики.

Хамелеоны: обладающих сливающейся с местностью чешуей скинков крайне сложно заметить. Противник получает дополнительно пенальти при стрельбе -1, когда заявляет их своей целью.

СТАРЕЙШИЙ КСОЛАНКА – ПОТЕРЯННЫЙ

Этого загадочного звездного владыку редко призывают молитвой, поскольку он считается утрачен для лизардменов и, следовательно, находится вне пределов досягаемости воззваний. Некоторые Сланы верят – Ксоланка занят каким-то невозможным деянием у самого истока времени, от которого, в случае успеха, он вернется в один из дней.



НАЕЗДНИКИ НА ТЕРРАДОНАХ

Терадоны – большие летающие рептилии, охотящиеся в небесах над джунглями Ластрии еще с доисторических времен. Это опасные хищники с острыми когтями и длинными клювами, полными иглоподобных зубов. У них широкий размах громадных кожистых крыльев, погружающих противника в глубокую тень, когда они стремительно проносятся над его головою. Терадоны удивительно маневренны и могут на полной скорости пролетать сквозь густые тропические леса, избегая лиан, веток и стволов. Они также способны долго парить, иногда несколько дней удерживаясь на высоте благодаря потокам горячего воздуха, поднимающегося от джунглей. В Итце сотни терадонов содержатся в расщелинах на вершинах пирамид священного города. Небеса над Итцей постоянно полны крылатых ящеров, каждый из которых несет на себе посланца в другие поселения Ластрии.

Эти создания обитают среди высоких утесов и в пологе дождевых лесов, в сотнях метров над поверхностью. Острое зрение терадонов позволяет им преодолевать полумрак джунглей и замечать добычу на значительных расстояниях. В естественной среде обитания крылатые ящеры бросают камни на яйца громадных рептилий или на существ с толстыми панцирями, такими как гигантские черепахи, чтобы расколоть броню и добраться до мягкой плоти внутри. Скинки используют это умение, обучая терадонов нести камни в когтях в битву, дабы выпускать их над врагами. Сильнейшие и крупнейшие летающие хищники даже способны таким же образом цеплять врагов с поля брани. Взмывая на высоту ударами могучих крыльев, терадоны удерживают жертву крепкими как сталь когтями, прежде чем отпустить ее – навстречу неизбежной гибели.

Крылатые ящеры более умны, чем холодные, и их легче обучить. Их воспитывают с возраста птенца те самые скинки, что сумели освоить полет на быстрых созданиях. Наездники на терадонах служат гонцами и разведчиками, предупреждая Сланна о присутствии дерзких чужаков. Затем всадники парят впереди основных сил, сообщая о вражеских позициях и нанося атаки с воздуха. Скинки кидают со спины зверя отравленные дротики, а также большие булыжники и каменные обломки, которые падают с небес и давят оказавшихся снизу. Горестный крик далекого терадона заставляет застыть в жилах кровь даже самого смелого противника.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на терадоне	6	2	3	3	3	2	4	1	6
Смелый наездник	6	2	4	3	3	2	4	1	6
Терадон	2	3	0	4	-	-	2	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

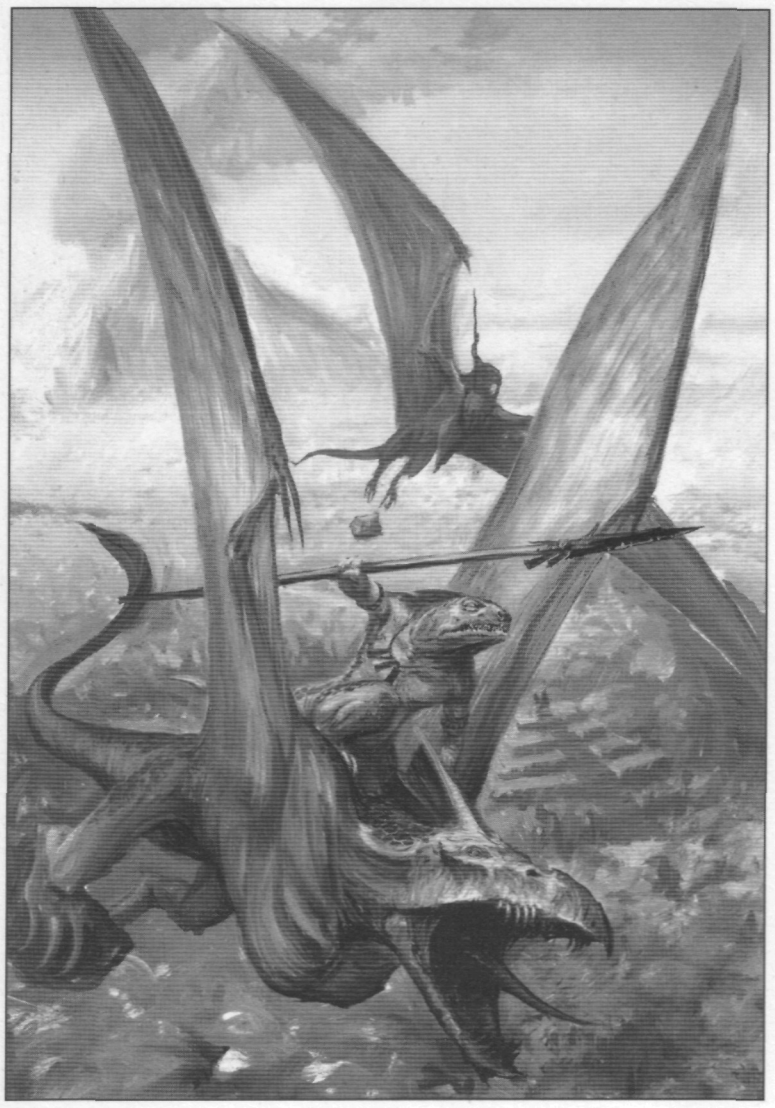
Хладнокровный; Отрава джунглей; Летающая кавалерия (см. основную книгу правил).

Ударить-и-убежать: терадоны – крайне ловкие хищники. Они могут использовать правило «Притворное бегство», как если бы они были легкой кавалерией (см. основную книгу правил).

Уронить камни: Раз за игру во время подфазы оставшихся перемещений фазы движения, отряд наездников на терадонах может уронить камни на вражеский отряд, если хотя бы одна модель наездников пролетела над ним в эту фазу. Все терадоны в отряде должны уронить камни одновременно. За каждого терадона противнику наносится D3 ударов силы 4. Учтите, что на эту атаку не распространяется правило «отрава джунглей».

Древесные Хищники: рожденные среди густого полога дождевых лесов Ластрии, терадоны приспособились летать через леса и джунгли. В отличие от обычных летунов, терадоны считают лес и джунгли как открытую местность для целей движения (но не для определения линии видимости), включая бегство, преследование и пр.

Скакун персонажа: если скинк-вождь берет терадона, он может присоединяться к отряду наездников на терадонах.

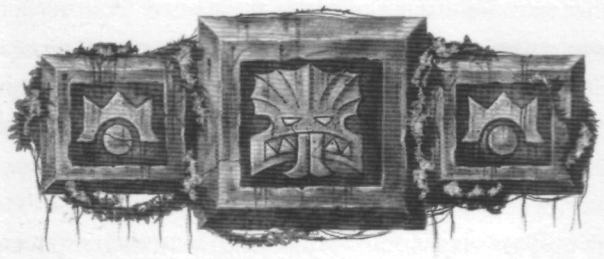


ОРАКУЛ КРОАКА

Скинк Тен-Цлати из Итцы известен как Оракл Кроака, так как он способен служить вместилищем духа почитаемых Мощей Жреца. Тен-Цлати летает на одном из могучих терадонов – ввысь и вширь. Говорят, Владыка Кроак через него видит все, происходящее в Ластрии.

КРОКСИГОРЫ

Кроксигоры – гигантские крокодилообразные существа, чьи тела слеплены из бугров жилистых мышц и больших челюстей, полных бритвенно-острыми зубами. Все, попавшее под жуткий укус ящера, быстро разрывается на части, когда он яростно мотает головой из стороны в сторону. Каждый из них облачен в природный доспех из толстой чешуи, прочного черепа и костяных наростов, защищающих спину. Если одна такая тварь полностью распрямится, она окажется вдвое выше ящера-солдата. Большие рептилии крайне живучи и могут вынести дюжину ранений, смертельных для менее стойкого зверя.



Изначально созданные для строительных работ, кроксигоры – невероятно сильные существа, способные переносить громадные тяжести. Они с одинаковой видимой легкостью могут перетащить большие каменные блоки для возведения зиккурата или разорвать человека надвое. Прирожденные водоплавающие, кроксигоры быстрым шагом преодолевают ластрийские топи, раздвигая заросли и оставляя за собой след из раздавленных растений.

Кроксигоры считаются одними из сильнейших служителей Старейших, пусть и не способными к умственному труду. Им требуется управление, и они инстинктивно и усердно подчиняются всем приказам, исходящим от более мелких сородичей, выказывая несвойственную таким чудовищам сообразительность. Они вылупляются достаточно редко, и зачастую всего по несколько особей. Появляются они из тех же зародышевых прудов, что и скинки, и два вида разделяют чувство взаимной привязанности. Во время боя склонные к колебаниям скинки стараются драться рядом с нависающими над ними кроксигорами, воодушевленные грозной силой могучих воинов.

Самым привычным и естественным способом вести сражение для кроксигора является использование своих могучих челюстей и громадных когтистых лап. Чтобы увеличить их разрушительную мощь, скинки приковывают к лапам больших рептилий оружие, применяя цепи из бронзы. Украшенные узорами орудия убийства по размерам превосходят ящера-солдата и для их подъема нужен целый десяток скинков. Кроксигоры размахивают громадными дубинами над головой маленьких земноводных, поражая врага.

Не слишком-то многочисленные, кроксигоры вносят внушительное опустошение на поле боя. Это ударные отряды, способные сломать хребет вражескому строю и превратить противников в кровавые ошметки. Мало кто может устоять перед нападением грозных рептилий, ведь только храбрейшие воины не бросятся наутек при виде громадных ящеров. Они вламываются во вражеские шеренги с леденящим душу ревом и истребляют все на своем пути, каждый взмах тяжелого оружия оставляет след из сокрушенных тел и искалеченных мертвецов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	3	7
Древний кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий; Чешуя 4+ ; Внушают страх.

Сородичи: Кроксигоры часто сражаются в одном отряде со скинками. Кроксигоры всегда находятся во втором ряду, пока в нем не останется слишком мало скинков (см. с. 41). Смешанный отряд скинков и кроксигоров не может совершать маневр поворота. Стрельба и таранные попадания распределяются по D6: 1-4 попадает в скинка, 5-6 – в кроксигора.

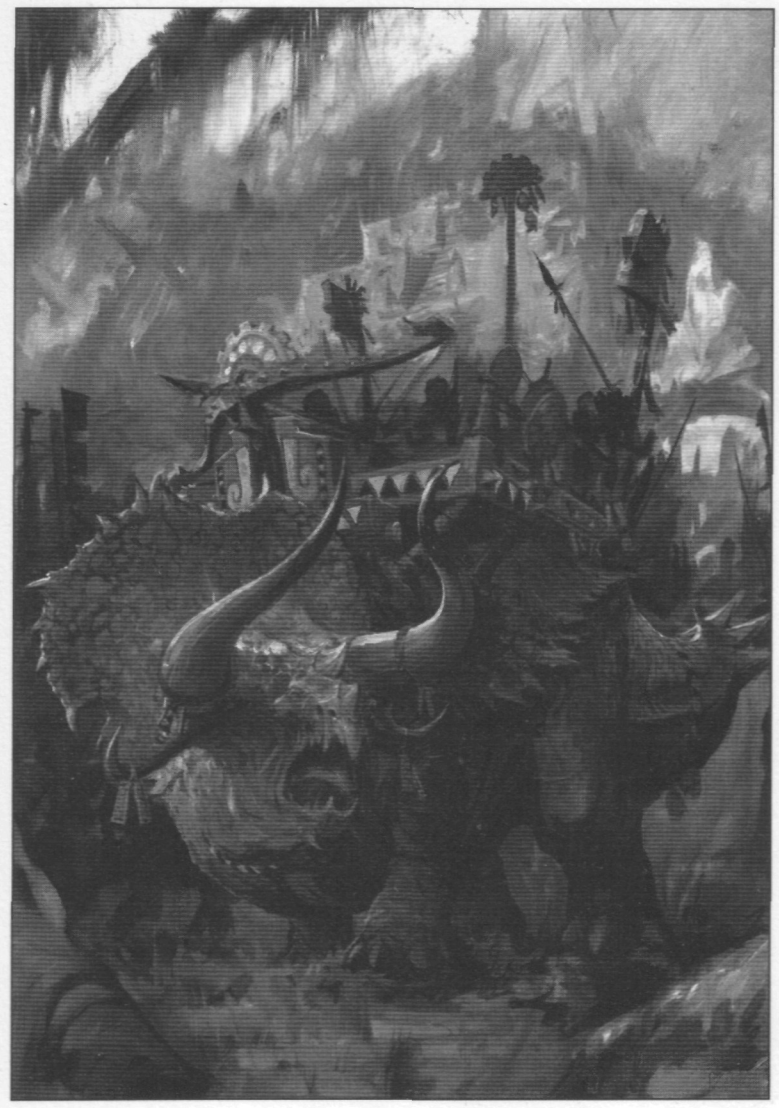
Большая досягаемость: Кроксигоры в смешанном отряде могут участвовать в бою даже через головы одного ряда скинков. Если кроксигор находится в базовом контакте со скинком (из того же отряда, что и сам кроксигор), который в свою очередь находится в базовом контакте с врагом, кроксигор также считается находящимся в базовом контакте с этим врагом. Это означает, что он может атаковать и быть атакованным этой вражеской моделью.



СТЕГАДОНЫ

Стегадоны – разновидность могучих рептилий, протаптывавших дорожки в доисторических дождевых лесах задолго до прихода Старейших. Большие рога выступают из костяного гребня зверя, а тело покрыто шипами и прочными пластинами. У них крупные хвосты, нередко увенчанные костяной булавой или палицей, способные наносить потрясающей силы удары. Стегадоны готовы пожирать все, что встретится им на пути, от обильной растительности джунглей до плоти тех неосторожных, кто попался ему на глаза. Эти чудовища – одни из самых крупных обитателей Ластрии, их тяжкая поступь способна сокрушить даже каменные плиты. Стегадоны крайне привязаны к своим владениям и очень воинственны, они атакуют любое существо, вторгнувшееся на их территорию. Другие звери стараются избегать могучих ящеров, опасаясь быть раздавленными или прободанными насквозь – жестокая и кровавая смерть. Даже сами джунгли, кажется, стараются отодвинуться с тропы громадной туши. Деревья превращаются в щепу или отбрасываются в сторону, когда стегадон проламывается через сплетение зарослей. Говорят, единственный вид, с которым чудовище обычно избегает столкновения – колоссальный громовой ящер, хотя самец стегадона, защищающий свои угодья в разгар брачного сезона, способен ответить и на такой вызов и, может быть, даже сумеет отогнать врага.

Лизардмены используют громадин для земляных работ и перетаскания тяжестей, особенно при расчистке джунглей и перевозке больших каменных блоков для строительства храмов. За этими стегадонами присматривают отряды скинков, ухаживающих за зверем всю свою жизнь. Большие ящеры защищают маленьких лизардменов, которых знают с самого рождения. На их спины навешиваются боевые башенки, откуда скинки бросают отравленные дротики и выпускают тяжелые стрелы из гигантских луков, называемых «Проклятье Сотека». Скинки могут увеличить разрушительную мощь стегадона, прикрепив к его бокам большие бивни и заостренные стволы деревьев. Некоторые холоднокровные, по рассказам, даже делают огромные защитные наголовники для своих питомцев. Основная сила зверя заключается в нападении на полном ходу. Стегадоны ужасающи в бою, они размазывают все и вся в кровавую кашицу под ногами и обращают врагов в поспешное бегство.



У самых старых стегадонов отрастают величественные рога, на концы которых скинки надевают металлические острия. Шкуры таких тварей более прочны, а хвосты завершаются еще более увесистой булавой. Это, без сомнения, наиболее крепкие и сильные из всех стегадонов. Они шествуют к сражению, а не бездумно вламываются в самую гущу схватки. В их боевых башенках находятся грозные духовые трубки, каждая способна выпустить целую связку дротиков, рассыпающейся воздухе, образующей облако ядовитой смерти, избежать которой можно только при большой удаче. Не зря же скинки называют такое устройство «Жало Сотека».

Буйный нрав громадных рептилий с возрастом обычно успокаивается, и старые стегадоны легче принимают новых погонщиков. Могучие звери живут дольше скинков, и один стегадон за свою жизнь может сменить несколько поколений смотрителей. Каждая новая группа скинков с благоговейным трепетом относится к большому ящеру, и самые древние стегадоны пользуются необычайным почетом. Некоторые погонщики врезают в шершавую шкуру зверя бронзовые пластинки и знаки, скорее для обозначения достоинств стегадона, нежели для дополнительной защиты.

Наиболее почитаемые стегадоны считаются достаточно сильными и уравновешенными, чтобы нести древние и хитроумные артефакты, известные как Божественные Устройства. Лизардмены утратили знание о принципах работы этих конструкций, но инкантации скинков-жрецов, управляющих ими, способны изменить течение колдовских потоков, превращая их в грозное оружие на поле боя. Насчитывается меньше десятка таких древних чародейских сооружений, они укрыты в самых отдаленных, затерянных в джунглях храмах. Первым, кто применил Божественные Устройства, стал Техенхауин, Пророк Сотека. В самый разгар осады Кветцы скинк-жрец повел свою паству в джунгли и вернулся три дня спустя – весь отряд ехал верхом на древних стегадонах с Божественными Устройствами на их спинах. С того времени они используются только в случае крайней необходимости, ведь каждое – орудие власти Старейших, и потеря даже одного несет угрозу необратимо нарушить Великий Замысел.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	6
Древний стегадон	6	3	0	6	6	5	1	3	6
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Упорный; Большая цель; Внушает ужас; D6+1 таранных ударов; Отрава джунглей; Иммунен к психологии; Чешуя 4+ (только скакун).

Древний стегадон имеет чешую 3+ (только скакун).

Оружие на башенке: стегадоны несут один гигантский лук, а древние стегадоны – две гигантские духовые трубки. Оружие на башенках может использоваться, даже если чудовище двигалось, но не может, если оно маршировало. Для выстрела из гигантского лука требуется два скинка, а для выстрела из каждой гигантской духовой трубки – по скинку (поэтому два скинка не могут метать дротики в тот же ход, когда стреляло оружие с башенки). Учтите, что стегадон – большая цель, поэтому погонщики могут стрелять над головами отрядов обычного размера.

Гигантская духовая трубка

Дальность	Сила	Урон	Особые правила
12 дюймов	3	1	ядовитые атаки

Каждая гигантская духовая трубка совершает 2D6 выстрелов.

Гигантский лук

Дальность	Сила	Урон	Особые правила
36 дюймов	5	D3	не применимы спас-броски за доспехи, ядовитые атаки

Гигантский лук пробивает шеренги так же, как и копьемет (см. основную книгу правил).

Скинки-погонщики: стегадон или древний стегадон несет на себе пять скинков. Если на нем едет персонаж, то он занимает место одного из погонщиков. Стегадоны обоих типов считаются чудовищными скакунами с множественными всадниками, включая следующие дополнительные правила:

-погонщики вооружены разнообразными орудиями убийства. Для целей игромеханики все они считаются ручным оружием и дротиками.

