

WARHAMMER®

ЛИЗАРДМЭНЫ

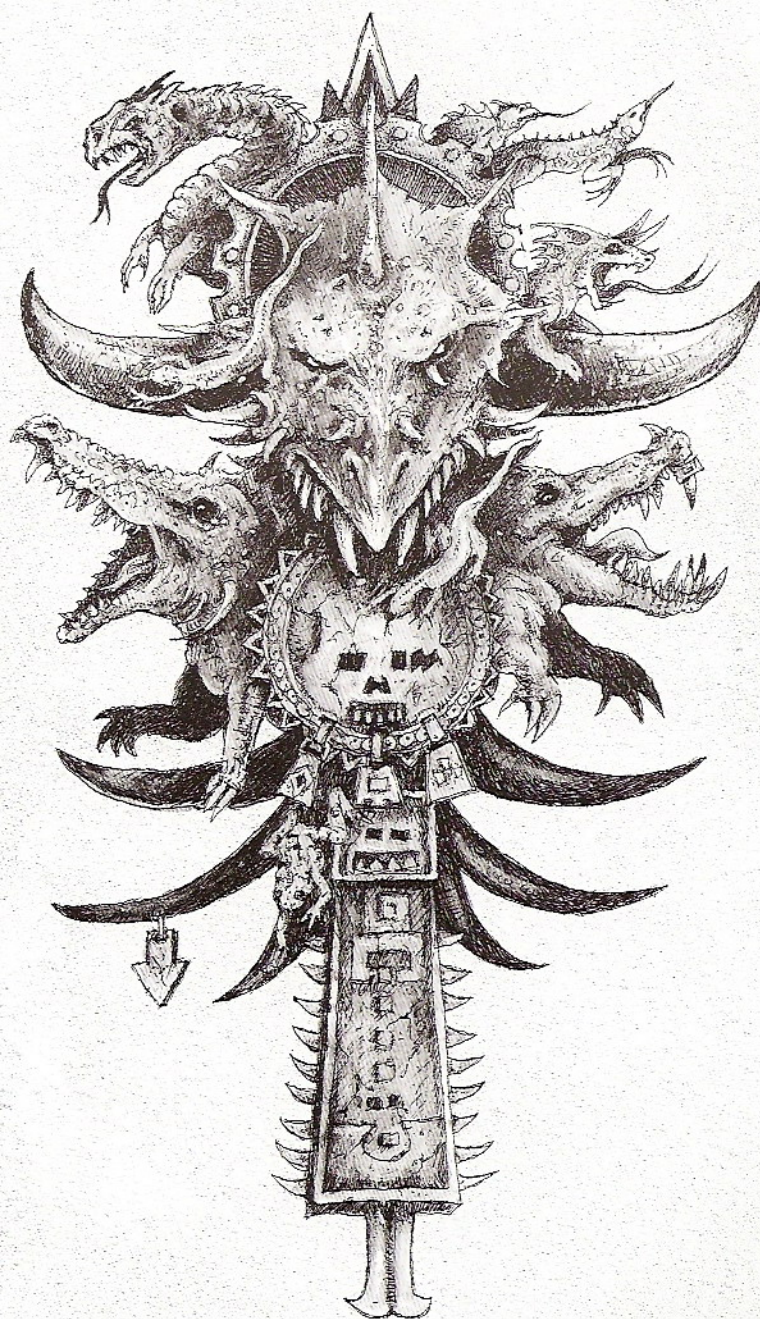


**GAMES
WORKSHOP®**



Сланн Маг-Жрец Казлат-Тэбэ ведет свою армию в битву.

ЛИЗАРДМЭНЫ



АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ДЕТИ БОГОВ	4	СВЯЩЕННЫЕ МЕТКИ	50
Хронология Люстрии	8	СОКРОВИЩА ЗАТЕРЯННОГО МИРА	52
Храмы и Города Люстрии	10	АРМИИ ГОРОДОВ-ХРАМОВ	56
Новый Свет	11	Выбор армии Лизардменов	56
Континент Люстрия	12	Лорды	58
Новая История	14	Герои	59
Города Храмы	18	Основные подразделения	60
Война против Хаоса	20	Специальные подразделения	62
ПОТЕРЯННЫЕ ДЕТИ ПАДШИХ БОГОВ	22	Редкие подразделения	64
Маги-Жрецы Сланны	22	ВЕЛИКИЕ И ДРЕВНИЕ ГЕРОИ	65
Воины Заурусы	24	Лорд Кроак	66
Скинки	26	Древний Лидер Крок Гар	68
Скинки-Хамелсоны	26	ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ РАСЫ ЯЩЕРОВ	70
Стаи Джунглей	27	ЮЖНЫЕ ЗЕМЛИ	72
Кроксигоры	28	ЛИЗАРДМЕНЫ ЮЖНЫХ ЗЕМЕЛЬ	74
Саламандры	28	ТАКТИКА ДРЕВНИХ	76
Террадоны	30	ЯЗЫК И СИМВОЛЫ	78
Стегадон	31	ПАМЯТКА	80
Карнозавр	32		
ПОКРАСКА АРМИИ ЛИЗАРДМЕНОВ	33		
ПОКОЛЕНИЯ СЛАННОВ	49		