-стрельба и таранные попадания распределяются следующим образом. Бросьте D6. Если наверху есть персонаж, то на 1-4 попадание идет в зверя, на 5 в погонщиков и на 6 – в персонажа. Если персонажа наверху нет, то на 1-4 удар идет в зверя, а на 5-6 – в погонщиков.

-погонщики и персонажи на стегадоне получают спас-бросок за доспехи 3+, а на древнем стегадоне 2+. Этот спас-бросок не может быть улучшен каким-либо способом.

-В ближнем бою вражеские модели могут выбрать, куда направить атаки – в персонажа (если таковой есть), погонщиков или скакуна. В поединке сражаются только персонаж и скакун, а погонщики вообще не могут использовать свои атаки до конца поединка.

-если скакун убит, то погонщики погибают вместе с ним, раздавленные при падении громадной туши. Однако персонаж может продолжать сражаться в пешем строю, если у вас есть модель для его отображения. Если убиты все погонщики, скакун использует правила для ездовых скакунов, потерявших всадника. Для целей подсчета победных очков учитывается только скакун, если только на нем не едет персонаж. В любом случае скинки-неперсонажи не учитываются.

Сила отряда: независимо от числа наездников или погонщиков, стегадон или древний стегадон всегда имеет силу отряда 10.

Божественное Устройство: Древний Стегадон, взятый как скакун скинком-жрецом, заменяет свое оружие на башенке Божественным Устройством.

Пока скинк-жрец жив, он может использовать силу Устройства (в дополнение к сотворению заклятий). Заметьте, что ни один из нижеследующих эффектов не может быть рассеян – свитками рассеивания или каким-либо иным способом. Божественное Устройство может создать один из нижеследующих эффектов (выбирайте в начале каждой дружественной фазы магии):

- **Мистическая конфигурация:** выберите одну школу магии из описанных в основной книге правил. Все указанные сложности сотворения заклятий уменьшаются на один. Этот эффект длится до начала следующей фазы магии лизардменов. Если у вас несколько устройств, вы обязаны выбирать разные школы магии.
- **Испепеляющее положение:** все вражеские отряды в пределах 2D6 дюймов, даже находящиеся в ближнем бою, получают D6 ударов силы 4, от которых неприменимы спас-броски за доспехи. Отряды с правилом «нежить», «демон», «лесной дух» получают D6 ударов силы 5, от которых неприменимы спас-броски за доспехи.
- **Знамение Защиты:** все дружественные отряды в пределах 12 дюймов получают магический спас-бросок 5+ от любых дистанционных атак, которые исходят с расстояния более 12 дюймов от Устройства.

В дополнение, скинк-жрец, взявший Божественное Устройство как скакуна, считается магом на уровень выше для целей генерации кубов силы и рассеивания, а также для определения максимального числа кубов, которые он может использовать для сотворения заклятья. Если Древний Стегадон погибнет, а скинк-жрец уцелеет, это правило перестанет действовать.

ОХОТНИЧЬИ СВОРЫ САЛАМАНДР

Саламандры – крупные хищники, населяющие болота и речные дельты. Они равно быстро перемещаются по воде и по суше; у них сильные худощавые тела, грозные острые когти и длинный мускулистый хвост, помогающий стремительно прорезать толщу воды, настигая жертву. Саламандры отличаются завидным аппетитом и способны выслеживать и убивать существ, многократно превосходящих их по размеру.

Эти хищники могут извергать поток очень едкой жижи из желудка, обжигающей и умерщвляющей добычу. Яд столь активен, что вспыхивает почти сразу после контакта с воздухом. Он весьма быстро разъедает плоть, частично разлагая жертву еще до того, как саламандра приступит к пожиранию тела. У удивительных рептилий есть широкий гребень-капюшон и высокий спинной гребень, образующие действенный механизм охлаждения, предотвращающий перегрев холоднокровной саламандры от тепла, производимого ее собственным телом.

Приручение и управление саламандрой крайне непросто из-за их вспыльчивого характера. Несмотря на это, скинки-погонщики иногда захватывают их и дрессируют для охоты на более крупных тварей из джунглей. В сражении погонщики заставляют рептилию двигаться к противнику, а затем тыкают ее остриями копий, доводя до бешенства, чтобы она изрыгнула жуткую отраву – сложная и опасная работа для скинков, рискующих оказаться в желудке свирепой ящерицы или попасть под ядовитую струю. Кипящая желчь саламандры способна отделить плоть от костей и вражеские солдаты пытаются соскрести смрадную жижу с доспехов, прежде чем она проест металл. Саламандр так же можно заставить напасть на врага, дабы рвать его на части клыками и зубами – хищники настолько злобны, что требуется лишь легкое поощрение, на самом деле скинкам приходится скорее сдерживать саламандр от бездумного бега прямо к врагу, чем натравливать их.



Плюющих ядом рептилий используют и против врагов, надежно защищенных полевыми укреплениями. Атака саламандры опустошительна для такого противника, ведь огненная жижа проникает через бойницы, заживо сжигая находящихся внутри.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Саламандра	6	3	3	5	4	3	4	2	4
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Саламандры: Чешуя 5+ ; Внушают страх.
Все: Хладнокровный; Водоплавающий; Легкая пехота.

Охотничья свора: саламандры и скинки-погонщики сражаются смешанным отрядом легкой пехоты. В ближнем бою саламандры всегда образуют первую шеренгу, а погонщики становятся сзади. Учтите, что к этому отряду не могут присоединиться персонажи.

Стрелковые атаки и таранные попадания распределяются по D6: 1-4 попадает в саламандру, 5-6 – в погонщика.

Хотя саламандры и не считаются чудовищами, если все погонщики убиты, оставшиеся саламандры должны пройти тест на лидерство, и в случае провала – совершить бросок по таблице реакций чудовищ.

Изрыгает пламя:

Дальность	Сила	Спас-бросок	примечания
Арт. кубик	3	-3	огненная атака

Саламандры могут двигаться и стрелять. Заявленная цель должна быть на линии видимости. Они не могут заявлять реакцию «стоять и стрелять». Положите дыхательный шаблон узким концом к подставке саламандры, а широким – по направлению к цели. Бросьте артиллерийский кубик и переместите шаблон на выпавшее количество дюймов. Шаблон может перелететь через цель – пламя проносится над головами. Определите задетые модели по правилам дыхательного оружия (см. основную книгу правил). Если стреляет больше одной саламандры, полностью отработайте стрельбу одной, прежде чем переходить к следующей. Отряд, понесший потери от этой атаки, обязан пройти тест на панику.

При выпадении осечки, один или более невезучих скинков попали под огонь или были сожраны саламандрами – для скинка это одинаково гибельно. Уберите D3 погонщиков, эта саламандра не стреляет в этот ход. Тест на панику проходить не нужно.

ОХОТНИЧЬИ СВОРЫ РАЗОРДОНОВ

Шипастые разордоны – большие рептилии, живущие в бассейне Амаксонки и поедающие гигантских крылатых насекомых, являющихся бичом всей этой области. Удивительные создания обладают уникальным способом поражения добычи – рептилии покрыты шипами, которыми выстреливают с помощью сильного сокращения мышц. Даже одного такого снаряда достаточно для убийства большинства жертв, но, так как он усеян крючками, если уцелевшая добыча вытаскивает шип, она сама наносит себе более обширные повреждения и неизбежно погибает. Изредка крупнейшие разордоны отправляются за одним из громадных стегадоньих комаров. Такой враг требует для убийства множества шипов, но он настолько велик, что хищнику долгие недели не придется вновь выходить на охоту.

Даже такого искусного и грозного охотника как могучий разордон иногда пожирают более крупные обитатели ластрийских дождевых лесов. На вершине пищевой пирамиды находится карнозавр, но он - не единственное чудовище, рыскающее в глубине джунглей. Именно поэтому хищник обзавелся и своеобразной системой защиты. При возникновении опасности разордон выпускает десятки шипов одной-единственной мощной судорогой.

Заставить разордона выпустить свои шипы достаточно просто – скинкам всего-навсего надо уколоть зверя острием копья и броситься в укрытие.

Лизардмены обнаружили им и дополнительное применение – отражать вражеские нападения. При приближении противника зверя охватывает сильное беспокойство, и он реагирует так же, как на появление страшного хищника. Противники пронзаются сотнями колючек, те, что не погибли сразу же, быстро истекают кровью от многочисленных ран.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Шипастый разордон	6	3	3	5	4	3	4	2	4
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шипастые разордоны: Чешуя 5+ ; Внушают страх
Все: Хладнокровный; Водоплавающий; Легкая пехота.

Охотничья свора: шипастые разордоны и скинки-погонщики сражаются смешанным отрядом легкой пехоты. В ближнем бою разордоны всегда образуют первую шеренгу, а погонщики становятся сзади. Учтите, что к этому отряду не могут присоединиться персонажи.

Стрелковые атаки и таранные попадания распределяются по D6: 1-4 попадает в разордона, 5-6 – в погонщика.

Хотя разордоны и не считаются чудовищами, если все погонщики убиты, оставшиеся разордоны должны пройти тест на лидерство, и в случае провала – совершить бросок по таблице реакций чудовищ.



Стреляет шипами:

Дальность	Сила	Спас-бросок	примечания
12 дюймов	4	обычные	см. ниже

Каждый разордон совершает то число выстрелов силы 4, что выпало на артиллерийском кубе. Бросайте на попадание по обычным правилам. Отсутствует пенальти за движение, стрельбу на дальнюю дистанцию, многочисленные выстрелы и реакцию «стоять и стрелять». Они не могут стрелять после марша.

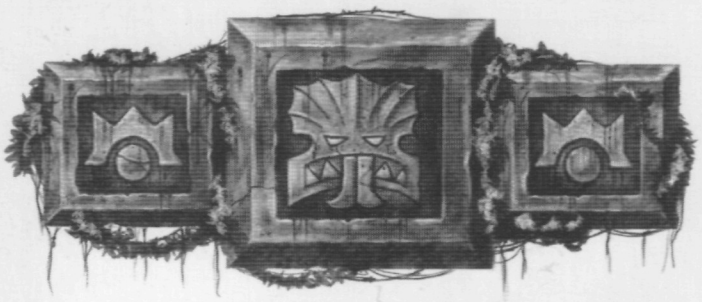


При выпадении осечки, один или более невезучих скинков попали под шипы и превратились в подушечки для иголок. Уберите D3 погонщиков, этот разордон не стреляет в этот ход. Тест на панику проходить не нужно.

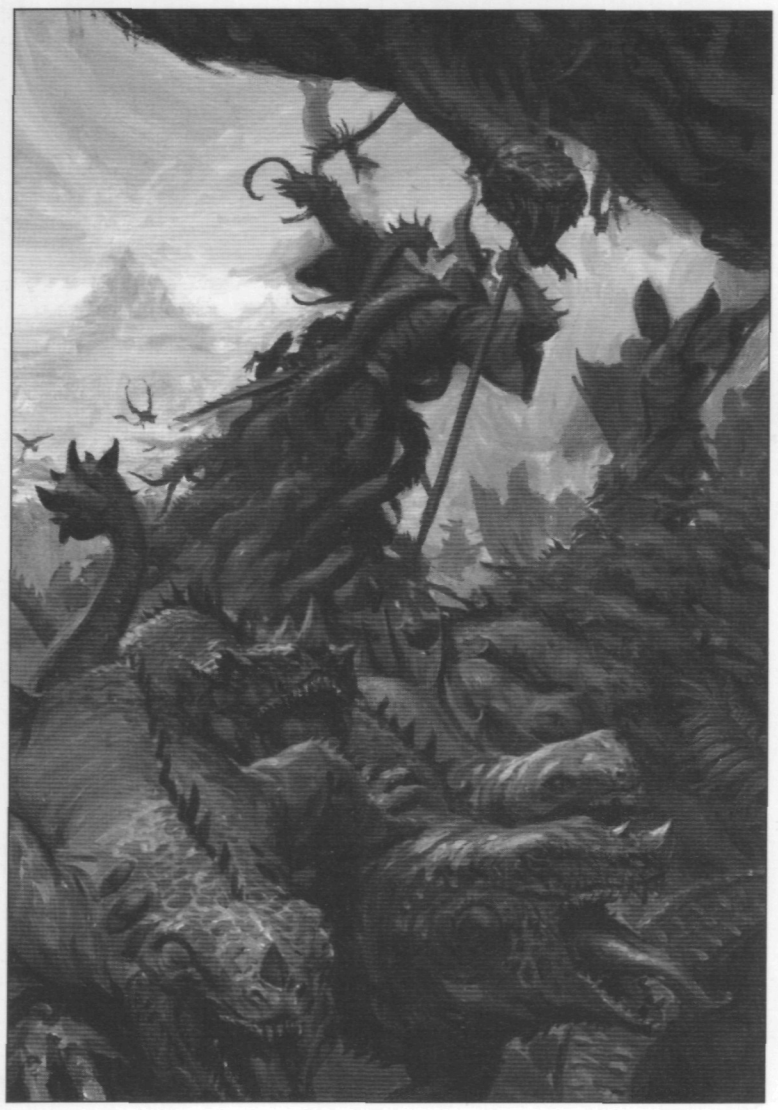
Разордоны обязаны заявлять реакцию «стоять и стрелять», если это применимо по правилам. Если они выбирают эту реакцию, за каждого разордона бросается два артиллерийских куба, результаты которых складываются.

СТАИ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ

Первобытные тропически леса Ластрии кишат бесчисленными разновидностями ядовитых тварей, начиная от крохотных ящериц и заканчивая большими питонами и многоножками размером в руку человека. Эти существа делают пребывание во владениях лизардменов крайне опасным, ведь они способны проникнуть в лагерь, заставляя пришельцев смотреть за каждым своим шагом. Постоянная угроза от свернувшихся в кольца змей, нападающих со свисающих над тропой ветвей или укрывшихся в сапогах и спальных мешках созданий с отравленным жалом, может поколебать решимость даже самого закаленного бойца.



Змеи посвящены Сотека, и в глубине каждого храма находится большая яма, полная рептилий. Во славу Сотека туда кидают пленников, пожираемых обитателями ямы - захваченные в битве враги по праву принадлежат Сотеку. Особенно радуют Змеиного Бога приношения из скавенов, ведь крысиное мясо – его любимое лакомство, и лизардмены всегда стремятся накормить своего покровителя этой вкусностью. Скинки-жрецы призывают благословение Сотека перед сражением кровавыми дарами; в ответ из зарослей появляются громадные стаи змей и прочих тварей, покрывающих все вокруг извивающимся пологом. Жрецам дарована власть над змеями, через них воля Сотека нисходит на других обитателей джунглей, дабы вершить праведный суд во имя Змеиного Бога – и утолять его неутолимую жажду.



В бою копошащаяся масса ползучих созданий продвигается вместе с основными отрядами в поисках теплокровной добычи. Они окутывают ноги врагов Сотека смертоносным потопом, шипя и плюясь ядом, погружая острые клыки и жала в незащищенную плоть. Некоторые ящерицы и насекомые нападают особенно омерзительным образом – выцарапывают глаза или вгрызаются в ушные раковины. Они забираются в щели доспеха, под одежды и заползают в открытые рты глупцов, закричавших от боли.

Стаи из джунглей наиболее опасны, когда они крадутся перед главной армией холоднокровных в виде громадного ковра. Любой противник, желающий приблизиться к лизардменам, должен отыскать в себе мужество преодолеть поток ядовитых рептилий, преграждающий ему путь. Это деяние поистине безрассудной доблести, которое редкие враги властителей Ластрии готовы предпринять, и еще реже они сохраняют в таком испытании жизнь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стая из джунглей	5	3	0	2	2	5	1	5	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Ядовитые атаки; Несломимый (Стая); Легкая пехота.

Маленькие: стаи из джунглей не блокируют линию видимости других отрядов.

«Я наконец-то оказался перед гигантской золотой статуей! Это был легендарный Золотой Змей, величайшее сокровище во всей Ластрии. Я один остался в живых, дабы узреть его.

Какая ирония судьбы, подумал я – добравшись до цели, я уже не имел возможности отломать от нее часть или унести ее целиком. Что ж, я все еще мог добыть себе кое-что на память.

Вытащив свой отличный стальной нож, я забрался на колосса и быстро дополз до головы статуи. Когда я уже готовился вырвать драгоценные камни из глазниц, я почувствовал под собою какое-то странное шевеление. Затем я заметил дрожание змеиного языка и услышал резкий вздох рептилии. Именно тогда я осознал свою ужасную ошибку…»

Дневники приключений в Ластрии

КАРНОЗАВРЫ

В джунглях Ластрии слышатся самые разные страшные звуки, но ничто не сравнится в производимом ужасе с громовым ревом карнозавра, эхо которого отдается по зарослям и разносится на мили по всем направлениям.

Карнозавры – смертельно опасные двуногие ящеры, рыщущие во тьме диких тропических лесов, вершина пищевой цепочки джунглей. Это гигантские хищники, взрослые особи которых достигают более тридцати футов от кончика носа до кончика хвоста. У них мощные челюсти, полные клыков, смахивающих на кинжалы, способных вырывать громадные куски плоти даже из более крупных существ. Пасть карнозавра столь широка, что в нее целиком помещается добыча размером с человека. Хищные ящеры наделены могучим телосложением, длинными мускулистыми задними лапами и внушительным тяжелым хвостом, помогающим удерживать равновесие во время погони за жертвой. У них также есть сильные передние лапы, увенчанные острыми когтями, более чем способными прорвать крепкую шкуру больших доисторических чудовищ, обитающих в глубине ластрийских джунглей. Они быстро приканчивают любого врага, оказавшегося столь глупым, чтобы встать на пути совершенного хищника.

Свирепый плотоядный ящер – единственный известный вид, охотящийся на могучих стегадонов. Схватка между двумя чудовищами – величественная драма, нередко оставляющая тяжело раненым даже победителя. Карнозавры обычно держатся поодиночке, хотя были случаи объединения их в стаю под началом особенно властного самца, если им угрожали немногие твари джунглей, способные устрашить громадных хищников.

Изредка драгоценное яйцо похищается из гнезда самки смелыми скинками-охотниками и приносится в священный город для выхаживания. Это очень опасное предприятие, добывать такие яйца, ведь ничто не сравнится с яростью мамаши-карнозаврихи! Яйца высоко ценятся и окружаются тщательным вниманием, пока, в конце концов, юный ящер не проламывает скорлупу изнутри с помощью услужливых скинков. Вскоре он перерастает своих «родителей», и даже новорожденный карнозавр может перекусить маленького лизардмена на две части. Заботой многих скинков хищные ящеры готовятся к битве, в итоге приноравливаясь к одеваемой на них боевой упряжи и медленно обучаясь выполнять команды седока.

Только самые могучие ящеры-солдаты могут сражаться верхом на карнозавре, и для управления зверем требуется и сила и мастерство. Громадные хищники не лишены сообразительности и подчиняются разве что поистине стальной воле. Тем не менее, в разгар схватки запах крови ввергает карнозавра в яростное кровавое безумие, единственное его намерения тогда – убивать, и он уже не слушает приказов хозяина. Только после того, как все успокоится, и плотоядное чудовище насытит свое брюхо, всадник сможет снова отдавать команды грозному скакуну.

Армия лизардменов, шествующая возле своего предводителя, восседающего на спине карнозавра – одно из самых внушительных зрелищ, которые только можно увидеть во всей Ластрии.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 4+ ; Внушает ужас.

Кровавое безумие: Карнозавры практически не поддаются контролю, когда попробуют свежей крови. Когда карнозавр нанесет противнику первую рану (после всех спас-бросков), он сразу же становится подчинен правилу «бешенство». Карнозавр никогда не теряет правило бешенство, даже если побежден в ближнем бою. (См. основную книгу правил).

Совершенный Хищник: укус карнозавра способен искалечить любую добычу в джунглях. Каждая нанесенная им рана (после всех спас-бросков) превращается в D3 ран.

ТАЙНА «НАРЦИССА»

Первым карнозавром, встреченным человеком стал вовсе не взрослый ящер в привычной среде обитания. Вместо этого бездумные исследователи похитили яйцо. Полгода спустя корабль путешественников, «Нарцисс», был замечен выброшенным на берег Бретонии. Все, что удалось обнаружить – разбитая скорлупа яйца и кости команды. Следы того, что было в яйце так и остались не найдены…

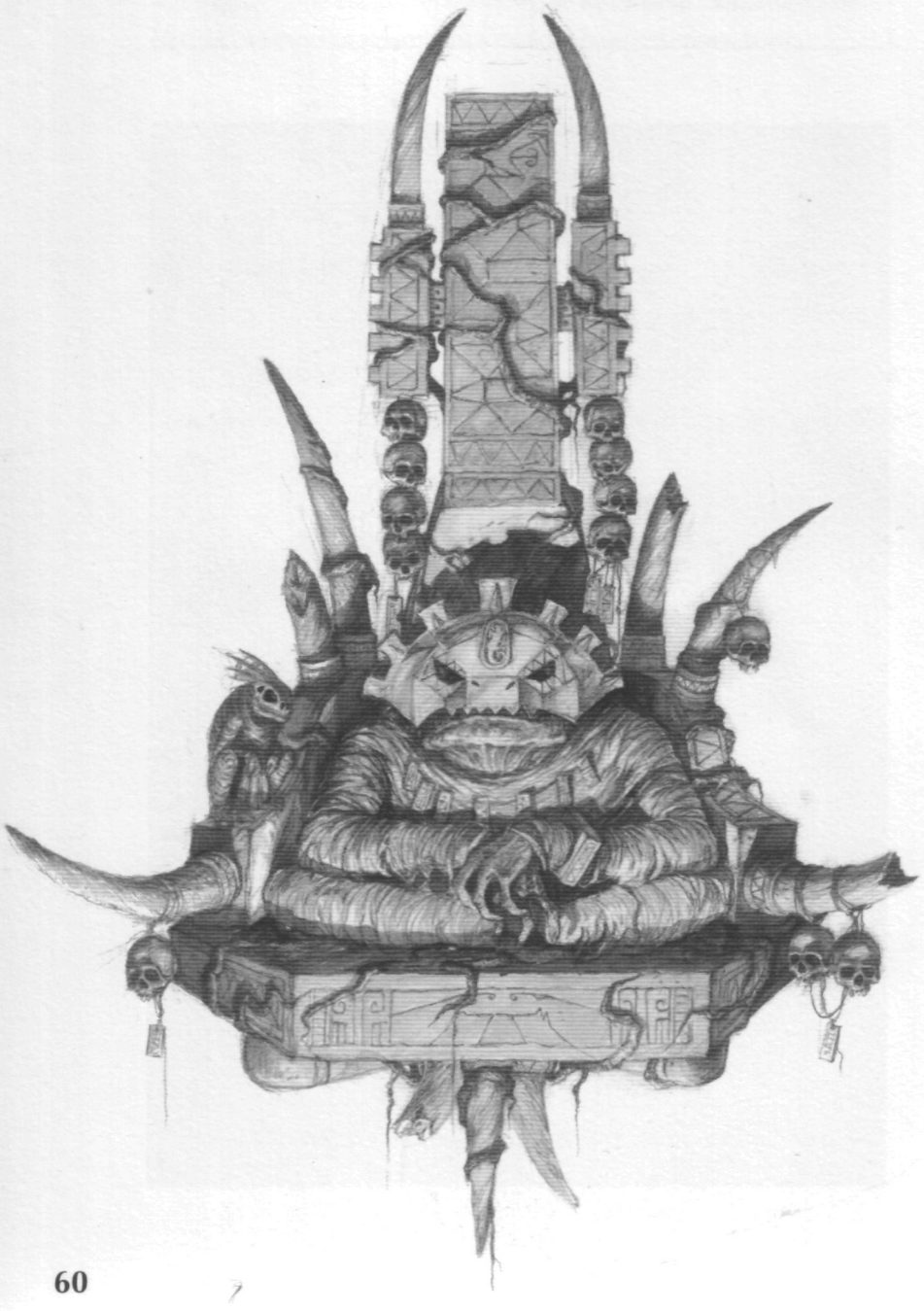


ВЛАДЫКА КРОАК

ПОЧИТАЕМЫЕ МОЩИ ЖРЕЦА, СПАСИТЕЛЬ ИТЦЫ

Почитаемый Владыка Кроак был первым из Сланнов, слепленных из материи этого мира, старейшим из Первого Поколения Магов-Жрецов. Именно Кроак выделялся среди них, величайших волшебников, когда-либо живших на планете, своим чародейским даром. Предание гласит – сам загадочный Старейший, Тепок, обучал Кроака черпать силу в магических ветрах, а всегда спокойный Потек – развоплощать заклятья. В исторических записях повествуется о деяниях Сланна и его собратьев, обучивших предков высших эльфов Высокому Искусству, которое они применяют и по сей день – от времен золотого века Ультуана, еще до появления собственных летописей Азур. За свою жизнь Маг-Жрец видел расцвет и падение цивилизаций, подъем и полное исчезновение целых рас. Владыка Кроак присутствовал при зарождении того мира, что мы видим сегодня, и, по легенде, он обречен продержаться до конца времен, когда континенты загорятся и мир будут поглощен пламенем.

Маг-Жрец совершил свое самое драгоценное жертвоприношение во время Великой Катастрофы - его смертное тело было разодрано на части сворой порожденных бездной чудовищ. Дух же Сланна не счел себя побежденным. Кроак сотворил последнее, величайшее заклятье, изгнавшее бушующую орду демонов и спасшее Итцу, Первый Город и, возможно, даже всю расу лизардменов, от уничтожения. Дух Кроака оказался столь могущественным, что он сумел приковать себя к останкам, отказавшись покинуть мир смертных. Вместо этого Кроак стал первыми из почитаемых Мощей Жрецов.



Иссохшая, безжизненная оболочка Сланна была облачена в золотые священные покровы, как и подобает великой реликвии, относящейся к эпохе, когда Великим Замыслом управляли сами Старейшие. Говорится – Владыка Кроак продолжает приветствовать восходящее солнце в каждый первый день каждого нового года, взирая на него из-за загадочного и величественного изображения посмертной золотой маски, в то время как к его древнему трону прикреплен штандарт со священным змеем. Сие является предметом долгих споров среди более молодых Магов-Жрецов, служит ли знамя символом Сотека, ведь Владыка Кроак погиб за многие века до пришествия Змеиного Бога. Вполне вероятно, что Сланн, в своей великой мудрости, знал о предопределенности пробуждения Сотека и уже тогда начал отдавать ему дань уважения. Возможно, Кроак сам призвал Змеиного Бога, сформировав его образ в глубинах своего непостижимого разума.

Кроак больше не общается со своими собратьями напрямую, но его бестелесный призрак все еще способен взаимодействовать с миром материи, пусть и своеобразно. Дух Сланна может завладеть телом добровольного помощника и наделить его оболочку частицей своей магической силы. Это способно оставить неподготовленный «сосуд» потрясенным и лишенным разума из-за сверхъестественной мощи Кроака. Для скинка-жреца подобное деяние – великая честь, переживание, исполненное религиозной значимости и трансцендентности. Почитаемый Владыка Кроак обожествляется до такой степени, что в Итце ему приносят жертвы наравне с Сотеком и другими Старейшими. Завладев телом, Сланн высвобождает большую часть чародейского дара, в ином случае растрачиваемого на удержание духа возле рассыпающихся мощей. Дух Кроака направлял лизардменов на тысячи свершений, самое последнее – руководство скинком Тен-цлати в его поиске и возвращении Утерянных таблиц. Кроме этого существует много иных, менее явных путей воздействия древнего Мага-Жреца на происходящее, которыми он следует к некоей цели, непостижимой для всех, помимо самого Владыки.

Мумифицированные останки Владыки Кроака выносились из запечатанного схрона в Итце и сопровождали армии лизардменов во многих победных походах на протяжении бессчетных веков. В сражении пробудившийся дух Сланна можно ощутить, когда он парит подле забальзамированного тела Мага-Жреца. Некоторые сильные маги способны воочию узреть древнего бестелесного чародея, нечеткий силуэт из чистого сияния, висящего в воздухе или проносящийся в небесах, излучая слепящую ауру могущества. Колдовские ветра повинуются малейшей прихоти Кроака, протекая через его смертные останки, прежде чем вырваться грозной волной разрушения, истребляя врагов холоднокровной расы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Владыка Кроак	4	1	3	3	5	6	1	1	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Несломимый; Внушает страх; Горючий; Сила отряда 3.

Первое поколение. *Легенды о Кроаке утверждают, что в глубинах неописуемого разума он хранит больше забытого знания, чем будет когда-либо доступно величайшим из магов. В свое время он был искуснейшим из чародеев, но Сланн давно уже отказался от колдовства смертных в пользу своего последнего – и самого могущественного заклятья.*

Владыка Кроак является магом 4 уровня. Он знает одно заклинание – « Спасение Итцы». У него нет ограничения по количеству кубов силы, которые он может использовать для сотворения этого заклятья. Если Кроак совершает магическую ошибку, заклинание автоматически проваливается, но он не делает броска по таблице магических ошибок.

Дух Владыки Кроака. *Телесные мощи Кроака наполнены волшебной силой Старейших, небольшая доля которой может быть отдана другим Магам-Жрецам и скинкам-жреца.*

Кубы силы, генерируемые Кроаком, добавляются в общий пул кубов силы армии.

Превосходный щит Старейших. Щит Старейших дает Кроаку магический спас-бросок 3+.

Стражи вечности. *Звездная зала Кроака на вершине Великой пирамиды Итцы охраняется отрядом ящеров-храмовников, по преданию почти столь же древних, как и сами Мощи Жреца. Неясно, живы ли они еще или же погибли во время тысячелетий исполнения священного долга и теперь – не более чем иссохшие трупы, оживленные выдающейся волей повелителя.*

Владыка Кроак может присоединяться к отряду Храмовой Стражи по правилам обычного Сланна. Применяется как правило Сланна « Стражи», так и правило Храмовой Стражи «Священный долг». В дополнение, если Кроак присоединяется к Храмовой Страже, отряд становится Несломимым.

СВЯЩЕННЫЕ ТАБЛИЦЫ

Самыми почитаемыми из всех чудесных реликвий, оберегаемых лизардменами, являются Священные таблицы. Каждая из них сделана из золота, материала, выбранного не за его стоимость, но за его долговечность. На каждой вырезаны последовательности иероглифов - письменности холоднокровной расы, описывающей событие, уже произошедшее или принадлежащее отдаленному будущему. Грядущее, указанное на таблицах, считается одновременно пророчеством и руководством к действию. Если событие предсказано, лизардмены обязаны привести его к исполнению, точно в назначенный срок. Каждый священный город хранит собственную последовательность таблиц, хотя ни один из них не располагает полным комплектом – со времен Великой Катастрофы.

Спасение Итцы. *Это было последним заклинанием, покинувшим губы Владыки Кроака прежде чем на него обрушилась свора Великих Демонов Хаоса, на ступенях пирамиды Итцы в разгар титанической битвы за Первый Город Ластрии. Оно также является наиболее сильным. Могущественные чары воплотились, спустя миг после разрушения телесной оболочки Сланна, в слепящий взрыв чистейшей энергии, моментально изгнавшей демонов, кишащих в городе. Почитаемый Владыка Кроак все еще несет в себе грозную власть Спасения Итцы, готовый обратить ее против гнусных служителей Хаоса, если они вновь будут угрожать землям Ластрии.*



Это заклятье может быть сколдовано в четырех вариантах. Выберите необходимую сложность сотворения заклятья перед броском кубов на сотворение.

Сложность	Дальность
5+	6"
10+	12"
15+	18"
20+*	24"

Заклинание поражает все вражеские отряды в пределах выбранной дальности, даже если они участвуют в ближнем бою. Каждый отряд получает 2D6 ударов силы 4 (бросайте отдельно за каждый отряд). Если заклинание поражает демонов, нежить или лесных духов, сила ударов увеличивается до 5. Удары распределяются как при стрельбе. Заклинание может быть сколдовано неограниченное число раз, на сколько хватит имеющихся кубов силы.

*Это исключение к обычному пределу сложности сотворения в 15!

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Золотая посмертная маска. *Артефакт Владыки Кроака сделан из безупречного, сверкающего золота, он защищает мумифицированную голову почитаемых Мощей Жреца. Самой впечатляющей деталью на маске являются два пристально смотрящих ока, созданных из врезанных в золото белых и желтых драгоценных камней, обозначающие всевидящие и неморгающие глаза Кроака, взирающих на совокупность вечностей и наблюдающих за его поданными из-за пределов времени и пространства.*

Талисман. Все стрелковые атаки и атаки и ближнем бою, направленные прямо против Владыки Кроака, получают пенальти -1 на попадание.

ВЛАДЫКА МАЗДАМУНДИ

ПОВЕЛИТЕЛЬ СОЛНЕЧНОГО ГОРОДА, ТОТ, КТО ЕДЕТ НА РОГАТОМ ЗВЕРЕ

Владыка Маздамунди – старейший и могущественнейший из всех ныне живущих Магов-Жрецов. Он – мастер геомантических искусств, ведь его учителем был никто иной, как сам Владыка Кроак. Одна лишь близость Сланна заставляет все существа, кроме самых волевых, опускать взгляд и падать на колени в благоговейной мольбе. Маг-Жрец изучил Утерянные таблицы и обрел прозрение, объявив, что лизардмены не исполнили самый первый приказ Старейших – уничтожение рас, не являющихся частью Великого Замысла. Кроме того, многие расы отклонились от завета Старейших и должны вернуться во владения, отведенные им в вечности. Все эльфы обязаны покинуть заморские колонии и отправиться на Ультуан, понужденные жить единым сообществом в золотой обители, предоставленной им. Людям надо бродить только в пределах Старого Мира, а гномы никогда не будут вновь отходить от Гор Края Мира. Маздамунди верит – нет смысла переходить к следующей части плана звездных владык, не завершив первую – это приведет только к дальнейшим искажениям.

Владыка Маздамунди – самый деятельный Слан, и, хотя его неописуемое сознание и не знает мятежных чувств гнева или мести, военные походы Мага-Жреца унесли многие тысячи жизни врагов холоднокровной расы. Он приказал уничтожить недозволенные поселения юных рас, в дополнение к *очищению мира от скверны зеленокожих и Хаоса.*

Когда армии Хексоатля идут на войну, Владыка Маздамунди нередко лично ведет их, возвышаясь на своем троне-паланкине, находящемся на спине могучего стегадона. Он управляет громадным зверем одной только силой воли. Проявление могущества Сланна – поистине ужасное зрелище, целые отряды истребляются небрежным взмахом руки и сама земля дрожит при его прошествии.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Маздамунди	4	2	3	3	4	5	2	1	9
Жлак	6	3	0	6	6	5	1	3	6

СКАКУН

Жлак. Он подчиняется всем правилам на обычного древнего стегадона, за исключением того, что туша Маздамунди и его громадный паланкин замещают команду погонщиков и оружие на боевых башенках. Жлак также имеет спас-бросок за доспехи 2+ и дает Мазадмунди спас-бросок за доспехи 2+. Если Маздамунди убит, Жлак обязан пройти обычный тест на реакцию чудовища. Если погибает Жлак, Маздамунди использует для движения свой собственный паланкин, как обычный Сланн.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Упорный; Щит Старейших (см. стр. 43).; Душа камня (см. стр. 43)..

Владыка магов Хексоатля: Маздамунди является магом 4 уровня. Выберите одну из восьми школ, описанных в основной книге правил. Он знает все заклятья этой школы, а также «Разрушение городов». У него нет ограничения по количеству кубов силы, которые он может использовать для сотворения одного заклятья.

Разрушение городов
(Колдуется на 13+).
Произносимые слова могущественного заклятья заставляют почву вокруг содрогаться в корчах, вызываемых невообразимым сейсмическим напряжением. Сами тектонические плиты трутся друг о друга, издавая леденящий душу рев. С оглушающим, слишком низким для человеческого уха раскатом грома, рвущим барабанные перепонки и сводящим с ума, высвобождается мощь самих континентов, земля разверзается жуткими трещинами, в которые проваливаются враги холоднокровной расы, обретая гибель в чреве планеты.

Заклятье имеет дальность 18 дюймов. Один вражеский отряд получает 2D6 ударов силы 5, когда под ним открывается провал и земля затягивает свою жертву. Отряд, потерявший от заклятья какие-либо раны, ополовинивает свой показатель движения в следующую фазу движения – воины выкарабкиваются из трещин сами и вытягивают товарищей. Отряды, находящиеся внутри здания, получают 3D6 ударов силы 5, когда на них падают стены и перекрытия. Летающие отряды и отряды, игнорирующие влияние ландшафта, не подвержены этому заклятью.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Палица Кобры. *священная реликвия, также называемая Палицей Маздамунди, выполнена в виде открытой пасти кобры с клобуком???. Оружие словно обладает собственной жизнью, нанося удары с молниеносной скоростью, кусая вражеские клинки прежде, чем их движение достигнет цели.*

Атаки этим оружием имеют силу 5 и правила «всегда бьет первым» и «ядовитые атаки». Если удар попадает, а цель обладает каким-либо магическим оружием (ями), одно такое оружие уничтожается (по вашему выбору).

Солнечный штандарт Хексоатля. *Сияющий золотой тотем наполняет силой воинов Хексоатля, помогая им совершать еще более доблестные деяния во имя Старейшего Чотека, Повелителя Солнца, а также ради их хозяина, Владыки Маздамунди.*

Солнечный штандарт Хексоатля является знаменем армии. Учтите, что второе знамя армии уже не может быть взято другим персонажем.



КРОК-ГАР ДРЕВНИЙ

ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ ВОЖДЬ ЯЩЕРОВ, ПОСЛЕДНИЙ ЗАЩИТНИК КСЛОТЛЯ

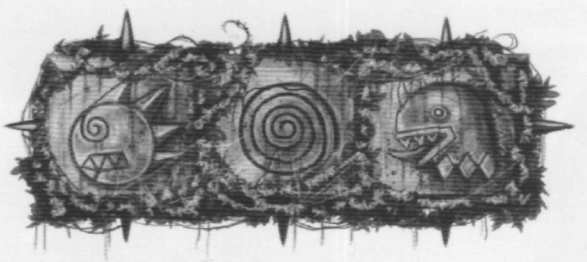
Покрытый шрамами вождь ящеров Крок-Гар – древний ящер-солдат из ныне разрушенного священного города Кслотля. Прожив тысячи лет и сражавшийся в бесчисленных войнах, он видел многие изменения, произошедшие в мире, однако сознание вождя сосредоточено только на битве, равно сознание любого другого ящера.

Выводок, принесший в свет Крок-Гара, состоял только из нескольких ящеров, каждый из которых был могучим созданием, отмеченным для будущего величия благословлением самого Кслотля. Их природная хитрость и врожденная воинственность превосходила способности сородичей, они также обладали инстинктивной властью над обитателями джунглей, прилегающих к городу. Возникновение выводка Крок-Гара совпало с обучением стаи карнозавров, и ящер заявил право на самую вспыльчивую и свирепую особь.

Великий катаклизм разразился всего лишь столетия спустя после рождения Крок-Гара. По всей планете хлынули демоны, бушующим паводком ужаса и смерти. Старейшие исчезли, все казалось потерянным. Ящер и его сородичи постоянно находились в дозоре возле подступов к городу, разбивая целые армии демонов, пытающихся нанести удар священному Кслотлю, сдерживая у рубежей нескончаемый поток исчадий бездны.