Автор:
Энтони Рейнольдс
Дополнительные материалы:
Фил Келли, Грехем МакНейл
и Марк Хевснер

Иллюстрация на обложке:
Алекс Бойд

Иллюстрации в книге:
Джон Бланч, Алекс Бойд,
Пол Дентон, Дэвид Галахер,
Карл Капински
и Триш Моррисон

Графика:
Нуала Кеннеди
и Стефан Капински

Препродукция:
Дулан Оуэн, Марк Оуэн
и Триш Моррисон
Скульпторы Citadel:
Жуан Диас, Колин Грейсон,
Марк Харрисон, Эли Моррисон
и Триш Моррисон

Изготовления диорам:
Марк Джонс

Покраска миниатюр:
Кев Аспрей, Нейл Грин,
Тамми Хайе, Дарен Латам,
Кирстен Миклсбург, Саб Пербет
Кейт Робертсон.

Также особая благодарность:
Гевину Торпу, Гордону Дэвидсону,
Найджелу Стилману, Майклу
Андресену, CJ Cummings, Глебу
Форду, Конраду Гонсалву, Гарету
Гамильтону, Марку Навснеру,
Марку Хопко, Микку Маршалу,
Джо Слебоде и Бо Толструпу.

Русская версия книги
Перевод:
Золотов Денис, Владимир Яснов

Под редакцией:
Любови Мачиной
и Алексея Синяткина

Верстка русской версии:
Дизайнерская группа «Столица»

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP»
Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

© Авторские права на весь текст, иллюстрации и изображения принадлежат Games Workshop Limited 2003. Все права защищены. The Double-Headed/Imperial Eagle device, дизайн Двуглавого/Имперского орла, the Games Workshop logo, Логотип Games Workshop, Games Workshop, Carnosaur, Карнозавр, Kroq-Gar, Крок-Гар, Kroxigor, Кроксигор, Lizardmen, Лизардмены, Lord Kroak, Лорд Кроак, Skink, Скинки, Salamander, Саламандры, Slann Mage-Priest, Сланны Маги-Жрецы, Stegadon, Стегадон, Temple Guard, Храмовые Стражи, Terradon, Террадон, Warhammer, Молот Войны, Хрустальный Молот, и все связанные с этим знаки, имена, персонажи и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2003, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Произведено ООО «Астероид»

(Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru)

по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО Алегрис.

1-ая редакция, Москва 2005 год

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

ISBN: 1-84154-356-X

ВСТУПЛЕНИЕ

Лизардмсны – древняя раса, созданная богоподобными существами, известными как Древние, для службы хранителями мира Warhammer. Их многовековая цивилизация расположена в душных джунглях Южных Земель, где их могущественные города-храмы возникали среди исполинских деревьев и бурлящих болот. Маги-Жрецы Сланны – мастера волшебства и изначальные служители Древних, и это они наблюдают за целым народом Лизардменов, оберегая и направляя его вперед. Основу армии Лизардменов составляют Заурусы, массивные рептилии-воины, созданные исключительно для военных целей. Они считаются священными воинами богов, и под каждым городом-храмом находятся их армии, живущие под святилищами, всегда готовые выступить против врагов.

Много веков назад Древние покинули мир в результате страшной катастрофы, известной как Падение, которая изменила мир и оставила их верных слуг одних в этом мире. Без указаний своих богов-создателей Сланны продолжают действия по воплощению в жизнь Великого Плана, над которым трудились их хозяева, и по восстановлению порядка, царившего в мире до прорыва Хаоса. С холодной отчужденностью Сланны ведут свои армии к победе, безжалостно карая тех, кто осмеливается встать на пути к их священной миссии.

Эта книга в подробностях описывает войска, входящие в состав армий Лизардменов, идущих по дороге войны. Полностью укомплектованная армия Лизардменов представляет собой могучую боевую силу, насыщенную красками и разнообразием. Воины-Заурусы составляют боевую основу армии, их поддерживают полчища Скинков, изматывающие врага стрелами и дротиками из самого сердца болот и джунглей. Заурусы верхом на не очень сообразительных, но мощных Колд Унах формируют отряды разрушительной по силе кавалерии. Ужасающие твари вроде злобных огнедышащих Саламандр, могучих Кроксигоров и огромных Стегадонов выступают на стороне Лизардменов, ведомые в битву, где их агрессивные инстинкты заставляют их охотиться и пожирать врагов.

В этой книге вы найдете следующие разделы:

Дети Богов

История Лизардменов от их создания тысячи лет тому назад до наших дней.