Когда Маги-Жрецы города объединили силы в попытке отбросить колдовскую мощь Хаоса, Крок-Гар с солдатами-ящерами хранили от демонов материальный мир. Но магические барьеры вокруг города медленно отступали под натиском орущих сущностей Хаоса. Другие священные города также находились в осаде, мало что отдавалось ими для поддержки Кслотля. В конечном итоге, после почти тридцати солнечных циклов, в охранных чарах появилась трещина, и один из Сланнов скорчился от переполнивших его неуправляемых энергий. Его душа была разорвана призрачными когтями, а в его плоть вторглась демоническая тварь. За считанные мгновения одержимый перебил остальных Магов-Жрецов, погруженных в глубокое сосредоточение. Все могущество Хаоса вырвалось в пределы Кслотля. К тому времени, когда вождь ящеров пробился в центр города, он уже находился в руинах, а все жители были перебиты.





Полностью окруженные, Крок-Гар и его воины сражались спиной к спине, а орды демонов раз за разом атаковали ящеров. Солдаты Крок-Гара падали один за другим, пока не осталась крохотная горстка. Под началом вождя немногие уцелевшие ящеры сумели вырваться из обреченного города, изгоняя в бездну всех визжащих демонов, что вставали у них на пути.

Хотя его священный Кслотль лежал в руинах и его повелители, Маги-Жрецы, погибли, Крок-Гар продолжал направлять свои стремительные патрульные отряды через прилегающие к городу джунгли, очищая их от демонов и истребляя всех, кого они находили. В конце концов, когда эльфы провели Великий Ритуал, армии демонов рассеялись. После Великого Катастрофы вождь ящеров все еще направляет шаги уцелевших солдат Кслотля в их странствиях по тропическим лесам, где они охотятся на всех пришельцев, достаточно глупых, чтобы забрести во владения холоднокровных.

Крог-Гар был выбран никем иным, как самим Владыкой Маздамунди из Хексоатля, чтобы служить генералом его армий. Маздамунди одарил вождя древним артефактом, известным под названием Длань Богов, с помощью которого Крок-Гар может сжигать плоть с костей врагов в слепящей вспышке силы. Это устройство также позволяет Сланну передавать сообщение и приказы своему избранному чемпиону. Ящеру поручена священная обязанность уничтожить те расы, что не являются частью Великого Замысла. Крок-Гар беззаветно предан Владыке Магов Хексоатля и в его холоднокровном сердце нет жалости к пытающимся воспрепятствовать исполнению великого долга.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Крок-Гар	4	6	3	5	5	3	4	5	8
Гримлок	7	3	0	7	5	5	2	5	5

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Легкий доспех.

СКАКУН

Гримлок. *Древний, покрытый шрамами вождь ящеров Крок-Гар и его собратья, едущие верхом на холодных, обладают врожденной властью над холоднокровными обитателями тропических лесов Ластрии. Крок-Гар имеет особенную связь с могучим Гримлоком, двенадцатым по счету карнозавром, которого он направляет в сражении – предыдущих скакунов уже нет в живых.*

Гримлок подчиняется всем правилам нормального карнозавра, за исключением того, что сильная воля Крок-Гара отменят правило «кровавое безумие». Если Гримлок убит, Крок-Гар становится бешеным. Если Крок-Гар убит, Гримлок автоматически проходит тест на реакцию чудовища и сразу же становится бешеным. В дополнение, Гримлок никогда не теряет свое бешенство.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 4+ .

Благословенный выводок Ксхотля. Древний, покрытый шрамами вождь ящеров Крок-Гар имеет магический спас-бросок 5+ . Если этот спас-бросок провален в ближнем бою, отряд, нанесший удар, немедленно получает автоматическое попадание силы 5

Армия Крок-Гара. *Крок-Гар возглавляет быструю армию, внушающую ужас в сердца противников.*

Армия под началом Крок-Гара может включать один отряд Всадников на Холодных в слот основного отряда.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Длань Богов. *Крок-Гар может создать обжигающий световой шар в своей ладони, после чего послать его во врага, испуская с кончиков пальцев извивающиеся силовые дуги.*

Связанное заклятье, уровень силы 5. Крок-Гар может направить энергию артефакта в любую цель, которую он видит. Длань Богов имеет предельную дальность в 12 дюймов и автоматически поражает все вражеские отряды в пределах линии видимости, находящиеся также в пределах 12 дюймов от Крок-Гара. Пораженные отряды получают D6 ударов силы 4.

Почитаемое копье Тланксла. *Могущественное оружие по легенде принадлежало воинственному Старейшему, божественному Тланксле, едущему в бой на небесной колеснице. Оно гудит от древней силы, а пораженные им переполняются вихрем роковых видений, вытягивающим волю к сражению.*

Почитаемое копье Тланксла дает Крок-Гару +1 к силе в тот ход, когда он совершает нападение. Любая рана (после всех спас-бросков), нанесенная копьем, считается двумя при подсчете результата боя. Против отрядов, иммунных к психологии, Почитаемое копье Тланксла является обычным магическим копьем.

ПРИЧИТАЮЩИЕСЯ ЖЕРТВЫ

Со времен пришествия Змеиного Бога лизардмены находятся в состоянии постоянной войны со скавенами. Хотя полчища крысунов давно были выбиты из Ластрии, небольшие гнезда по-прежнему загрязняют своим присутствием болота, а также сырые туннели под храмами, заброшенными еще в древности. Патрули правителей Ластрии разыскивают таких нарушителей и, по мере возможностей захватывают их живьем, отводя в один из великих священных городов. Здесь крысунов содержат в огромных ямах, каждая из которых полна копошащихся, пищащих, покрытых нечистотами грызунов.

В особый момент лунного месяца пленников одурманивают парами сильного наркотика и выводят из смрадных ям. Один за другим скавены попадают на вершину Великой Пирамиды, дабы предстать перед скинком-жрецом. Скинк произносит имена Старейших, предлагая им жертвенное подношение, ведь сами звездные владыки пожертвовали собой, дабы спасти мир во время Великой Катастрофы. Затем крысуна убивают. Вид обряда зависит от того, какому из Старейших посвящена храмовая пирамида. Большинство несут имя Сотека, поэтому пленника бросают в глубокую шахту, на дне которой живут тысячи кровавых гадюк или, возможно, один из могучих Свернувшихся-в-Кольца. Другие церемонии подразумевают обрядовое сожжение, утопление или обескровливание захваченных крысунов.

Иногда в руки лизардменов попадает великий скавенский предводитель. Ритуал отправления такого пленника к Старейшим очень важен, и нередко на центральной площади собирается значительная часть всех обитателей священного города, чтобы стать свидетелями обряда. Церемонию торжественно проводит самый старший скинк-жрец, а смертельный удар зачастую наносится самым могучим вождем ящеров из присутствующих. Согласно архивным записям, наибольшее число таких обрядов совершил Крок-Гар, принеся в жертву с начала эпохи Змеиного Бога свыше тысячи скавенских вожаков.



ЧАКА

СТРАЖ ВЕЧНОСТИ, ИЗНАЧАЛЬНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ КСЛАНХУАПЕКА

Очень немногие ящеры-храмовники выказывают способности, достаточные для обретения права защищать Мага-Жреца, пока он медитирует в своей Зале Вечности, ведь именно в это время Сланн наиболее уязвим. Избранные, сочтенные достойными для исполнения почетнейшей из обязанностей, получают титул Стража Вечности.

В Ксланхуапеке званием и ответственностью Стража Вечности наделен Чака, доблестный ящер, тысячи лет защищающий правителей Города Туманов. Когда Сланн погружается в транс, только Чаке доверяется надзирать за ним в Зале Вечности. Для Чаки привычно нести дозор в течение долгих столетий, и безопасность высших Магов-Жрецов – его священный долг.

Чака – последний оставшийся из своего выводка, старейший из городских храмовников. Он ни разу не нарушил своей клятвы и истребил целые отряды врагов, дерзнувших предпринять покушение на его подопечного – каждый взмах палицы из звездного камня оставлял разрушительную прореху в их рядах. Один только Чака является последним рубежом обороны между клинком убийцы и оберегаемым Сланном. Его навыки телохранителя росли вместе с возрастом, и ни один Маг-Жрец, охраняемый Чакой, не умер под мечом врага.



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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 4+ ; Священный долг (см. стр. 47).

Совершенный телохранитель. Чака обязан всегда бросать вызов на поединок и никогда не может отказаться от вызова. В поединке Чака обязан перебрасывать проваленные броски на попадание.

Если Чака присоединен к отряду Храмовой Стражи, в котором находится Сланн, и Чака и отряд получают правило «несломимые» и перебрасывают все проваленные броски по правилу «берегитесь, сэр!». Если Чака или Сланн погибают, отряд немедленно теряет вышеуказанные преимущества.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Палица из звездного камня. *Массивная двуручная палица создана еще до возведения первого священного города, и ее камень – не из этого мира. Громадное оружие способно преградить путь нападающего или размазать его в крошево – с одинаково пренебрежительной легкостью.*

Двуручное оружие. Если против Чаки в ближнем бою используется магическое оружие, оно считается обычным того же типа. Если удар Чаки попадает в ближнем бою по отряду противника, противник обязан рассказать ему обо всех магических предметах в отряде.

Шлем Изначального Стража. *Храмовник облачен в тяжелый череп, когда-то принадлежавший самому первому ящеру Храмовой Стражи, Хранителю Изначальных. Дух давно погибшего стража остается в артефакте, повышая чувство угрозы до сверхъестественного уровня.*

Вражеские отряды с правилом «разведчик» не могут выставляться на поле ближе чем в 20 дюймах от Чаки. В дополнение, если вражеские отряд в пределах 20 дюймов от Чаки содержит ночных гоблинов-фанатиков, ассассинов или иные «скрытые» модели, их присутствие должно быть заявлено, как только отряд с такими моделями входит в пределы 20 дюймов от Чаки.

Ключ от Залы Вечности. *На мускулистой шее Стража Вечности висит ключ от Залы Вечности. Покой охраняется замком, открыть который можно только изнутри. Ключ к Зале Вечности содержит хитроумные чары, замедляющие течение времени. Вблизи от ключа враги ощущают тяжесть, сковывающую их движения, а их неуклюжие удары меча с легкостью отбиваются или проходят мимо могучего ящера-охранника.* .

в поединке Чака получает магический спас-бросок 5+, а любая модель, заявляющая в него свои атаки, автоматически бьет последней, даже если нападает или обладает способностями, обычно позволяющими бить первой.

ГОР-РОК

ВЕЛИКИЙ БЕЛЫЙ ЯЩЕР, ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ

Говорят, те среди лизардменов, что появились на свет с белыми, без пятнышка, гребнями, чешуей или кожей, несут особое благословление Старейших, что им суждено совершить великие деяния на службе Богов. Гор-Рок – один из таких редких отмеченных выводков, его белоснежная кожа с момента вылупления указывала на него как на будущего чемпиона, когда он в одиночку вышел из зародышевых пещер под Итцей.

Гор-Рок – громадный, покрытый шрамами ящер, сражавшийся в бессчетных битвах на протяжении долгих столетий; величайший из воинов, его непревзойденное знание и навыки, не имеющие себе равных, относятся исключительно к искусству боя - к разрыванию врагов и сокрушению любого противника. Вне сражения он стоит на вершине высочайшей пирамиды Итцы, взирая на джунгли внизу и молча ожидая следующего поручения. В преддверии битвы десяток скинков-служителей облачают его в плащ, пока ящер остается неподвижен, размышляя только о грядущем кровопролитии. Только когда Палица Уламака отягощает его плечо, а Щит Столетий прикреплен к руке, Гор-Рок оживает. Приказы Магов-Жрецов посылаются ему прямо в сознание, и в глазах ящера проступает хладнокровная целеустремленность.



Ящер перенес самые жуткие ранения, но всегда отказывался подчиниться боли или повреждения, угрожающим отвлечь его от исполнения долга. Белый Ящер стал тем основанием, вокруг которого выстраиваются и идут вперед боевые порядки ящеров-солдат, той скалой, о которую разбивается натиск врагов Итцы.

Абсолютно неутомимый, Гор-Рок ни разу не сделал шагу назад в сражении. Ему неведомо что-то помимо войны, и он мало что понимает, кроме истребления противников. Ящер всегда находится в самой гуще врагов, и те, кто не падает под могучими взмахами грозного оружия, отбрасываются в сторону, искалеченные громадным щитом, или же просто давятся в кровавую кашу под его поступью.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Чешуя 4+ ; Упорный.

Крепкий. *Способность Гор-Рока отстраняться от боли и ранений поистине легендарна, он выживает после полученных повреждений, смертельных для менее стойкого существа.*

Все успешные броски на ранение, совершенные против Гор-Рока, должны быть переброшены. В дополнение, Гор-Рок иммунен к эффекту «смертельного удара» - такие атаки наносят всего одно ранение, от которого применимы спас-броски за доспехи, как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Щит столетий. *Массивный артефакт, сделанный из вещества, зародившегося глубоко в недрах вулкана Огненных Островов. Кусок, из которого вырезан щит был столь большим, что для перевозки такой тяжести потребовался десяток кроксигоров, а скинки-ремесленники обрабатывали его затем на протяжении многих поколений.*

Щит. Гор-Рок всегда считается защищающим препятствие. Это означает, что все нападающие на него и заявляющие в него свои атаки теряют все преимущества и бонусы, получаемые при нападении.

Палица Уламака. *Гигантское оружие служит символом положения Гор-Рока. Такие палицы традиционно используются в споре между двумя предводителями ящеров, когда в горячке битвы возникают разногласия касательно лучшего образа действий, и рядом нет скинка-жреца или Сланна, способного разрешить сомнения. Каждый вождь бьет другого этим оружием, и тот, кто остается стоять, считается верно истолковавшим волю богов. Хотя оно редко угрожает смертью могучим ящерам, палица превращается в жуткое орудие войны, когда обращается против меньших созданий.*

В первый раунд ближнего боя Гор-Рок перебрасывает все проваленные броски на попадание.

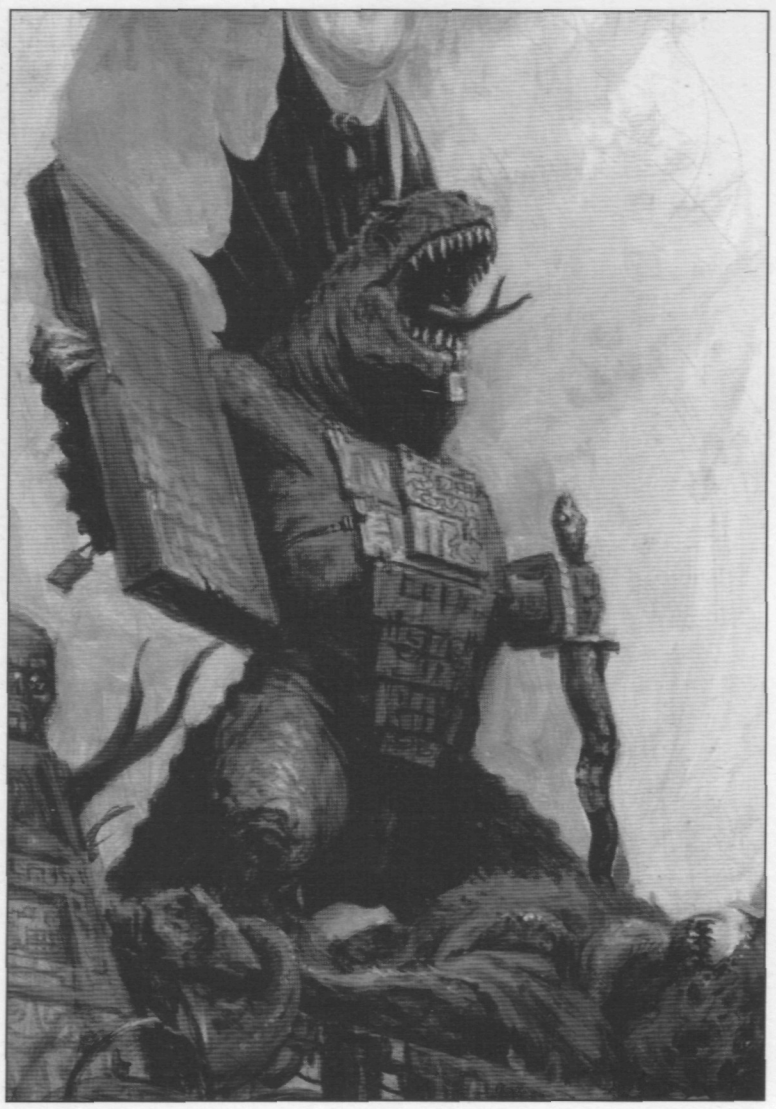


ТЕХЕНХАУИН

ПРОРОК СОТЕКА, ПРОВОЗВЕСТНИК ЗМЕИНОГО БОГА

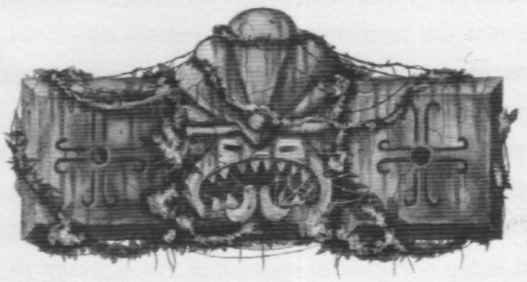
Техенхауин был первым и величайшим пророком Змеиного Бога, Сотека. После того, как ужасные хвори опустошили население священного города Чаквы, именно Техенхауин объединил выживших и вывел их из осквернённого города. Он вынес из великой пирамиды светящийся жертвенный нож и спрятанные таблицы Чаквы, провозглашающие пришествие Змеиного Бога, Сотека. Техенхауин сделал из таблиц тотем и нес его впереди жителей, уходящих из обезображенного города. Появление в небесах над Ластрией двухвостой кометы послужило доказательством истинности пророчества. Где он не шел, скинк-жрец проповедовал грядущее явление Сотека, но Сланны не желали действовать без длительных размышлений над смыслом таблиц. Так получилось, что Техенхауин стал провозвестником Змеиного Бога и поклонение Культу Сотека распространилось по всей Ластрии.

На поле брани Пророк предпочитает действовать в манере своего божественного покровителя – двухвостого змия. Подобно тому, как змея ползет сквозь траву, так жрец и его армия используют знание джунглей, неслышно приближаясь к врагу и поджидая подходящего момента для нападения. За мгновение Техенхауин атакует с единственным намерением – убить, сосредотачивая ядовитую силу войска против самого уязвимого места врага.



Хотя никто не знает, какая судьба ожидала Пророка, некоторые утверждают, что и по сей день он живет в глубине джунглей, используя могущество воплощение Сотека для ведения собственной войны с ненавистными скавенами.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Техенхауин	6	4	4	4	3	3	6	3	8
Змеиный поток	-	2	-	2	-	-	2	D6	-



МАГИЯ

Техенхауин является магом 2 уровня и использует заклятья Зверя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий; Чешуя 5+ ; Иммунитет к яду; Несломимый.

Змеиный поток. *Техенхауин окружен стаей змей, тварями джунглей, привлеченных к нему знаком Потомка Сотека.*

Если он не едет на древнем стегадоне, Техенхауина сопровождает змеиный поток. Оба находятся на единой подставке и имеют силу отряда 3. Змеи имеют D6 ядовитых атак, как это указано в их профили. Змей нельзя атаковать отдельно, они погибают вместе с Техенхауином.

Красный гребень. Техенхауин и все скинки в его армии ненавидят все отряды в армии скавенов. Учтите, что это не распространяется на скакунов, кроксигоров в смешанных отрядах и пр.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Лезвие змеиного языка. *Церемониальный кинжал выкован искуснейшими скинками-мастерами Чаквы.*

Оружие дает Техенхауину правило «ядовитые атаки», а также +1 силу в ход, когда он нападает.

Таблица Сотека. *На этой каменной таблице вырезаны самые могущественные строки Пророчества Сотека.*

За скинком присматривает сам Змеиный бог. Техенхауин получает магический спас-бросок 5+.

ТЕТТО'ЭКО

АСТРОМАНСЕР СОЗВЕЗДИЙ, СВИДЕТЕЛЬ

Тетто'эко – Верховный Астромансер Храма Затмения в Тлакстлане. Ему свыше ста лет, и он считается древним для скинка, хотя его разум все еще пытлив и остер. Тетто'эко обладает непревзойденным ощущением изменения орбит двух лун, и, вследствие этого, способен предсказывать, когда и где первая луна затмит вторую. Сам он вылупился из пруда как раз во время такого события, что стало неожиданностью – подобные лунные затмения до появления Астромансера считались плохим знаком. Теперь же, однако, Маги-Жрецы провозгласили – Старейший Тепок благословил Тетто'эко и наделил его выдающимся даром предвидения.

Жрец ответственен за поддержание в порядке многих артефактов, находящихся в храме. Из действующих реликвий он больше прочих ценит Око Старейших. Астромансер применяет колдовское устройство для прочтения посланий, начертанных среди звезд. Предсказания и предупреждения Тетто'эко предотвратили немало жутких бед, грозивших обернуться уничтожением священного города или гибелью Сланна.

Маги-Жрецы осознали – талант скинка-жреца уникален и поразителен; они даровали ему паланкин, который несет и хрупкое тело прорицателя, и мириады его волшебных предметов. Место Тетто'эко окружено таким уважением, что ему полагаются почти те же почести, что и Сланну – даже Храмовые стражи склоняют свои головы, когда он проходит мимо них, спеша исполнить свой долг.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тетто'эко	6	2	3	2	2	2	4	1	6

МАГИЯ

Тетто'эко является магом 2 уровня и знает все заклятья Небес.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный.

Предвестник космических явлений. *Само появление Тетто'эко на поле брани предвещает события настолько великой важности, что небесные тела выстраиваются согласно ходу битвы. Время останавливается, судьбы застывают перед развязкой, пока скинк завершает астромантические вычисления.*

Космическое явление определяется броском кубика в начале какой-либо одной дружественной фазы магии и длится до начала следующей дружественной фазы магии. При результате 3+ броска 2D6, вычисления Тетто'эко правильны и явление происходит. Все заклятья школы небес считаются сколдованными с непреодолимой силой при выпадении какого-либо дубля (кроме дубля единиц). Если на броске космического явления выпало 2, Луна Хаоса искажает вычисления скинка-жреца и вышеописанный эффект применяется только по отношению ко всем заклятья противника.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Око Старейших. *Когда приближается время парада звезд, Око Старейших открывается и Тетто'эко может прозревать сокрытые знамения. .*

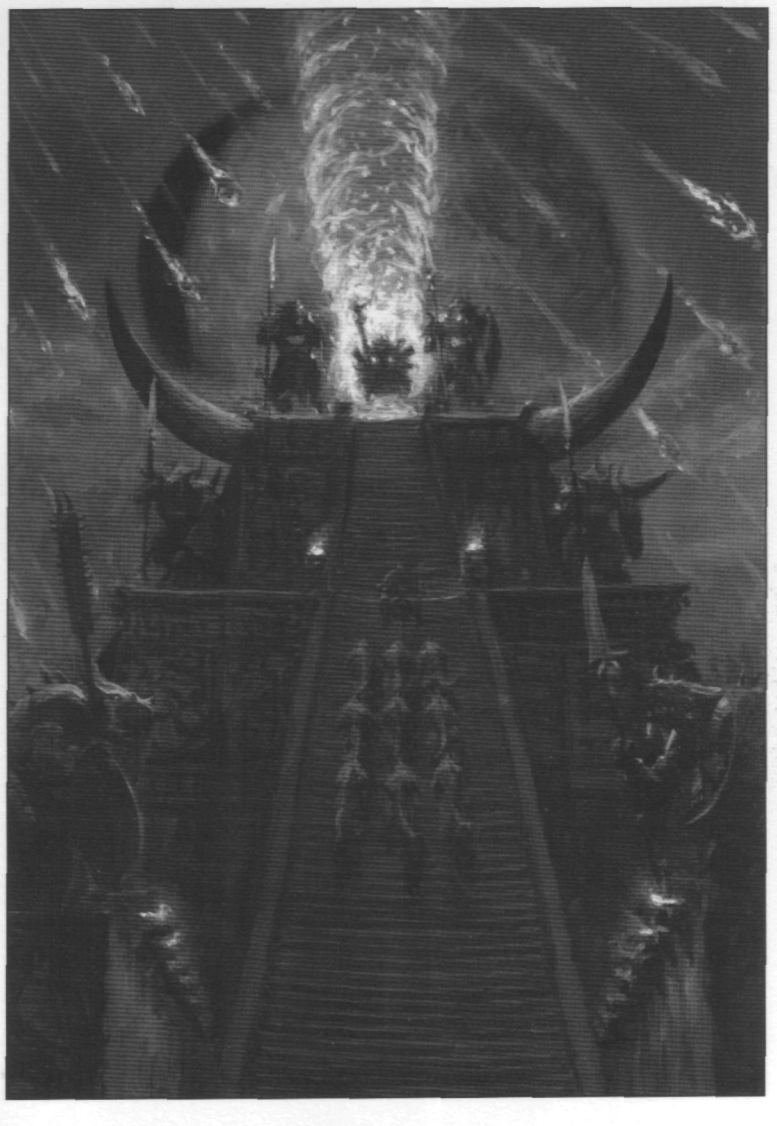
После расстановки, но до броска на определение, кто первым ходит, игрок за лизардменов может переставить D3 своих отряда – согласно обычным ограничениям по расстановке.

Звездный посох. *На вершине посоха находится загадочная планетарная модель, с помощью которой Тетто'эко способен изменять траектории проходящих мимо комент.*

Если Тетто'эко успешно сколдовал заклятье «Комета Кассандора», вы можете перебрасывать куб в начале хода каждого игрока, определяющий, упала ли комента.

Паланкин созвездий: *Владыка Адохи-Техга даровал скинку каменный паланкин и научил инкантациям, необходимым для парения над поверхностью.*

Паланкин подчиняется правилам паланкина Мага-Жреца (см. стр. 43), за исключением того, что Тетто'эко может быть помещен по вторую шеренгу отряда скинков, а не в Храмовую Стражу, до тех пор, пока в отряде нет кроксигоров. Паланкин дает Тетто'эко магический спас-бросок 5+.



ТИКТАК'ТО

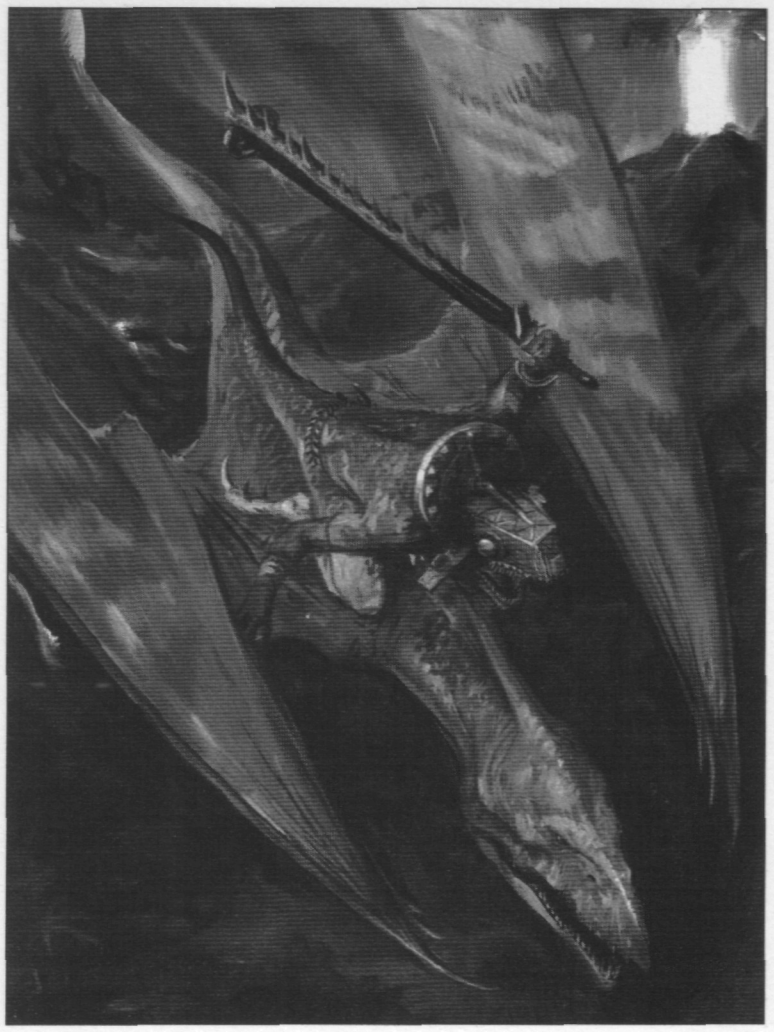
ПОВЕЛИТЕЛЬ ВОЗДУХА, ОКО В НЕБЕСАХ

Тиктак'то – Повелитель Воздуха, это высший ранг среди скинков-вождей, он отвечает только перед скинками-жрецами и самими Сланнами. Повелитель Воздуха – искусный стратег, направляющий пути множества террадоньих дозоров в их постоянных патрулированиях, перехватывая пришельцев, обходя с фланга и уничтожая войска противника, кратно превышающие силы наездников на крылатых ящерах.

Вождь и его небесные дозоры – одни из самых искусных летающих всадников во всем мире. Он командует войсками с громадной высоты, взирая на зрелище, доступное обычно только богам. Его наездники пикируют на цели с потрясающей скоростью, уворачиваясь от стрел в захватывающих дух воздушных маневрах. Большие валуны крушат механизмы боевых машин с той же легкостью, как и их расчеты. В самый важный момент сам Тиктак'то присоединяется к атаке, расчленяя чужаков одним стремительным пролетом скинка и террадона.

Тиктак'то возглавляет воздушные патрули уже многие годы, он – опытный предводитель и все еще не встретил такого противника, с которым не справились бы его охотники; Тиктак'то инстинктивно понимает, когда нападать, а когда не переоценивать своих способностей. Падая к намеченной цели, скинк-вождь уничтожает ее с безжалостной, холодной эффективностью, выражение его лица скрыто под Небесной Маской.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тиктак'то	6	4	5	4	3	2	6	3	8
Жвуп	2	3	0	4	3	1	2	1	3



СКАКУН

Жвуп. *Террадон Жвуп способен взлетать выше прочих крылатых ящеров, одаряя Повелителя Воздуха панорамным видом. Большие когти Жвупа могут поднять одоспешенного воина и разорвать его надвое.*

Жвуп подчиняется всем правилам нормального террадона, кроме того, что, после использования специального правила «Уронить камни» (см. стр. 52), атаки Жвупа получают правило «Смертельный удар».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный.

Повелитель воздуха. *Тиктак'то направляет своих наездников на уязвимые фланги врага, окружая противника и отрезая пути к отступлению.*

Тиктак'то может присоединяться к отрядам наездников на террадонах, но ни к каким иным отрядам. Тиктак'то и любой отряд, в котором он находится, может выбрать не расставляться на стол в начале игры. Вместо этого, бросайте D6 в начале каждого дружественного хода (начиная со второго), чтобы определить, когда он прибудет:

Ход	Результат для прибытия
2	4+
3	3+
4	2+
5	прибывает автоматически

В фазу оставшихся перемещений того хода, когда он прибывает, Тиктак'то (вместе со своим отрядом) может появиться на поле боя с любого края стола. Он(и) считаются точно как вернувшиеся из-за края стола после преследования и, следовательно, не могут совершать нападения в этот ход.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Небесная Маска. *Шлем позволяет обладателю проникать в разум могучих террадонов. Подчиняя волю зверя своей, скакун и всадник проносятся сквозь лесной полог единым существом, в совершенной гармонии между собою.*

Любой отряд, заявляющей целью своей стрельбы Тиктак'то, или отряд, в котором он находится, получает дополнительное пенальти -1 на попадание. В дополнение, Небесная маска дает Тиктак'то магический спас-бросок 6+ и сопротивление магии (1).

Клинок древних небес. *Оружие сделано из плотной, окаменевшей костяной челюсти чудовищной, давно вымершей грозы небес.*

От этого клинка не применимы спас-броски за доспехи.

ОКСИЙОТЛЬ

УЦЕЛЕВШИЙ ИЗ ПАХУАКСА, ВЕРНУВШИЙСЯ

Один из редкого подвида скинков-хамелеонов, Оксийотль уже был вполне опытным охотником, когда Хаоса вторгся в этот мир. Он и его собратья предпринимали смелые засады против чудовищных орд, но оказался вынужден отступить в пределы благословленных стен священного города Пахуакса, неотступно преследуемый воинством Великих Демонов.

В последней попытке одолеть пожирателей душ Маг-Жрец Покаксалан решился уничтожить полчище одним сильным ударом. Пока Сланн сосредотачивал необходимое могущество, Оксийотль и немногие уцелевшие ящеры защищали хозяина, покупая своими жизнями драгоценные секунды для завершения ритуала. Однако коварные повелители Хаоса обманули Покаксалана, и он зачерпнул слишком глубоко из кричащих ветров магии. Результат был поистине ужасен. Колоссальные энергии вырвались из-под контроля, делая прорехи в самой ткани реальности. Маг-Жрец вместе с внутренними покоями оказались втянуты во Владения Хаоса. Пахуакс состарился на тысячи лет за считанные секунды, большие участки города – с обитателями – рассыпались в пыль.

Оксийотль очнулся и обнаружил себя посреди царства кошмаров. Демоны глодали внутренности его повелителя. Одинокий, в земле теней, скинк-хамелеон был почти невидим, обитатели жуткого измерения вначале и не подозревали о его появлении. Он выжил с помощью хитрости, скрыв свой запах, по которому неслись адские гончие, омывшись кровью преследователей.

Течение времени странно ведет себя во Владениях Хаоса. В искаженность нереальности проходит год, а в мире смертных – столетия. Оксийотль увидел весь ужас Хаоса и узрел судьбу всех рас мира, грядущую в случае прекращения борьбы с Гибельными Силами.

Так случилось, что Оксийотль отыскал путь назад, в Ластрию. Он прошел сквозь места, о которых уже никогда не расскажет, такие как безмолвные залы Потерянного Города Старейших. Но… менялись тысячелетия и мир следовал за ними. Владения лизардменов почти полностью уничтожены, младшие расы распространились подобно заразе, и, в довершение, знамения указывают на скорое возвращение демонов. Разумеется, появление Оксийотля считается одним из таких знаков, после которого вылупились новые выводки редчайших скинков-хамелеонов. Никто помимо Оксийотля не знает, как ему удалось вырваться из мира грез и кошмаров, *поскольку сам он не говорит об этом, и ни один* Сланн не рискнет прочитать его разум, опасаясь возможной порчи Хаоса, все еще таящейся в его сознании. Все это время Оксийотль собирает прочих своего вида, он возобновил охоту, подготавливая силы против возвращения демонических полчищ.

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

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Ручное оружие, духовая трубка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный; Водоплавающий; Отрава джунглей; Разведчик; Хамелеон (см. стр. 51).

Сверхъестественная меткость. *Жизнь Оксийотля бесчисленное множество раз зависело от его сверхъестественной способности уничтожать врага быстро и эффективно.*

При стрельбе из духовой трубки Оксийотль может выбрать любую цель в своей зоне видимости (включая персонажей и чемпионов внутри отряда, расчеты боевых машин, персонажей на колесницах или чудовищах и пр.), но если он использует эту способность, он получает дополнительное пенальти -1 на попадание. Обычное пенальти -1 за стрельбу по одиночной модели не применяется в данном случае (но другие, например, за многочисленные выстрелы, применяются в полном объеме) и персонаж/чемпион не может использовать правило «берегитесь, сэр!». Оксийотль может выбирать иную цель, нежели отряд скинков-хамелеонов, к которому он присоединен.

Искусный охотник. *Умение скинка собирать и смешивать яды непревзойденно. Говорится даже, что он использует фляги с отравой, вынесенной из самих Владений Хаоса.*

Все атаки Оксийотля из духовой трубки считаются ядовитыми при выпадении 5+ при броске на попадание, вместо обычных 6+.



СОБИРАЯ АРМИЮ ХОЛОДНОКРОВНЫХ

Ваш долг доверенного служителя Старейших – собрать воинство вашего священного города и обрушить его мощь на врагов расы лизардменов. Благословенные таблицы содержат немало мудрости, для Мага-Жреца, только приступающего к созданию новой армии…

Воинства лизардменов появляются в самых разных обличьях, но в их центре вы неизменно обнаружите ящеров, удерживающих строй с холоднокровной решимостью. Начав собирать армию, обзаведитесь отрядом-другим ящеров под командованием покрытого шрамами ветерана и, наверное, сопровождаемых подразделением скинков – это станет прекрасным началом. Небольшая армия уже готова для выставления на игровой стол, позволив вам поближе ознакомиться с основными правилами и способностями правителей Ластрии, такими как «чешуя» и «холоднокровные». Остальная часть коллекции появится позднее, исходя из доступного широкого модельного ряда. Каждый отряд способен выполнять разные задачи, и их сочетание определится в тех первых сражениях, которые вы отыграете.

Когда ваш священный город будет благословлен новыми выводками и армия разрастется, вы обнаружите себя перед выбором, о котором стоит задуматься. Склонитесь ли вы к сбалансированному войску, включающему множество разных подразделений, или же сосредоточитесь на более узком направлении? Внемлите мудрости древних…

ПОРАЗМЫСЛИТЕ О БАЛАНСЕ

Разносторонняя армия лизардменов содержит смесь отрядов. В ней находится по меньшей мере одно подразделение ящеров-солдат и, возможно, несколько видов скинков. Магия, как защитная, так и атакующая, предоставляется скинком-жрецом или жрецами в небольших воинствах или же Магом-Жрецом, когда собирание коллекции будет уже в самом разгаре. Скинки-застрельщики и охотничьи своры саламандр отвечают за стрелковую часть, а стегадоны и всадники на холодным проломят вражеские ряды своими впечатляющими атаками. Каждый род войск обладает особыми способностями и задачей, позволяя армии справляться с самыми разными противниками. В дополнение, такой набор подразделений послужит неплохой основой для большей армии и, готовый к бою, выглядит просто роскошно.

СОБИРАЯ ОТБОРНЫХ БОЙЦОВ

Лизардмены обладают одной из лучших пехот в мире Боевого молота. Ящеры-солдаты почти не уступают воинам Хаоса – наглядное доказательство, если вам таковое вообще требуется, что Старейшие загодя готовились к последней битве против извечного и величайшего врага. Воинство из отборной пехоты соберет столь много ящеров, храмовников и кроксигоров, сколько позволят производительные способности зародышевых прудов. Во главе его встанут ящеры-патриархи и покрытые шрамами ящеры-ветераны, вооруженные зачарованными клинками из священных сокровищниц. Такая армия будет крайне сильна своими жесткими атаками, но опасайтесь маневренных врагов, способных обойти вас с фланга; боевых машин, игнорирующих прочную чешую холоднокровных бойцов и могущественных вражеских колдунов, чьи заклятья вам крайне сложно будет отразить.