Потерянные дети падших Богов

Детальное описание различных войск в армии Лизардменов.

Поколения Сланнов и Священные Метки
Правила для различных поколений Сланнов и меток для персонажей и отрядов вашей армии.

Сокровища Затерянного Мира

Список древних магических предметов, которые могут использовать в бою вапи персонажи.

Армии Городов-Святилищ

Все опции, стоимость и другие детали, нужные для того, чтобы вывести в бой свою армию.

Древние

История и правила для двух специальных персонажей: древнего, мумифицированного Сланна Лорда Кроака и могучего Зауруса Крог-Гара и его злобного Карнозавра Гримлока.

Лизардмсны Южных Земель

Описание Южных Земель и их обитателей, сопровождаемое официальным листом армии, позволяющим вывести в битву армию Южных Земель.



ДЕТИ БОГОВ

Создателями общества Лizardменов была загадочная раса межзвездных путешественников, известных как Древние. Это были создания, обладавшие невообразимым могуществом и интеллектом. Они были способны подчинять своей воле время и пространство и призывать первичные энергии, которыми и управляли с помощью разрушительных магических заклинаний. Они рождались на великих кораблях, способных пролетать невообразимые расстояния за один удар сердца, и странствовали по свету, принося с собой своих слуг и рабов. Из всех существ их любимцами были Сланны. Благословленные впечатляющей ментальной силой, Сланны были талантливыми творцами и могли управлять временем, пространством и судьбами при помощи своих хозяев. По проектам Древних Сланны построили гигантские конструкции, что свисали словно луны над Южным и Северным полюсами – врата, позволявшие осуществлять

мгновенные путешествия сквозь Вселенную, путь в бесчисленное количество миров.

Много веков назад мир был полон крайностей – большинство стран были покрыты льдом, бесконечные вьюги и ураганы свирепствовали в небесах, в то время как в других областях вулканы извергали в атмосферу ядовитый пепел и выжигали землю потоками раскаленной лавы. Жаркие и влажные джунгли кипели жизнью, и здесь росла первая цивилизация – Лizardмены. Это древнейшая из разумных рас, чьи города в сердце джунглей были задолго до того, как первые предки Эльфов и Гномов появились на свет.

Под влиянием Древних мир невообразимо изменился. Планета была передвинута ближе к солнцу, а ее орбита изменена для того, чтобы климат стал благоприятнее и теплее. Были принесены различные виды растений и живых существ. Единственный огромный континент был волею Древних разделен, и изменяющиеся плато были приведены в покой в наиболее совершенной форме.



В землях, позднее ставших известными как Люстрия, Древние возвели свою столицу. Топография и климат этого места идеально подходили метаболизму Древних и их слуг; и впоследствии вокруг столицы были построены многие другие города. В других местах мира, теперь известных как Южные Земли и Кайтай, также были возведены города, так как в то время все континенты были более влажными и теплыми, и большую часть планеты занимали джунгли. Сообщения и путешествия между этими государствами для Древних были лишь делом мгновения. Даже их любимые слуги, Сланны, могли общаться и путешествовать между континентами, хотя и не с такой легкостью, как их богоподобные повелители.

Древние изменяли развитие примитивных форм жизни, населявших Люстрию и другие государства, переделывая их в создания, подходящие их предпочтениям и нуждам. В это время были созданы первые из Заурусов, новая раса, созданная в качестве воинов как для исследования и умиротворения земель, так и для охраны городов-святилищ и Сланнов. Заурусами были уничтожены целые виды. После Заурусов был создан первый выводок Скинков — Древние нуждались в подвижных и сообразительных слугах, чтобы служить в повседневной жизни и общаться и ухаживать за расами, избранными Древними для процветания.

Тысячелетиями Лизардмены были полными хозяевами мира. Их технологии были так же непревзойденны, как и умение управлять силами магии, хотя для Древних магия и технология были единым целым.

Падение

Древние продолжали направлять развитие и эволюцию избранных ими рас в течение многих лун, поскольку время для них не имело большого значения, и наблюдали за тем, как мир изменялся в соответствии с их желаниями. Они обучили предков теперешних рас управлять потоками магической энергии, и во многом подтолкнули их к обучению и цивилизации. Несмотря на это, время кошмаров и ужаса было уже близко — событие, должное обречь мир на безусловное и полное разрушение. Возник враг, воплощение чистой энергии. Это был источник магической силы Древних, хотя и неконтролируемый и разрушительный — то, что в настоящем известно как Хаос. Великая битва между Древними и Хаосом бушевала множество столетий, война за контроль над межпространственными врата-

Пять поколений Магов-Жрецов

Пять поколений Сланнов было создано Древними после их прибытия в этот мир, и ни одного после их ухода. Сланны Первого Поколения были строителями первых городов-храмов. Они были наиболее могущественными из Магов-Жрецов и единственными созданиями, которым было позволено находиться в присутствии Древних, поскольку у других живых существ не хватало ментальной и психической силы выдерживать это. Эти Сланны умерли много тысяч лет назад, и их тела забальзамированы и хранятся в священных храмах как почитаемые реликвии.