УПРАВЛЯЯ ВЕТРАМИ МАГИИ

Сланны – непревзойденные мастера Высокого Искусства – ни один другой чародей не способен превзойти их на поле боя. Армия лизардменов под руководством Мага-Жреца готова обрушить на врага опустошительную и жуткую магию, пока ваши скинки-жрецы отбивают заклятья противников. Не забывайте о собственной безопасности – старайтесь все время держать непоколебимую храмовую стражу поближе к Сланну.

Грозные Божественные устройства, управляемые самыми доверенными скинками-жрецами обеспечат уничтожение практически любого полчища. Если же вы желаете на самом деле примерно наказать дерзких теплокровных, вторгшихся в ваши владения, приведите с собой Почитаемого Владыку Кроака и гнев самих богов сметет жалких юнцов.

ОДАРИТЕ ИХ СМЕРТЬЮ… ИЗДАЛЕКА

Хотя при первом приближении может показаться, что в вашей армии существует недостаток дистанционных атак, благие Старейшие не обделили вас и в этом. Дротики и шипы духовых трубок смазаны смертельной отравой, и в достаточном количестве способны умертвить даже таких крепких врагов, как воины Хаоса, огры и гиганты. Другие отряды, увеличивающие огневую мощь – это стегадоны, Божественные Устройства, охотничьи своры саламандр и разордонов.

ПОДЧИНЯЯ ТВАРЕЙ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ

Армии лизардменов гораздо легче, нежели кому-то еще, способны выставлять на поле брани могучих чудовищ. Воинство, состоящее из стегадонов, карнозавров, саламандр и разордонов – зрелище внушительное и устрашающее для противника. Для подобного полчища нет лучшего предводителя, чем спокойный Владыка Маздамунди.

ВОЗВЫШЕНИЕ СКИНКОВ

Предания говорят о тех временах, когда ящеры заболели, и судьба священных городов находилась в лапах скинков и их Змеиного Бога. Состоящая только из скинков армия может насчитывать свыше ста моделей скинков и хамелеонов. Их основной тактикой будет превосходство над врагом в маневре - изображая панику и сбегая из под нападений, завлекая противника от его боевых порядков и нарушая его планы. Маленькие чешуйчатые осыпают врагов ядовитыми дротиками и шипами со флангов. Не забудьте, что именно скинки управляют могучими стегадонами. Превосходным командиром такой орды будет сам Техенхауин, Пророк Сотека.

▲ *Тема этой армии – скинки. Основные отряды подкреплены быстрыми наездниками на террадонах, мощным ударным отрядом – древним стегадоном и смертоносной охотничьей сворой разордонов.*



▲ *Основа войска – крупные подразделения ящеров-солдат. Прочная боевая линия усилена стегадонов и возглавляется скинком-жрецом верхом на древнем стегадоне с Божественным Устройством.*

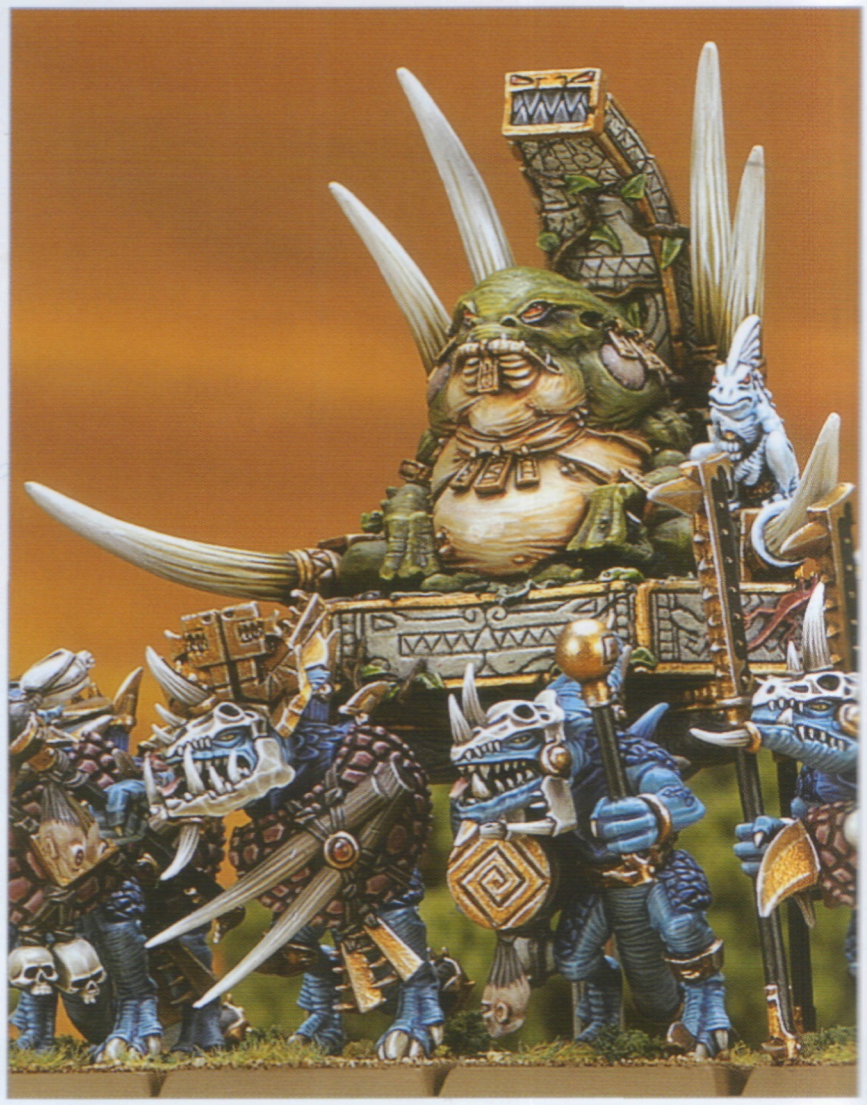
МАГИ-ЖРЕЦЫ СЛАННЫ







▲ *Сланны управляют армиями лизардменов*





▲ *Почитаемый Владыка Кроак*





▲ *Владыка Кроак в Золотой Посмертной Маске*



ХРАМОВАЯ СТРАЖА



▲ *Храмовая стража – преданные долгу телохранители Мага-Жреца*



▲ *Знаменосец храмовой стражи*



▲ *Чака, Страж Вечности – совершенный хранитель Сланна.*

ЯЩЕРЫ-СОЛДАТЫ













▲ *Покрытый шрамами ящер-ветеран со знаменем армии*







◀ *Лорды и герои ящеров – сильнейшие воины среди холоднокровной расы.*

ЩИТЫ ЛИЗАРДМЕНОВ



▲ *Щиты сделаны из чешуи тварей из джунглей.*





▲ *Ящеры-солдаты покрашены в разнообразные синие тона, от темных до светлых и практически белых.*



ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ ВОЖДЬ ЯЩЕРОВ КРОК-ГАР



Древний предводитель армий Крок-Гар верхом на грозном карнозавре Гримлоке.



ВСАДНИКИ НА ХОЛОДНЫХ





▲ *Вождь ящеров на холодном*





▲ *Знаменосец всадников*





▲ *Музыкант*



▲ *Чемпион всадников*

СКИНКИ





▲ *Скинки-вожди*









▲ *Скинк-жрец*







▲ *Техенхауин, Пророк Сотека*









▲ *Смелый скинк*









▲ *Ловкие скинки вооружены дротиками и духовыми трубками, усиленными смертельной отравой.*

КРОКСИГОРЫ















▲ *Могучие кроксигоры способны присоединяться к отрядам скинков, заметно увеличивая силу основных отрядов*

НАЕЗДНИКИ НА ТЕРРАДОНАХ





▶ *Тиктак'то, Повелитель Воздуха, верхом на Жвупе.*

СКИНКИ-ХАМЕЛЕОНЫ



▲ *Лазутчик*

◀ *Хамелеоны используют широкое разнообразие цветов и узоров. Их можно покрасить так, чтобы они сливались с местностью, или же наоборот, выделяться, в зависимости от ваших предпочтений.*

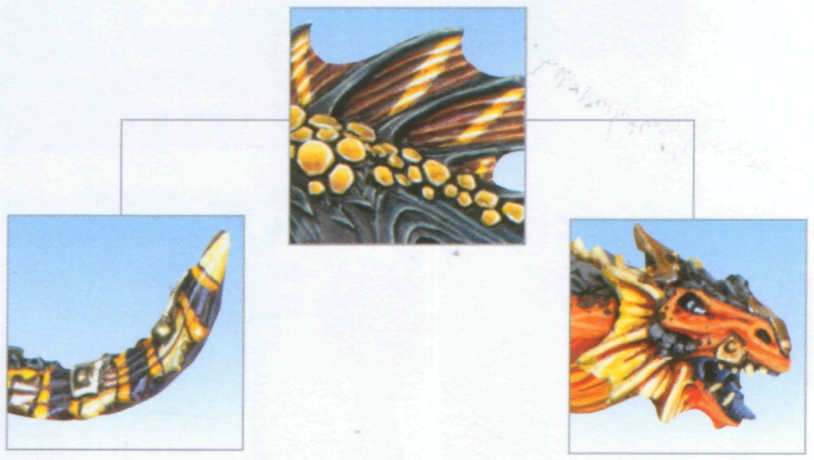
ОХОТНИЧЬИ СВОРЫ







▲ *Саламандры*





▲ *Шипастые разордоны*



Разордон и скинки-погонщики

СТЕГАДОНЫ









▲ *Стегадоны оснащены гигантскими луками, способными пробивать густые шеренги вражеской линии.*













▲ *Скинки-жрецы могут использовать Божественные Устройства, чтобы испепелять врага, защищать находящихся рядом лизардменов или управлять постоянно меняющимися ветрами магии.*















ВОИНСКИЙ ЛИСТ ЛИЗАРДМЕНОВ

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

НАБИРАЯ АРМИЮ

Каждая миниатюра в игре Warhammer имеет стоимость в очках, отражающую ее ценность на поле боя. Для примера, простой скинк стоит всего 5 очков, а один из могущественных Ящеров-Патриархов, ведущий таких скинков в сражение – 145!

Оба игрока набирают армии до заранее оговоренного предела. Вы можете взять меньшее число очков, так как использовать все очки практически невозможно. Большинство «армий на 2000» на самом деле являются «армиями на 1998» или «1999» очков.

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

ОПИСАНИЯ В ВОИНСКОМ ЛИСТЕ

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

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

Вооружение. Каждое описание включает обычное для отряда оружие и доспехи. Стоимость этих предметов уже отражена в базовой стоимости модели. Дополнительное вооружение стоит отдельные очки, как указано в разделе Опции.

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

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

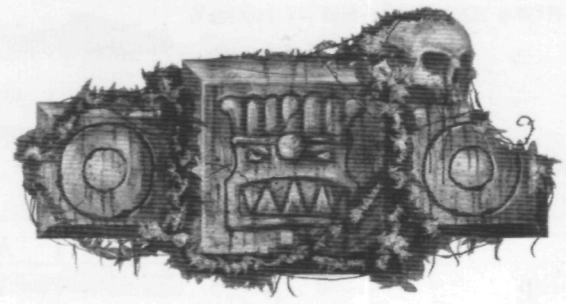
ВЫБИРАЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи подразделяются на Лордов и Героев. Максимальное доступное количество персонажей в армии указано на таблице ниже. Из них лишь определенная доля может быть Лордами

Размер армии в очках	Всего персонажей	Всего лордов
Менее 2,000	3	0
2,000 +	4	1
3,000 +	6	2
4,000 +	8	3
Каждые +1,000	+2	+1

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

Многие персонажи этой книги могут обладать магическими предметами из числа Сокровищ Старейших. Эти предметы варьируются от могущественного оружия до знамен и иных колдовских вещей. Если персонаж обладает этой опцией, она отражена в его записи.



ВЫБИРАЯ ВОЙСКА

Количество доступных отрядов одного типа зависит от размера армии.

Вы должны взять в вашу армию определенное минимальное число основных отрядов. При этом Стаи из джунглей не учитываются при подсчете этого минимума.

Размер армии в очках	Основные	Особые	Редкие
Менее 2,000	2+	0-3	0-1
2,000 +	3+	0-4	0-2
3,000 +	4+	0-5	0-3
4,000 +	5+	0-6	0-4
Каждые +1,000	+1 к мин. числу	+0-1	+0-1

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

ЛОРДЫ

ВЛАДЫКА КРОАК Очки: 600 ..... Страница: 60

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Владыка Кроак	4	1	3	3	5	6	1	1	9

Вы можете брать в армию только одного Владыку Кроака.

Вооружение:
- Золотая посмертная маска

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Несломимый
- Внушает страх
- Горючий
- Сила отряда 3
- Первое поколение
- Дух Владыки Кроака
- Превосходный щит Старейших
- Стражи вечности
- Спасение Итцы

ВЛАДЫКА МАЗДАМУНДИ Очки: 620 ..... Страница: 62

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Маздамунди	4	2	3	3	4	5	2	1	9
Жлак	6	3	0	6	6	5	1	3	6

Вы можете брать в армию только одного Владыку Маздамунди.

Вооружение:
- Палица Кобры
- Солнечный штандарт Хексоатля

Скакун:
- Жлак

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Упорный
- Щит Старейших
- Душа камня
- Владыка магов Хексоатля
- Разрушение городов

КРОК-ГАР Очки: 635 ..... Страница: 64

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Крок-Гар	4	6	3	5	5	3	4	5	8
Гримлок	7	3	0	7	5	5	2	5	5

Вы можете брать в армию только одного Крок-Гара.

Вооружение:
- легкий доспех
- Длань Богов
- Почитаемое копье Тланксла

Скакун:
- Гримлок

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Чешуя 4+
- Благословенный выводок Ксхотля
- Армия Крок-Гара

ТЕХЕНХАУИН Очки: 250 ..... Страница: 68

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Техенхауин	6	4	4	4	3	3	6	3	8
Змеиный поток	-	2	-	2	-	-	2	D6	-

Вы можете брать в армию только одного Техенхауина.

Магия:
Техенхауин является магом 2 уровня и использует заклятья Зверя.

Вооружение:
- Лезвие змеиного языка
- Таблица Сотека

Скакун:
Древний стегадон с Божественным устройством *290очков*
(в этом случае не применимы правила «Змеиный поток» и «Несломимый»).

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Водоплавающий
- Чешуя 5+
- Иммунитет к яду
- Несломимый
- Змеиный поток
- Красный Гребень

ЛОРДЫ

СЛАНН МАГ-ЖРЕЦ **Очки:** 275 ..... **Страница:** 42

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сланн Маг-Жрец	4	2	3	3	4	5	2	1	9

Вооружение:
- Нет

Магия:
Сланн является магом 4 уровня и использует одну из школ, описанных в основной книге правил.

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Умения Старейших
- Сила отряда 3
- Щит Старейших
- Стражи

Магические предметы:
Общей суммой не более *100очков*

Улучшения:
Маг-Жрец должен приобрести одно из следующих улучшений.
Выбрать одно Умение Старейших ..... *бесплатно*
Выбрать два Умения Старейших ..... *50 очков*
Выбрать три Умения Старейших ..... *100 очков*
Выбрать четыре Умения Старейших ..... *150 очков*

ЯЩЕР-ПАТРИАРХ **Очки:** 145 ..... **Страница:** 44

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ящер-Патриарх	4	6	0	5	5	3	4	5	8

Вооружение:
- Ручное оружие

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Чешуя 4+

Магические предметы:
Общей суммой до ..... *100 очков*

Оружие (только один вариант):
Копье ..... *8 очков*
Двуручное оружие ..... *12 очков*
Алебарда ..... *8 очков*
Второе ручное оружие ..... *8 очков*

Броня:
Легкий доспех ..... *10 очков*
Щит ..... *6 очков*

Скакун (только один вариант):
Холодный ..... *30 очков*
Карнозавр ..... *210 очков*

СКАКУНЫ ГЕРОЕВ И ЛОРДОВ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3
Террадон	2	3	0	4	3	1	2	1	3
Карнозавр	7	3	0	7	5	5	2	4	5
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	6
Древний стегадон	6	3	0	6	6	5	1	3	6

Персонаж на стегадоне или древнем стегадоне заменяет одного из погонщиков.

Специальные правила:
- **Холодный (с46):** Внушает страх, Тупой, Толстошкурый.
- **Террадон (с52):** Летающая кавалерия, Ударить-и-убежать, Уронить камни, Древесный Хищник.
- **Карнозавр (с59):** Хладнокровный, Чешуя 4+, Внушает ужас, Кровавое безумие, Совершенный Хищник.
- **Стегадон (с54):** Хладнокровный, Упорный, Большая цель, Внушает ужас, D6+1 таранных ударов, Отрава джунглей, Иммунен к психологии, Чешуя 4+ (только скакун), оружие на башенке, скинки-погонщики, Сила отряда 10.
- **Древний стегадон (с54):** Хладнокровный, Упорный, Внушает ужас, Большая цель, D6+1 таранных ударов, Отрава джунглей, Иммунен к психологии, Чешуя 3+ (только скакун), оружие на башенке, скинки-погонщики, Сила отряда 10.

ГЕРОИ

ЧАКА Очки: 335

Страница: 66

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

Вы можете брать в армию только одного Чаку.

Вооружение:
- Палица из звездного камня
- Шлем Изначального Стража
- Ключ от Залы Вечности

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Чешуя 4+
- Священный долг
- Совершенный телохранитель

ГОР-РОК Очки: 215

Страница: 67

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

Вы можете брать в армию только одного Гор-Рока.

Вооружение:
- Щит столетий
- Палица Уламака

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Чешуя 4+
- Упорный
- Крепкий

ТЕТТО'ЭКО Очки: 255

Страница: 69

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тетто'эко	6	2	3	2	2	2	4	1	6

Вы можете брать в армию только одного Тетто'эко.

Магия:
Тетто'эко является магом 2 уровня и знает все заклятья Небес.

Вооружение:
- Око Старейших
- Звездный посох
- Паланкин созвездий

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Предвестник космических явлений

ТИКТАК'ТО Очки: 315

Страница: 70

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тиктак'то	6	4	5	4	3	2	6	3	8
Жвуп	2	3	0	4	3	1	2	1	3

Вы можете брать в армию только одного Тиктак'то.

Вооружение:
- Небесная Маска
- Клинок древних небес

Скакун:
- Жвуп

Специальные правила
- Хладнокровный
- Повелитель воздуха

ОКСИЙОТЛЬ Очки: 160

Страница: 71

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

Вы можете брать в армию только одного Оксийотля.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Духовая трубка

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Водоплавающий
- Отрава джунглей
- Разведчик
- Хамелеон
- Сверхъестественная меткость
- Искусный охотник

ГЕРОИ

ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ ЯЩЕР-ВЕТЕРАН **Очки:** 85 ..... **Страница:** 44

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

Вооружение:
- Ручное оружие

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Чешуя 5+

Магические предметы:
Общей суммой до ... *50 очков*

Оружие (только один вариант):
Копье ..... *4 очка*
Двуручное оружие ..... *6 очков*
Алебарда ..... *4 очка*
Второе ручное оружие .... *4 очка*

Броня:
Легкий доспех ..... *5 очков*
Щит ..... *3 очка*

Скакун:
Холодный ..... *20 очков*

СКИНК-ЖРЕЦ **Очки:** 65 ..... **Страница:** 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк-Жрец	6	2	3	3	2	2	4	1	6

Вооружение:
- Ручное оружие

Магия:
Скинк-Жрец является магом 1 уровня. Он всегда использует школу Небес.