Из Второго Поколения, изначально созданного для изменения устройства мира и его орбиты, осталось лишь пятеро. Эти Маги-Жрецы очень стары, возможно, это древнейшие существа в мире, и они правят величайшими из городов-храмов.

На несколько тысяч лет младше Сланны Третьего поколения, помогавшие создавать меньшие города-храмы, где они и правят по сей день. Их число невелико, возможно, их осталось менее двадцати особей.

Маги-Жрецы Четвертого поколения гораздо более многочисленны; они созданы для открытия врат Варпа, а также для создания Мирового Озера, великого разделения континентов.

Перед великой катастрофой в спешке были созданы Сланны Пятого Поколения. Младшие и наиболее многочисленные из Сланнов, они все же достаточно стары для того, чтобы помнить времена до Эльфов и Гномов. Маги-Жрецы Пятого Поколения — наиболее агрессивные и активные из Сланнов.

ми в небесах над миром. Высвобожденные энергии опустошали землю, но медленно Древние начали брать верх. Были попытки закрыть врата, поскольку они были дверями, сквозь которые Хаос проникал в мир, но эта задача казалась невозможной.

В ужасающем взрыве абсолютной темноты врата обрушились и прекратили существовать. Неизвестно, Древние ли обрушили врата, или же они были уничтожены давлением энергий, выделенных сражением с Хаосом. Так или иначе, части врат разбросало по всему миру, они падали словно огненные кометы, врезаясь в землю, заставляя горы двигаться, моря закипать, а землетрясения — содрогать страны. Огромные количества сырого, хаотичного материала соединились в новую, зловещую луну.

Энергия Хаоса распространилась по земле подобно взрывной волне, моментально уничтожив многие города Лizardменов. Ткань реальности разрывали ужасные серии криков, которые отдавались в душе каждого живого существа по всему миру.

Наибольшие из этих ран находились на Северном и Южном полюсах, и то, что извергали они, обрекало мир. Из этих Царств Хаоса приходили демоны — ожившие ночные кошмары, пожирающие все на своем пути. Потоки сырой магической энергии омывали мир, исходя из павших врат. Армии Заурусов сражались с демонами в апокалиптических битвах, в которых погибали бесчисленные миллионы.

Разрушение врат ознаменовало уход Древних. Никто, даже мудрейшие из Сланнов, не знает, что в действительности произошло с этими могущественными созданиями. Некоторые считают, что они были моментально уничтожены

вихрем энергии Хаоса, полной противоположностью их высокоорганизованной сущности. Другие утверждают, что божественная натура Древних была особенно уязвима перед атаками демонов, и они были одержимы и разорваны на части. Возможно, они осознали обреченность мира и покинули его. Так или иначе, Древние ушли, оставив своих любимых слуг, Сланнов, отрезанными от своих сородичей среди звезд и перед лицом опасности, исходящей от сил Хаоса.

Потерянные дети Падших Богов

Все еще в шоке от разрушения врат и от ужаса потери своих хозяев, Сланнам пришлось немедленно действовать. Их магия, слабая в сравнении с могуществом Древних, но наиболее мощная среди той, которой обладали другие расы, неожиданно стала крайне трудноконтролируемой. Непредсказуемые волны энергии Хаоса, пронизывающие мир, вносили беспорядок в колдовство Сланнов, и многие из них погибли от избыточной энергии. Выжившие начали сооружение защитных барьеров, призванных оградить мир от бушующей энергии Хаоса.

Сланны знали, что если оставить без контроля ветры Хаоса, то они вернутся и окончательно уничтожат мир, жизнь будет поглощена демоническими сущностями и сама планета разор-



вется на части. Они попытались восстановить береги, разбросанные по миру в местах силы — обычно там, где линии энергии, окружавшие мир, пересекались. Некоторые точки были восстановлены: в частности, в самой Лкострии, в Южных Землях и на островах вблизи Южного Полоса.

Так Сланпы взяли на себя роль защитников этого мира, угодную воле Древних. Когда их число уменьшилось, Сланпы отступили дальше в глубь джунглей, пытаясь отстоять свои города-храмы под напором Хаоса. В попытках вернуть контроль над своими собственными владениями Сланпам пришлось предоставить остальной мир самому себе, и конец казался близким.

Конец был предотвращен самоотверженными действиями эльфов Улыгуана. Под осадой демонов, заполонивших остров, эльфы создали мощнейший вихрь энергии, вытянувший большинство ветров магии в разрушительном урагане. Демоны, нуждавшиеся в этой энергии для существования, были уничтожены. Эльфы многих поколений учились магии у Древних и Сланнов, и потому были крайне искусны в управлении ветрами магии, которые дули теперь. К тому же эльфы были способны контролировать магию так, как Сланпы не могли или не хотели. Заклинание, произнесенное эльфами, обладало огромной силой и такой же ценой, обрекая сильнейших эльфийских магов на вечные муки ради существования мира.

Без магии, наполнявшей все, демоны были неспособны питать свои физические тела и начали исчезать, отступая в сильнейшие сосредоточения энергии Хаоса на Северном и Южном полосах.

Маги-Жрецы Сланнов пытались следовать Великому Плану, разработанному Древними, хотя со временем его смысл стал довольно размытым. В попытках восстановить свою силу Сланпы пребывали в изоляции тысячи лет. Молодые расы, воспитанные Древними, теперь общались с силами, находящимися вне их понимания, и занимались опасными вещами. Мир при Древних был местом порядка и стабильности, и над достижением того же теперь работают Сланпы. Они смотрят на мир холодными, загадочными глазами, видя беспорядок, распространяющийся по земле. Они до сих пор пытаются восстановить разлад, принесенный Хаосом, в надежде на наступление дня, когда Древние вернутся со звезд к своим потерянным детям.

Оборона Итза

Когда началось падение городов-храмов под натиском демонических орд, на те, что еще держались, все сильнее давила мощь Хаоса. После разрушения городов, составлявших линии силы, армии Хаоса атаковали город-храм Итза, находившийся под защитой Лорда Кроака. Видя угрозу прекращения существования самой расы Лизардменов, Лорд Кроак держал оборону.

Лорд Кроак, первый из Сланнов в мире, накрыл город всеукрывающим и непроницаемым полем, и демоны бесновались, царапаясь в потрескивающий магический барьер. В конце концов Маг-Жрец не смог более удерживать мистическую стену, и из последних сил он заставил барьер взорваться, разметав тысячи демонов на много миль вокруг. Но их полчища были во многие разы больше, и вопящие орды Хаоса заполнили город, и Лизардмены бились с демонами на улицах Первого Города.

В этой титанической битве Кроксигор Накаи, известный как Скиталец, пришел на помощь. Когда его собственный город-храм был разрушен, он присоединился к защитникам Итза. Убив огромное количество демонов, он в одиночку оборонял жизненно важный Мост Звезд до прибытия подкрепления, и покрыл себя великой славой. Все считали его убитым вплоть до его появления спустя еще три тысячи лет.

Сидя на верхушке Великой Пирамиды Итиц, островке покоя посреди адской бури, Кроак направлял свои силы в атаки на врагов. Он заставлял падать огненный дождь, пожиривший врагов, и изменил течение реки Амаксон, поглотившей тысячи. Месяцами Лорд Кроак удерживал демонов, убив бесчисленное число своей магией. Он вызывал землетрясения, открывая ущелья, поглощавшие целые легионы демонов перед тем, как закрыться вновь. И все же Кроак пал, разорванный отрядом из дюжины Великих Демонов, пробившихся к вершине пирамиды. Но бессмертный дух его продолжал битву. Такова была его самоотверженность и привязанность к своему городу-храму, что он не дал смерти поглотить его, и лишил врага победы. Так был спасен Первый Город, хотя и ценой величайшей трагедии.

ХРОНОЛОГИЯ ЛЮСТРИИ

Все даты базируются на Имперском летоисчислении.

Рассвет Творения

-с15,000 Древние прибывают на нетронутые первобытные земли Люстрии.

Сланны Первого Поколения созданы волсю Древних. Из вымерших теперь существ созданы Заурусы, призванные служить живым оружием. Созданы первые Скинки и Кроксигоры.

-с10,000 Основание первого города, Итза. Вскоре основаны Тлакс и Тцланхопек. Рождено Второе Поколение Сланных. Орбита мира изменена с целью улучшить погоду и повысить температуру.

В это время Древние начинают устанавливать контроль над обитателями мира, сильно изменяя будущее многих рас.

Рождены Сланны Третьего Поколения. Они основывают Тлакстлан, Кветцла и Цлатлан.

Рождены Сланны Четвертого Поколения для помощи в создании полярных врат. Они также основывают остальные города-храмы, создавая сеть силы – природные линии энергии, проходящие через города.

Огромный континент разделен на меньшие материи. Создан Мировой Пруд, и Южные Земли подвинуты на планете, разделяя города-храмы. Физическое расстояние ничего не значит, так как путешествия и сообщение между городами осуществляются мгновенно.

Древние посылают армии Заурусов на войну. Многие неудобные расы полностью уничтожены.

Древние продолжают эксперименты. Многие расы создаются и уничтожаются. Рождены Эльфы, Гномы и Люди.

Древние убеждаются в том, что их создания закрепились в странах, выбранных для них, и продолжают развиваться при минимальном контакте друг с другом.