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Водоплавающий
- Проводник

Магические предметы:
Общей суммой до .... *50 очков*

Upgrade:
Улучшить до мага 2 уровня ..... *35 очков*

Скакун:
Древний Стегадон с Божественным Устройством ..... *290 очков*

СКИНК-ВОЖДЬ **Очки:** 55 ..... **Страница:** 49

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк-Вождь	6	4	5	4	3	2	6	3	7

Вооружение:
- Ручное оружие

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Водоплавающий
- Отрава джунглей

Магические предметы:
Общей суммой до .... *50 очков*

Оружие (только один вариант):
Копье ..... *4 очка*
Духовая трубка ..... *8 очков*
Дротики ..... *8 очков*
Второе ручное оружие .... *4 очка*

Броня:
Легкий доспех ..... *2 очка*
Щит ..... *2 очка*

Скакун (только один вариант):
Стегадон ..... *235 очков*
Древний стегадон ... *275 очков*
Террадон ..... *30 очков*

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ:

- Один Сланн, Покрытый шрамами ящер или скинк-вождь в армии может стать знаменосцем армии за +25 очков. Ящер или скинк, ставшие знаменосцами армии, не могут при этом, в отличие от Сланна, быть еще и генералом армии.
- Знаменосец армии может взять магическое знамя любой стоимости. Ящер или скинк, взявшие магическое знамя, не могут при этом брать иные магические предметы. Сланн же способен взять 100 очков магических предметов И магическое знамя любой стоимости.

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

ЯЩЕРЫ-СОЛДАТЫ Очков за модель: 11 ..... Страница: 45

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ящер-солдат	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Ящер-Чемпион	4	3	0	4	4	1	1	3	8

Размер отряда:
10+

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Чешуя 5+

Вооружение:
- Ручное оружие
- Щит

Командный состав:
Повысить одного ящера до чемпиона ..... *12 очков*
Повысить одного ящера до музыканта ..... *6 очков*
Повысить одного ящера до знаменосца отряда ..... *12 очков*

Дополнительные улучшения:
Копье ..... *1 очко за модель*

СКИНКИ Очков за модель: 5 ..... Страница: 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Смелый скинк	6	2	3	3	2	1	4	2	6

Размер отряда:
10+

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Отрава джунглей

Вооружение:
- Ручное оружие
- Щит
- Дротик

Командный состав:
Повысить одного скинка до смелого скинка ..... *8 очков*
Повысить одного скинка до музыканта ..... *6 очков*
Повысить одного скинка до знаменосца отряда ..... *8 очков*

Улучшения:
Добавить одного кроксигора
за каждые 8 скинков ..... *55 очков за модель*

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ВОИНСТВА

Таблицы хранят сведения о некоторых выводках, вылупившихся под воздействием одного или многих Старейших. Воины таких выводков обладают схожими способностями и нередко разделяют одно предначертание. Таблицы содержат точные указания, когда благословленные должны появиться на свет из зародышевых прудов. К этой дате пруд окружают большие скопления скинков, делегация жрецов встает у самого края водоема, ожидая момента возникновения полузаметных форм, проступающих из мерцающей жидкости. Если выводок особенно примечателен, церемонию может посетить Маг-Жрец, оказывая величайший почет новорожденным.

Когда лизардмены вылупляются из пруда, их – один за другим – приветствуют и украшают перьями и тотемами того бога, что простер над ними длань благословения. Их положение определяется по внешности и характеру, а скинки-жрецы тщательно вносят в хроники все подробности. Для примера, холоднокровные под знаком Сотека нередко воинственны и выделяются высокими красными гребнями, в то время как отмеченные взором Тепока могут иметь пурпурные или фиолетовые пятна и окружены определенно странной, потусторонней аурой. Случается, что некоторые выводки появляются под сочетанием признаков разных Старейших, и жрецы с особым вниманием записывают детали такого события.

Крайне редко наступает время рождения сразу нескольких отмеченных выводков в одном священном городе. Так создается Благословенное Воинство, целая армия, посвященная одному богу и несущая зримые свидетельства его внимания. Подобные образования появляется раз в тысячелетия, для выполнения поистине грандиозных задач во имя воплощения Великого Замысла Старейших.

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

СКИНКИ-ЗАСТРЕЛЬЩИКИ **Очков за модель:** 7 ..... **Страница:** 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк-застрельщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Смелый скинк-застрельщик	6	2	4	3	2	1	4	1	6

Командный состав:
Повысить одного скинка-застрельщика до смелого скинка-застрельщика ..... *6 очков*

Дополнительные улучшения:
Заменить духовые трубки на дротики и щиты ..... *1 очко за модель*

Размер отряда:
10-20

Вооружение:
- Ручное оружие
- Духовая трубка

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Отрава джунглей
- Легкая пехота

СТАЯ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ* **Очков за базу:** 45 ..... **Страница:** 58

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стая из джунглей	5	3	0	2	2	5	1	5	10

** минимальное число основных отрядов. При этом Стаи из джунглей не учитываются при подсчете минимального числа основных отрядов*

Размер отряда:
1-6 баз

Вооружение:
- зубы и яд! (ручное оружие)

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Ядовитые атаки
- Несломимый (Стая)
- Легкая пехота
- Маленькие



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

СКИНКИ-ХАМЕЛЕОНЫ Очков за модель: 12 ..... Страница: 51

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хамелеон	6	2	4	3	2	1	4	1	6
Лазутчик	6	2	5	3	2	1	4	1	6

Размер отряда:
5-10

Вооружение:
- Ручное оружие
- Духовая трубка

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Отрава джунглей
- Легкая пехота
- Разведчики
- Хамелеоны

Командный состав:
Повысить одного скинка-хамелеона до лазутчика ..... *6 очков*

НАЕЗДНИКИ НА ТЕРРАДОНАХ Очков за модель: 30 ..... Страница: 52

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на терадоне	6	2	3	3	3	2	4	1	6
Смелый наездник	6	2	4	3	3	2	4	1	6
Терадон	2	3	0	4	-	-	2	1	3

Размер отряда:
3+

Вооружение:
- Ручное оружие
- Дротики

Скакун:
Терадон

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Отрава джунглей
- Летающая кавалерия
- Ударить-и-убежать
- Уронить камни
- Древесные Хищники

Командный состав:
Повысить одного наездника на терадоне до смелого наездника на терадоне ..... *10 очков*

ХРАМОВАЯ СТРАЖА Очков за модель: 16 ..... Страница: 47

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Храмовник	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Почтенный страж	4	4	0	4	4	1	2	3	8

Размер отряда:
10+

Вооружение:
- Алебарда
- Ручное оружие
- Легкий доспех
- Щит

Специальные правила:
- Хладнокровные
- Чешуя 5+
- Священный долг

Командный состав:
Повысить одного Храмовника до Почтенного Стража ..... *14 очков*
может взять магический предмет ценой до ..... *25 очков*
Повысить одного Храмовника до музыканта ..... *7 очков*
Повысить одного Храмовника до знаменосца отряда ..... *14 очков*
может взять магическое знамя ценой до ..... *50 очков*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

ВСАДНИКИ НА ХОЛОДНЫХ **Очков за модель:** 35 ..... **Страница:** 46

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Всадник на холодном	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Всадник-чемпион	4	4	0	4	4	1	2	3	8
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Командный состав:

Повысить одного всадника до чемпиона ..... *20 очков*
Повысить одного всадника до музыканта ..... *10 очков*
Повысить одного всадника до знаменосца отряда ..... *20 очков*
может взять магическое знамя ценой до ..... *50 очков*

Размер отряда:

5+

Вооружение:

- Ручное оружие
- Копье
- Щит

Специальные правила:

- Хладнокровные
- Чешуя 5+
- Внушают страх
- Тупые
- Толстошкурые

КРОКСИГОРЫ **Очков за модель:** 55 ..... **Страница:** 53

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	3	7
Древний кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	4	7

Командный состав:

Повысить одного кроксигора
до древнего кроксигора ..... *20 очков*

Размер отряда:

3+

Вооружение:

- Двуручное оружие

Специальные правила:

- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Чешуя 4+
- Внушают страх
- Сородичи
- Большая досягаемость

СТЕГАДОН **Очков за модель:** 235 ..... **Страница:** 54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	6
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Размер отряда:

1

Вооружение:

- Гигантский лук

Специальные правила:

- Хладнокровный
- Упорный
- Большая цель
- Внушает ужас
- D6+1 таранных ударов
- Отрава джунглей
- Иммунен к психологии
- Чешуя 4+ (только скакун)
- оружие на башенке
- скинки-погонщики
- Сила отряда 10.

РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

ДРЕВНИЙ СТЕГАДОН **Очков за модель:** 275 ..... **Страница:** 54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Древний стегадон	6	3	0	6	6	5	1	3	6
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Размер отряда:
1

Вооружение:
- 2 Гигантских духовых трубки

Специальные правила:
- Хладнокровный
- Упорный
- Большая цель
- Внушает ужас
- D6+1 таранных ударов
- Отрава джунглей
- Иммунен к психологии
- Чешуя 3+ (только скакун)
- оружие на башенке
- скинки-погонщики
- Сила отряда 10.

ОХОТНИЧЬИ СВОРЫ САЛАМАНДР **Очков за саламандру с тремя погонщиками:** 75 ..... **Страница:** 56

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Саламандра	6	3	3	5	4	3	4	2	4
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Размер отряда:
1-3 Саламандры (и 3-4 погонщика для каждой)

Вооружение:
- У погонщиков есть ручное оружие

Специальные правила (саламандры):
- Хладнокровная
- Водоплавающая
- Легкая пехота
- Охотничья свора
- Чешуя 5+
- Внушает страх
- Изрыгает пламя

Специальные правила (Скинки):
- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Легкая пехота
- Охотничья свора

Дополнительные улучшения:
Один дополнительный погонщик для каждой саламандры ..... *5 очков за модель*

ОХОТНИЧЬИ СВОРЫ РАЗОРДОНОВ **Очков за разордона с тремя погонщиками:** 75 ..... **Страница:** 57

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Шипастый разордон	6	3	3	5	4	3	4	2	4
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Размер отряда:
1-3 Шипастых разордона (и 3-4 погонщика для каждого)

Вооружение:
- У погонщиков есть ручное оружие

Специальные правила (Шипастые разордоны):
- Хладнокровный
- Водоплавающий
- Легкая пехота
- Охотничья свора
- Чешуя 5+
- Внушает страх
- Стреляет шипами

Специальные правила (Скинки):
- Хладнокровные
- Водоплавающие
- Легкая пехота
- Охотничья свора

Дополнительные улучшения:
Один дополнительный погонщик для каждого разордона ..... *5 очков за модель*

СОКРОВИЩА СТАРЕЙШИХ

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Меч Точности ..... **25 очков**
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

Меч Битвы ..... **20 очков**
Оружие, +1 к Атакам.

Меч Силы ..... **20 очков**
Оружие, +1 к Силе.

Жалящий меч ..... **10 очков**
Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.

Магический щит ..... **15 очков**
Доспех, 5+ спас-бросок за доспех.

Защитный Талисман ..... **15 очков**
Талисман, 6+ магический спас-бросок.

Посох Волшебств ..... **40 очков**
Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний

Свиток разрушения заклинаний ..... **25 очков**
Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

Камень Силы (одноразовый) ..... **20 очков**
Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания.

Боевое Знамя ..... **25 очков**
Знамя, +1 к Результату Боя.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Лезвие реальностей ..... **75 очков**
Принесенное в мир богами, оружие появляется и пропадает из материальной вселенной, существуя на разных планах бытия. Его касание способно исторгнуть душу жертвы.

За каждый попавший по ней удар лезвия, цель должна пройти тест на Лидерство (по своему, немодифицированному показателю) или же моментально погибнуть. От этой специальной атаки не применимы спас-броски от доспехов, магические спас-броски или регенерация. Если тесты пройдены успешно, кидайте на пробивание и спас-броски в обычном порядке.

Клинок почтенного Тзунки ..... **65 очков**
По легенде, грозное оружие принадлежало Старейшему, Тзунки. Оно превосходно сделано и способно выдержать любой удар, не поддаться даже самому жаркому драконьему пламени, оставаясь морозно-холодным на ощупь. Столь велико искусство создателя, что клинок гудит, рассекая воздух.

Обладатель получает +1 к силе. В дополнение, от атак клинком не применимы спас-броски за доспехи.



Скимитар Солнечного Величия ..... **50 очков**
Легкая как кинжал сабля наделяет владельца силой солнца, наполняя его атаки свирепой мощью светила.

Обладатель получает +2 атаки.

Военное копье стегадона ..... **50 очков**
(только скинк-вождь верхом на стегадоне или древнем стегадоне)
Наконечник громадной пики выточен из рога самого первого, величайшего стегадона, несшего боевую башенку. Согласно мифу, крученые рога чудовища, покрытые магическими рунами, были столь тверды, что с легкостью раскалывали горы.

Рыцарская пика. Скакун обладателя наносит 2D6+1 таранных ударов вместо обычных 1D6+1.

Посох утраченного солнца **35 очков**
Изготовленный из чужеродного металла, артефакт испускает из навершия лучи жаркого света, сжигая плоть попавших под выстрелы.

Посох считается коротким луком с силой 5 и многочисленными выстрелами (3).

Клинок Пираньи ..... **35 очков**
Лезвие усеяно тысячами крохотных загнутых зубов, рвущих и терзающих все, до чего они докоснулись.

Любая рана (после всех спас-бросков) нанесенная клинком пираньи превращается в две раны.

Кинжал Сотека ..... **25 очков**
(Только скинки)
Священный церемониальный кинжал взял тысячи жертв во имя кровожадного Сотека. Скавены особо страшатся этого оружия, ставшего роком столь многих из их числа.

Обладатель получает правило «Смертельный удар». В дополнение, он «внушает страх» для скавенов.

Меч Шершня .....**25 очков**

Когда клинок покидает ножны, хозяин артефакта обретает видения грядущего, прозревая события до того, как они совершатся. Предупрежденный о вражеской атаке, носитель меча способен предупредить ее своим ударом.

Обладатель получает правило «Всегда бить первым».

Пылающее лезвие Чотека .....**20 очков**

Резкий смрад серы источается кривыми лезвиями сего клинка. Он легко пронзает доспехи, обугливая и проплавляя сталь, нанося обжигающие раны, которые обугливаются и дымятся.

Огненные атаки. Цели, пораженные пылающим лезвием, получают пенальти -2 к своему спас-броску за доспехи в дополнение к возможному изменению результата спас-броска из-за силы обладателя клинка.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Шкура холодного .....**50 очков**

(Только для пеших ящеров)

Лишь самые крепкие из ящеров-солдат могут облачаться в шкуру холодного, приобретая устрашающий вид. Тем не менее, шкура источает ядовитую слизь, которая медленно отравляет обладателя и притупляет ясность его сознания.

Тяжелый доспех. Обладатель получает +1 к стойкости, правило «внушает страх» и становится «подвержен тупости».

Священный стегадоний шлем .....**50 очков**

(Только для скинков-вождей)

Громадный рогатый костяной шлем – могущественный символ власти и уважения. К носителям относятся с великим почетом, ведь по легенде, лишь отмеченные Старейшими могут надеть его и не погибнуть.

Добавляет +1 к спас-броску за доспехи обладателя, можно сочетать с иной броней, как обычно. В дополнение, обладатель получает +1 к показателю Лидерства.

Щит зеркального пруда .....**30 очков**

Поверхность щита темна и чиста. Когда она отводит удары, по ней бегут волны. Враждебная магия поглощается древней броней и может быть отражена в сторону колдуна противника.

Щит. Любые магические стрелы, попавшие в обладателя или тот отряд, в котором он находится, отражаются назад на броске 2+ на D6. Если заклятье отражено, результат попадания магической стрелы отрабатывается по магу или тому отряду, в котором он находится (по обычным правилам выцеливания и распределения стрельбы). Этот результат уже не может быть рассеян.

Калечащий щит .....**30 очков**

Щит был создан скорее как предмет нападения, нежели защиты, и обладатель способен использовать его зазубренные края, дабы резать и рассекать.

Щит. Обладатель получает +1 атаку. Эта дополнительная атака считается магической и отрабатывается по базовой силе обладателя.

УТРАЧЕННЫЕ СОКРОВИЩА БОГОВ

Мифы о Старейших приписывают им власть над Высоким Искусством и способность подчинять реальность, изменяя ткань времени и пространства всего лишь касанием мысли. Они сотворили великое множество приспособлений, отданных развивающимся расам – дабы служители могли управлять частицей божественной мощи, исполняя Великий Замысел.

Когда звездные владыки покидали этот мир, большое число таких артефактов оказалось утрачено вместе с создателями или же разрушено, хитроумные устройства сломались под натиском колдовской бури, разразившейся после крушения звездных врат. Некоторые реликвии пережили Великую Катастрофу, и нередко их можно увидеть в сражении, в лапах знаменитейших воинов и предводителей холоднокровной расы.

Способ действия многих волшебных предметов давно превратился из подчиненного строгой науке в самые дикие суеверия. Лизардмены, для примера, не понимают, откуда черпает силу Посох Света, они только знают – достаточно крепко сжать рукоять, направить на врага и произнести имя Чотека – посох выпустит поток слепящего света, испепеляющего и истребляющего противников. Другие артефакты не требуют даже таких познаний, так, Калечащий щит словно по собственной воле ударяет во врагов обладателя.

Согласно хроникам, существуют громадные хранилища тех чародейских вещей, к использованию которых лизардменами утрачены все ключи. В каждом из священных городов есть такие схроны, оберегаемые преданными Храмовниками. Более того, часть скинков-жрецов уверена, что подобные тайники находятся и вне владений холоднокровных. Одним из них является легендарный Храм Кары, содержащий самый могущественные устройства и охраняемый воинственными женщинами, принадлежащими варварским племенам джунглей. Храм, укрытый даже от слуг их создателей.

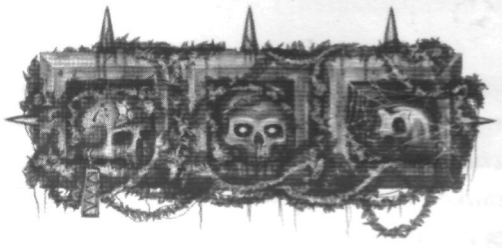
КОЛДОВСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Рог Кайгора .....**100 очков**
Согласно преданию, легендарный ящер Кайгор, первый хозяин зачарованного рога, был способен подчинить своей воле разъяренного карнозавра, а его рев останавливал несущегося напролом стегадона

Дружественная кавалерия в пределах 12 дюймов от обладателя получает правило «Упорный». Обладатель «внушает страх» во вражескую кавалерию.

Рогач.....**35 очков**
(Только скинки или ящеры)
Рогачи – крайне редкая и сверхъестественно быстрая разновидность Холодных, вылупляющаяся из того же пруда и в то же время, как и ее будущий всадник.

Холодный. Рогач обладает показателем движения 8, инициативой 3 и не подвержен тупости.



Божественная таблица защиты.....**30 очков**
(только для Сланна)
Щит Старейших становится сильнее под влиянием сияющей таблицы, ярко сверкая и брызжа молниями в момент отражения прилетающих снарядов.

Щит Старейших теперь дает магический спас-бросок 2+ от всех дистанционных атак.

Военный барабан Ксахутека.....**30 очков**
Грохот барабана несет отзвук самого бьющегося сердца джунглей. Когда лизардмены идут в поход, его громовые раскаты становятся все сильнее и чаще, тишина наступает лишь после гибели последнего из врагов.

Присутствие вражеских отрядов в пределах 8 дюймов от обладателя и(ли) того отряда, к которому он присоединен не лишает его возможности маршировать. В дополнение, любой дружественный отряд в пределах 12 дюймов от барабана получает +1 к лидерству (до максимума в 10) для всех попыток собраться после бегства – если сам обладатель не бежит.

Окровавленная статуя ненависти.....**25 очков**
Статуэтка отражает облик Старейшего, Ксапати, ее часто орошают кровью жертв. Месть звездного владыки может быть призвана во время битвы, дабы сокрушить врагов холоднокровной расы.