Раса Зеленокожих возникает в конце Века Творения. Ведутся долгие войны в попытке уничтожить эту расу паразитов. В итоге эта чума признается неистребимой.

Падение

-с5600 до -с4500 Разрушение полярных врат. Это создает дыру в реальности, позволяя Хаосу прорваться в мир. Уход Древних. Орды демонов прибывают и наполняют мир, создавая дисбаланс и ужас.

Город-храм Кзахутек первым поддается натиску

демонов. Его Маги-Жрецы убиты, а перестилища осквернены.

Лизардмены собирают величайшие армии, какие только видел мир, чтобы противостоять Хаосу. Бесчисленные миллионы погибают в титанических сражениях.

По всему миру ведут войну против Хаоса созданные Древними расы, заранее обреченные на поражение.

Все население Хуатл, Тланксла, Чакуа и Кзотл убито демонами. Падение одних городов ослабляет другие, так как сеть силы рушится. Маг-Жрец Адокки-Тега из Тлакстлана после недель битв поражает демонов, осаждающих его город-храм, и использует свою силу для защиты остальных городов и удержания сети силы от окончательного разрушения.

Лорд Маздамунди удерживает защитный барьер вокруг Хексоатля, но этим он не может защитить своих братьев в Пахуакс, которые убиты армией Великих Демонов.

С уходом из мира силы Древних потерял контакт с Лизардменами Южных Земель. Один из старейших Магов-Жрецов Южных Земель, Чикотга из Цлатлана, обученный потерянному Древним Кзоланкха, уничтожает всех демонов в Южных Землях одним катастрофическим заклинанием, жертвуя в процессе собой.

Эльфы Улыгуана почти уничтожены демонами, переполнившими остров. Маги начинают подготовку ритуала для изгнания демонов. Сланны добавляют свою силу к силе эльфов, и вместе они изгоняют Хаос на Северный и Южный полюса.

Установлена защита для того, чтобы держать Хаос на месте. Вторжение отражено, но со временем Хаос наберет силу для того, чтобы прорваться сквозь заслон.

Город-храм Чипайотл начинает поглощаться океанами Мирового Пруда.

Век Возрождения

-4419 Первые эльфийские исследователи проходят джунгли Люстрии, путешествуя на север от Цитадели Заката.

-3894 Город-храм Чипайотл поглощен морем, и его обитатели переселяются в другие города. Позже слухи говорят о подводной расе созданий, обитающих в золотом городе глубоко в океане.

-2000 Древние записи Цлатлана говорят об ужасе затерянного города гномов Карак Зорна.

-1500 Маги-Жрецы немного изменяют континенты по повелению Древних незадолго до их ухода. Горы Края Мира подвергаются землетрясениям. Крепости гномов разрушены, и их империя приходит в упадок.

Век Страха

-1399 Клан Пестиленис Скейвенов оккупирует разрушенный город Лизардменов Кветца. По Люстрии распространяется чума. Многие города покинуты, война Скейвенов и Лизардменов продолжается много сотен лет.

-215 Первые грабители Темных Эльфов проникают в Люстрию ради похищения священных артефактов.

0 Пророчество Сотека видит свет в Чакуа. Двухвостая комета, символ раздвоенного языка Сотека, знаменует миграцию Скинков с красными гребнями и рождение культа Сотека. Культ распространяется по Люстрии.

100 Клан Пестиленис покидает Люстрию и мигрирует обратно в Старый Мир через Южные Земли. Причина миграции – полчища змей, посланные Сотеком в туннели. Сотек опознан Сланнами как древний бог Лизардменов.

315 Лорд Тепек-Инци ведет армии на Нагтарот. Темные Эльфы разбиты, звезда Кветли возвращается.

876 Вампир Лютер Харкон выброшен волнами на берега Люстрии. Он создает Берег Вампиров: место, где тела мертвых мореходов, погибших в прибрежных водах, поднимаются из холодных глубин и живут снова. Капитаны Высших Эльфов докладывают о призрачных кораблях в тумане и о вое сирен, завлекающем моряков на погибель.

888 Северный авантюрист Лостерикссон основывает в Люстрии колонию Скегги. Начинаются набеги северян.

930 Лорд Келтеп из Итза с помощью древнего Кроксигора Накаи останавливает Лютера от прохождения Люстрии с ордой оживших утопленников.

с. 1150 Ибн Джеллаба из Арабии пересекает пустыню в поисках сухопутного маршрута в Южные Земли. Находит спрятанный город Цлатлан.

1492 Марко Колумбо, тилейский торговец и исследователь, путешествует в Люстрию. Он наблюдает поражение Темных Эльфов в набеге на Тлакслан.

1493 Темные Эльфы, намеревавшиеся разорить Тлак, разбиты Магом-Жрецом Келтоком.

1690 Катайянец Инь Тьян совершает эпическое путешествие по Люстрии и Южным Землям. Он едва не принесен в жертву в Цлатлане.

1801 Принц Пиратов Сартозы, Луччиано Сопранна, основывает Порт Ривер. Несмотря на много-

численные атаки Лизардменов, он превращается в цветущий торговый город, хотя и пользующийся репутацией логова пиратов и головорезов, а также охотников за сокровищами и искателей приключений.

1847 Герцог Тюдуаль де Л'Ангилле финансирует экспедицию своего сына в джунгли – по слухам, незаконную. Она высаживается в Порт Ривер и проводит несколько месяцев в приготовлениях. Спустя шесть месяцев ограблен храм Хуатл. О молодом благородном бретонце и его спутниках больше никто не слышал.

1944 Эль Кадаво, путешественник и пират, основывает порт Кадаво во время третьей попытки пересечь джунгли. По приказу Лорда Маздамунди город трижды был уничтожен, но все три раза его заново отстраивали. Разрушительнейшее землетрясение заставляет обитателей все же оставить его. Ходят слухи, что Эль Кадаво, спасшийся на корабле, полном сокровищ, пропал в море ввиду не по сезону плохих погодных условий.

2064 Группа игроков, оставивших карточные долги в Порт Ривер, основывает Болотный Город. Он вырастает в промежуточный пункт на важнейшем торговом маршруте в Люстрии.

2187 Лорд Мельшин возвращается в Империю после года исследований Люстрии. Он привозит с собой странное меднокожее безволосое существо около трех футов ростом. Мельшин представляет его как члена карликового племени Ваярхей, обитающего в джунглях. В результате это существо съедает важного придворного чиновника и скрывается. Ходят слухи, что оно прячется в Общине.

2315 Король пиратов Дрейвен нанят для защиты торговых кораблей, посещающих Болотный Город, от пиратов Порт Ривера. Он использует полученную власть для уничтожения соперников, а после разоряет сам Болотный Город.

Век Восстановления

2520 Угроза с Альбиона. Открыты ворота острова. Заурус Крог-Кар ведет первые отряды, призванные очистить остров от теплокровных. Под контролем Лорда Маздамунди изменен климат острова и формируются новые джунгли. Начинается строительство нового города-храма Конкуата, Места Сопrotивления, в сердце Альбиона.

2521 Священный туман Альбиона восстановлен.

2522 Растущая мощь Хаоса выражается в рейдах Мародеров на берега Люстрии. Замечены направляющие их Темные Эльфы. Маздамунди и Крог-Кар возвращаются из Конкуата в Хексоатль, чтобы отбить особенно сильную атаку, возглавляемую Вашнааром Мучителем.