Связанное заклятье, сила 5. Только один раз. Заклятье, заключенное в статуе, может быть призвано против любого вражеского персонажа. Он должен немедленно пройти тест на стойкость. При провале цель теряет рану (спас-броски за доспехи не применимы) и должна вновь пройти тест на стойкость, чтобы не потерять вторую рану. Процесс продолжается, пока цель не пройдет тест на стойкость или не погибнет.

Оберег воина-ягуара.....**25 очков**
(Только пешая модель)
Пластинка несет изображение скалящейся морды ягуара с искусно вделанными глазами из янтаря. Амулет придает хозяину скорость ягуара, позволяя ему быстро передвигаться через джунгли. Некоторые говорят, что силуэт владельца мерцает и преображается – в одно мгновение он принимает истинный облик, а в следующее – вид бегущего ягуара.

Связанное заклятье, сила 5. Оберег содержит связанное заклятье *Конь Теней* (см. школу тени в основной книге правил). Целью заклятья может быть только обладатель оберега.

Плащ из перьев.....**25 очков**
(Только пешие скинки)
Искусно сплетенная ткань, созданная из сотен орлиных перьев, широко свисает с плеч скинка-носителя. Когда он простирает свои лапы, перья поднимаются подобно могучим крыльям, позволяя ему взмыть в воздух.

Обладатель может летать.

Амулет карнозавра.....**20 очков**
(Только ящеры или скинки)
Оберег сделан из клыка свирепого ящера, его дух наполняет хозяина жаждой крови.

Когда обладатель наносит рану, он немедленно становится подвержен правилу «Бешенство». Обладатель никогда не теряет это правило, даже если разгромлен в ближнем бою. См. основную книгу правил для дальнейших подробностей «бешенства».

Заклятый оберег Тепока.....**20 очков**
Созданный в виде уродливого, ухмыляющегося лица, амулет вдавливает свой образ в сознание вражеских магов, наполняя их страхом и сомнениями.

Только один раз. Когда противник бросает по таблице магических ошибок, обладатель оберега может заставить его перебросить результат. Переброшенный результат остается.

Проклятая голова.....**15 очков**
Ссохшаяся голова давно умерщвленного «гостя» джунглей, чьи глазницы пылают алым, пока на противника хозяина призываются проклятья.

Обозначьте в начале игры одного вражеского персонажа. Все нанесенные обладателем означенному персонажу раны (после спас-бросков) удавиваются.

Ртутная стрекоза.....**10 очков**
Сделанная, по преданию, под присмотром самого Тепока, небольшая металлическая стрекоза выпускается в воздух перед самым началом битвы. Обладая странным подобием собственного разума, она выслеживает позиции противника, сообщая об увиденном своему хозяину

Если у обоих игроков есть модели с правилом «разведчики», игрок за лизардменов получает +1 на результат броска, определяющего порядок расстановки разведчиков.

Яд светлячковой лягушки .....**10 очков**
Сильное зелье добывается из гланд редкой и смертельно опасной светлячковой лягушки. Если смазать им оружие, даже мельчайшая царапина может оказаться роковой.

Все немагическое оружие обладателя покрыто этим ядом. В дополнение к обычным правилам на оружие, все атаки считаются ядовитыми и магическими. Если обычное оружие уже имело правило «ядовитые атаки», то при его применении можно перебрасывать броски на попадание.

КОЛДОВСКАЯ АРКАНА

Чаша дланей Старейших .....**45 очков**
Вокруг хозяина амулета появляется шар яркого света, когда священная защита звездных владык отражает неуправляемые потоки колдовских ветров.

Только один раз. Если обладатель совершает магическую ошибку, бросьте D6. При выпадении единицы обладатель совершает ее в по обычным правилам. На 2+ магическая ошибка игнорируется и, если в пределах зоны видимости находится вражеский маг, именно он вынужден совершать бросок по таблице магических ошибок (результат 5-6 по таблице магических ошибок игнорируется).

Куб Тьмы .....**40 очков**
Вблизи этот небольшой черный куб показывает мириады крошечных осколков света, вращающихся вокруг сферы из чистой темноты. Определенная последовательность мысли способна открыть куб на какое-то мгновение, и он втянет в себя Ветра Магии.



Только один раз. Используется как свиток рассеивания. В дополнение, при использовании бросьте D6. На 4+ все «остающиеся в игре» заклинания сразу же рассеиваются и фаза магии прекращается.

Жезл Шторма .....**25 очков**
Почитаемый амулет способен исторгнуть из себя шипящие сполохи молний. Он используется только во времена великой нужды, ведь для его перезарядки требуются долгие годы.

Связанное заклятье, сила 6. Только один раз. Жезл содержит заклятье Гром Уранона (см. школу небес в основной книге правил).

Диадема могущества.....**25 очков**
Венец несет на себе мудрость Старейших в виде волшебных знаков и иероглифов. Он позволяет чародею прозревать ветра магии и управлять ими в материальной вселенной.

Маг может сохранить до двух своих неиспользованных кубов силы в конце магической фазы и добавить их к пулу кубов рассеивания в следующую фазу магии противника.

Личинки Иткси .....**25 очков**
Чародей владеет тыквенным калебасом, в котором хранятся высушенные личинки, впитавшие в себя силу, содержащиеся в почве. Когда он поглощает их, то поглощает и эту силу.

Только один раз. Маг может добавить +3 к результату броска на сотворение заклятья. Заявлять об использовании Личинок Иткси можно и после совершения броска.

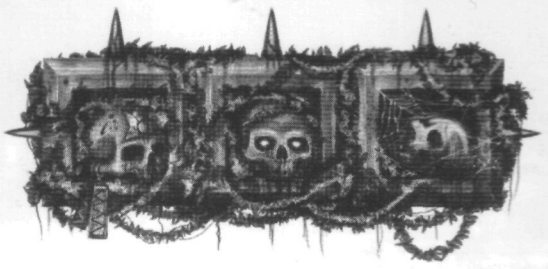
Таблица Тепока.....**15 очков**
Амулет дает хозяину способность узреть новые возможности и вероятности, позволяя ему соединить сознание с духами предков и получить часть их знаний.

Маг знает на одно заклинание больше, чем позволяет его уровень.

ТАЛИСМАНЫ

Аура Квецля .....**40 очков**
Благословленное самим Квецлем, ожерелье из нанизанных на нить ракушек, перьев и костей является могущественным оберегом, окружающим воина маревом пляшущих огней.

Все атаки в ближнем бою, совершаемые против обладателя получают пенальти -1 на попадание.



Ожерелье символов.....**30 очков**
Древний и сильный защитный талисман способен отражать атаки, заставляя врага промахиваться или наносить удары, лишь скользящие по чешуе.

Обладатель получает магический спас-бросок 5+.

Амулет Итцля .....**30 очков**
Когда хозяину наносят удар, раздается громовой грохот, и оберег взрывается в облаке миллионов осколков кристалла. Сам же владелец остается чудесным образом невредимым.

Только один раз. Обладатель амулета получает магический спас-бросок 2+ от первой потерянной раны (после прохождения спас-бросков за доспехи).

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

Тотем провидения .....**50 очков**
Смотрящие на этот символ наполняются осознанием своей истинной незначительности для Великого Замысла.

Отряд внушает страх.

Таблица Подчинения .....**50 очков**
Созданная в виде гримасничающего лица, реликвия лишает разума неосторожных, бросивших на нее лишний взгляд.

Штандарт может быть использован в начале любого хода противника. Каждый вражеский маг в пределах 18 дюймов от штандарта и способный провести до него (или до отряда, в котором он находится) линию видимости, должен пройти тест на тупость.

Солнечный штандарт Чотека .....**40 очков**
Яркие солнечные лучи, отражающиеся от поверхности символа ослепляют всех, кто слишком долго осмеливается взирать на них. Стрелки практически не могут определить месторасположение своей цели.

Стрелковые атаки, направленные на отряд получают дополнительное пенальти на попадание -1, если совершаются с расстояния более 12 дюймов, и пенальти -2 – если в пределах 12 дюймов.

Благословленный тотем Хуанчи .....**25 очков**
Частица неизмеримого могущества Хуанчи заключена в штандарт, наполняя воинов силой.

Только один раз. Отряд может добавить +D6 дюймов к дистанции своего нападения. Если нападение провалено, отряд движется вперед на свое обычное движение.

Штандарт ягуара .....**25 очков**
По легенде, телесный облик ягуара был предпочтителен для Старейших.
Находящиеся под сенью хищника джунглей преследуют своих врагов с неутомимой свирепостью.

Отряд преследует на дополнительные D6 дюймов.

Знамя из скавенских шкурок .....**25 очков**
Только для скинков
Обрывки шкуры крысуна, свежесодранной с тушки обрядовой жертвы, хлопает под порывами ветра над подразделением, его запах горячит кровь поклоняющихся Сотеку.

Отряд становится бешеным, пока его не разбивают в ближнем бою. В дополнение отряд ненавидит все отряды в армии скавенов.

ПОКВЕНИЧИ – ЗНАМЕНОСЕЦ КРАСНОГО ВОИНСТВА

Сквозь бурную Эпоху Борьбы армии Техенхауина, Пророка Сотека шли на войну против скавенских полчищ под волшебной защитой Таблицы Сотека, высоко поднятой одним из его служителей.

Помимо него немало иных, меньших знамен, тотемов и таблиц сопровождало воинство. Их несли красногребневые скинки и их вожди. Некоторые из тотемов были сделаны в виде змей, изготовлены из сверкающего золота и инкрустированы зелеными и алыми самоцветами, другие же покрывались узорами слов Пророка.

Одно такое знамя являлось шкурой, содранной со спины омерзительного Чумного Понтифика по имени Повелитель Кветч, побежденного вождем скинков Поквеничи в сражении у Золотой Лестницы. Скинк срезал заразную шкуру с крысуна и прибил гнусную плоть к древку – она стала боевым знаменем отряда. Смрад разлагающегося скавенского мяса оказался столь отвратителен, что вся армия Пророка приходила в состояние убийственного бешенства от присутствия тотема на поле боя. Многочисленны и велики были победы, одержанные скинками Красного Воинства под Знамем из скавенской шкуры.

ПАМЯТКА

Лорды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Крок-Гар	4	6	3	5	5	3	4	5	8	**64**
Гримлок	7	3	0	7	5	5	2	5	5	
Владыка Кроак	4	1	3	3	5	6	1	1	9	**60**
Владыка Маздамунди	4	2	3	3	4	5	2	1	9	**62**
Жлак	6	3	0	6	6	5	1	3	6	
Техенхауин	6	4	4	4	3	3	6	3	8	**68**
Змеиный поток	-	2	-	2	-	-	2	D6	-	
Ящер-Патриарх	4	6	0	5	5	3	4	5	8	**44**
Сланн Маг-Жрец	4	2	3	3	4	5	2	1	9	**42**

Герои	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Чака	4	5	0	5	5	2	3	4	8	**66**
Гор-Рок	4	5	0	5	5	2	3	4	8	**67**
Оксийотль	6	4	5	4	3	2	5	3	7	**71**
Покрытый шрамами Ящер-Ветеран	4	5	0	5	5	2	3	4	8	**44**
Скинк-Вождь	6	4	5	4	3	2	6	3	7	**49**
Скинк-Жрец	6	2	3	3	2	2	4	1	6	**48**
Тетто'эко	6	2	3	2	2	2	4	1	6	**69**
Тиктак'то	6	4	5	4	3	2	6	3	8	**70**
Жвуп	2	3	0	4	3	1	2	1	3	

Основные отряды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Стая из джунглей	5	3	0	2	2	5	1	5	10	**58**
Ящер-солдат	4	3	0	4	4	1	1	2	8	**45**
Ящер-Чемпион	4	3	0	4	4	1	1	3	8	
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	6	**50**
Смелый скинк	6	2	3	3	2	1	4	2	6	
Скинк-застрельщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	**50**
Смелый Скинк-застрельщик	6	2	4	3	2	1	4	1	6	

Специальные отряды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Скинк-хамелеон	6	2	4	3	2	1	4	1	6	**51**
Лазутчик	6	2	5	3	2	1	4	1	6	
Кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	3	7	**53**
Древний кроксигор	6	3	0	4	4	3	1	4	7	
Всадник на холодном	4	4	0	4	4	1	2	2	8	**46**
Всадник-чемпион	4	4	0	4	4	1	2	3	8	
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3	**46**
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	6	**54**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	
Наездник на террадоне	6	2	3	3	3	2	4	1	6	**52**
Смелый наездник на террадоне	6	2	4	3	3	2	4	1	6	
Террадон	2	3	0	4	-	-	2	1	3	
Храмовник	4	4	0	4	4	1	2	2	8	**47**
Почтенный страж	4	4	0	4	4	1	2	3	8	

Редкие отряды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Древний стегадон	6	3	0	6	6	5	1	3	6	**54**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	
Шипастый разордон	6	3	3	5	4	3	4	2	4	**57**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	
Саламандра	6	3	3	5	4	3	4	2	4	**56**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	

Скакуны	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Карнозавр	7	3	0	7	5	5	2	4	5	**59**
Холодный	7	3	0	4	4	1	2	1	3	**46**
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	6	**54**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	
Древний стегадон	6	3	0	6	6	5	1	3	6	**54**
Скинк-погонщик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	
Террадон	2	3	0	4	3	1	2	1	3	**52**



Илюстриции
Джон Бланч
Алекс Бойд
Робдин Кери
Пол Дентон
Девид галахер
Нейл Худсон
Нуала Кенрайлд

Дизайн Книги
Карл Даффорн
Эмма Парингтон
Марк Рейнор
Шон Туртл
Тим Винцент

Комнада 'Eavy Metal
Филипп Дунн
Нейл Грин
Дарен Латам
Кейт Робертсон
Джо Тамазеки
Анья Веттеенгрет
Кирстен Вилиамс

Разработка Игры
Аллесио Каваторе
Робин Круданс
Грехем Деви
Анди Хоар
Джравис Джонсон
Фил Келли
Джереми Веток
Метью Вард

Хоббийная Команда
Девид Эндрюс
Ник Байтон
Марк Джонс
Чад Миерзва
Крис Пич
Стюарт Вайт

Русская версия книги
Перевод: Кирилл Шеманский
Редакторы:
Кирилл Шеманский,
Алексей Брянцев
Верстка: Сергей Игнатьев

Дизайнеры Миниатюр
Майкл Андерсон
Джуан Диаз
Мартин Футтит
Джес Гудвин
Колин Грейсон
Марк Харрисон
Александр Худстром
Метт Холанд
Нейл Лонгдаун
Алан Пери
Майкл Пери
Али Морисон
Триш Морисон
Браен Нельсон
Себстиан Пербет
Дейл Стингер
Девид Томас
Том Валтон
Джон Варе

Производстов и верстка
Саймон Буртон
Крис Эггар
Марк Элиот
Крис Джаггер
Джон Макельбранч
Мелиса Робертс
Рейчел Риан
Джеймс Шардлоу
Крис Шилдс
Йен Стрикланд
Меделайн Тинге

Специальная благодарноть
Алану Мерту
Рику Пристли
Найджелу
Стилману
Питу Фолей
Марку Хевенеру
Энди Смилиту
...и всем кто помогал тестировать Лизардменов

Citadel и логотип Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop и логотип Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, GW, 'Eavy Metal, White Dwarf, Chakax, Чаках, Chameleon Skink, Хамелионовый Скинк, Cold One Cavalry, Всадник на холодном , Gor-Rok, Гор-Рок, Kroq-Gar, Крок-Гар Kroxigor, Кроксигор, Lizardman Skink, Скинк, Lord Mazdamundi, Владыка Маздамунди, Oldblood, Ящер-Патриарх, Oxyotl, Оксийотль, Razordon, Шипастый разордон, Saurus Warrior, Ящер-солдат, Scar-Veteran, Покрытый Шрамами, Skink Priest, Скинк-Жрец, Skink Chief, Скинк-Вождь, Slann Mage-Priest, Сланн Маг-Жрец, Tehenhauin, Техенхауин, Temple Guard, Храмовник, Terradon Rider, Tetto'eko, Тетто'эко, Tiktaq'to, Тиктак'то, Venerable Lord Kroak, Владыка Кроак и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/ разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, TM и/или © Games Workshop Ltd 2000-2007, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных целях.

Некоторые продукции линии Citadel могу быть опасны при неправильном использовании и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использования клея, режущих инструментов и аэрозольных красок.
Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, указанным на упаковках.

Отпечатано в России

Произведено: ООО «ОГА принт» (Россия, 117133, г.Москва, ул.Академика Варги, д.36, pov@ogaprint.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО Алегрис, 1-ая редакция, Москва 2009 год.

UK
Games Workshop Ltd.
Willow Rd, Lenton
Nottingham
NG7 2WS

US
Games Workshop Inc.
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie
Maryland 21060-6401

Canada
Games Workshop
2679 Bristol Circle
Unit 3, Oakville
Ontario, L6H 6Z8

Australia
Games Workshop
23 Liverpool Street
Ingleburn
NSW 2565

Northern Europe
Games Workshop Ltd.
Willow Rd, Lenton
Nottingham.
NG7 2WS, UK



Немногие способны устоять перед сотрясающим землю нападением громадных стегадонов.



Армия ящеров-солдат готовится к походу.

WARHAMMER®
ЛИЗАРДМЕНЫ

«До эльфов, до гномов, до людей в этот мир пришли Старейшие. Затем вторгся Хаос и Великий Замысел оказался незавершенным. Мы – последние из их служителей, только наши усилия восстановят его выполнение, а все дерзкие юные расы полностью покорятся нам».

Надпись на восточном пограничном камне священного города Хексоатля.

Глубоко в душных дождевых лесах Ластрии слышен грохот боевых барабанов лизардменов. Они выступают из великих священных городов, дабы исполнить намерения своих давно утраченных звездных владык. Загадочные, свирепые и безжалостные, лизардмены не остановятся не перед чем, чтобы уничтожить врагов Старейших.

Армии Молота Войны: Воины Хаоса – одна из серии дополнений к миру Боевого Молота. Каждая подобная книга включает исчерпывающие подробности об армии, ее истории и героях.

В этой книге вы найдете:

ЛИЗАРДМЕНЫ
Многостраничный раздел, посвященный истории Лизардменов, континента Ластрия и долгом сражении с расами, сопротивляющимися Великому Замыслу Старейших.

СИЛЫ ЛАСТРИИ
Описания разнообразных войск и существ, составляющих грозные армии холоднокровной расы. Здесь вы найдете сведения о великих героях, целеустремленных солдатах и жутких тварях из джунглей, которыми командуют Маги-Жрецы Сланны.

СОБИРАЯ АРМИЮ ХОЛОДНОКРОВНЫХ
Советы по покраске, цветовым схемам, изображениям на знаменах и темам для солдат армии «Лизардмены», которых Вы можете выставить на игровое поле, собрав из моделей производства Citadel miniatures

ВОИНСКИЙ ЛИСТ
Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию Citadel miniatures в готовую для игры армию.



Ищите также другие книги из серии Армии Молота Войны

- Звери Хаоса
- Бретонния
- Темные Эльфы
- Гномы
- Империя
- Высшие Эльфы
- Воины Хаоса
- Лизардмены
- Королевства Огров
- Орки и Гоблины
- Скавены
- Цари Гробниц
- Вампиры
- Лесные Эльфы

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» – ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ФЕНТЕЗИЙНОЙ ИГРЕ

Вы должны иметь копию книги Правила Warhammer Fantasy Battles для того чтобы использовать содержание этой книги.

ISBN 978-1841548982
ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES WORKSHOP®

РУССКИЙ

CITADEL MINIATURES®

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru

4 612887 550415