ХЕКСОАТЛЬ

△
ПАХУАКС

△
ТЛАЧКЛА

△
ТЛАКСЕЛАН КСАХУТЕК

△
ТЛАКС

△
ЧАКВА

△
КСЛАНХУАПЕК

△
ХУАТЛЬ

△
КВЕТЦА

△
ИТНА
КСХОТЛЬ

△
АКСЛОТЛЬ

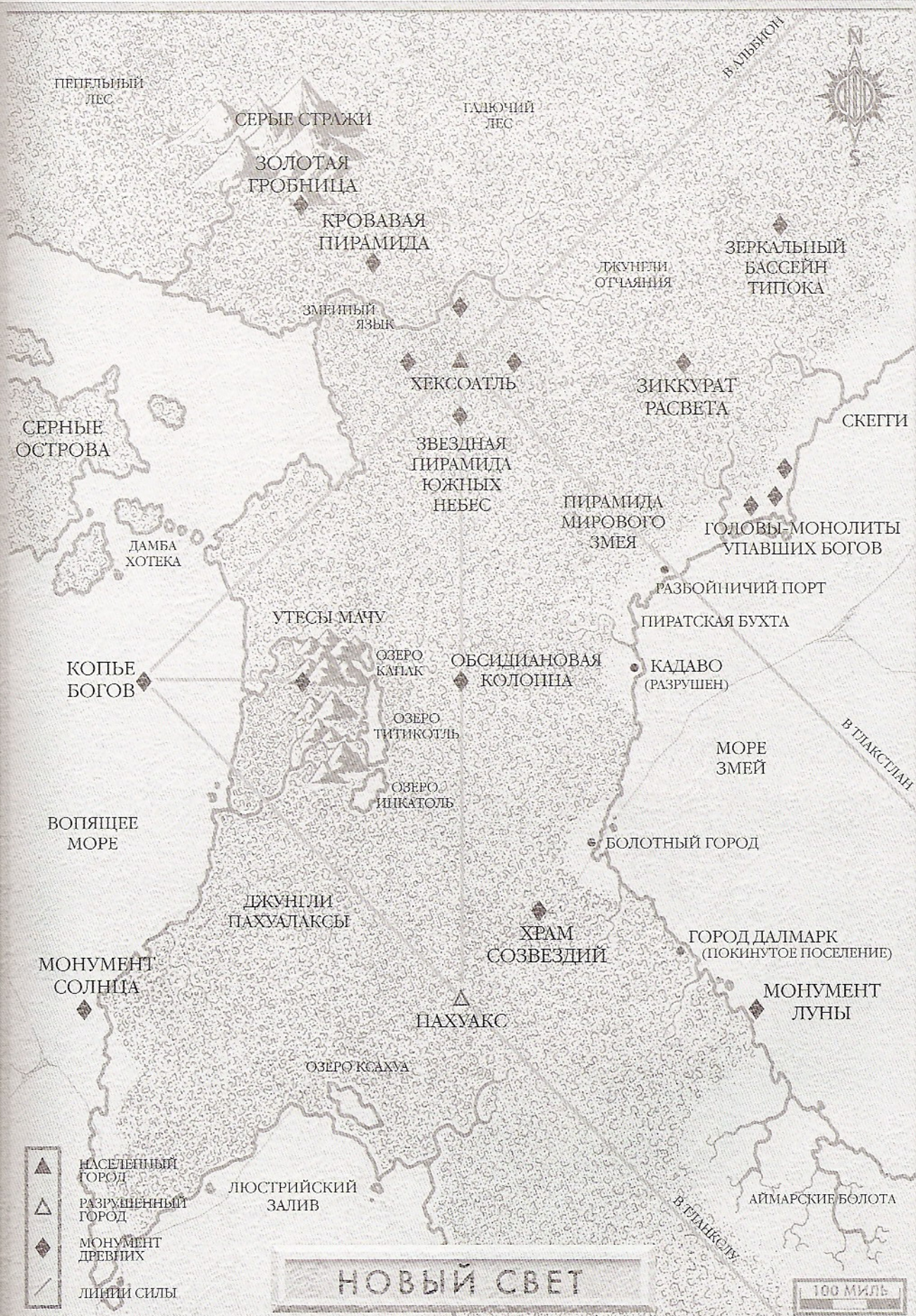
△
ОЙКСЛЬ

△
ЧУПАЙОТЛЬ
(ЗАТОНУВШИЙ)

- ▲ НАСЕЛЕННЫЙ ГОРОД
- △ РАЗРУШЕННЫЙ ГОРОД
- ЛИНИИ СИЛЫ

ХРАМЫ И ГОРОДА ЛЮСТРИИ

300 МИЛЬ



ПЕПЕЛЬНЫЙ
ЛЕС

СЕРЫЕ СТРАЖИ

ГЛАЮЧИЙ
ЛЕС

ЗОЛОТАЯ
ГРОБНИЦА

КРОВАВАЯ
ПИРАМИДА

ДЖУНГЛИ
ОТЧАЯНИЯ

ЗЕРКАЛЬНЫЙ
БАССЕЙН
ТИПОКА

ЗМЕИНЫЙ
ЯЗЫК

ХЕКСОАТЛЬ

ЗИККУРАТ
РАСВЕТА

СКЕТТИ

СЕРЫЕ
ОСТРОВА

ЗВЕЗДНАЯ
ПИРАМИДА
ЮЖНЫХ
НЕБЕС

ПИРАМИДА
МИРОВОГО
ЗМЕЯ

ГОЛОВЫ-МОНОЛИТЫ
УПАВШИХ БОГОВ

ДАМБА
ХОТЕКА

РАЗБОЙНИЧИЙ ПОРТ

УТЕСЫ МАЧУ

ПИРАТСКАЯ БУХТА

КОПЬЕ
БОГОВ

ОЗЕРО
КАПЛАК

ОБСИДИАНОВАЯ
КОЛОДЦА

КАДАВО
(РАЗРУШЕН)

ОЗЕРО
ТИТИКОТЛЬ

МОРЕ
ЗМЕЙ

ВОПЯЩЕЕ
МОРЕ

ОЗЕРО
ИШКАТОЛЬ

В ТЛАКСТАЛ

БОЛОТНЫЙ ГОРОД

ДЖУНГЛИ
ПАХУАЛАКСЫ

ХРАМ
СОЗВЕЗДИЙ

ГОРОД ДАЛМАРК
(ПОКИНУТОЕ ПОСЕЛЕНИЕ)

МОНОМЕНТ
СОЛНЦА

ПАХУАКС

МОНОМЕНТ
ЛУНЫ

ОЗЕРО КСАХУА

ЛЮСТРИЙСКИЙ
ЗАЛИВ

АЙМАРСКИЕ БОЛОТА

В ТЛАКСТАЛ

НОВЫЙ СВЕТ

100 МИЛЬ

- ▲ НАСЕЛЕННЫЙ ГОРОД
- △ РАЗРУШЕННЫЙ ГОРОД
- ◆ МОНОМЕНТ ДРЕВНИХ
- ЛИНИИ СИЛЫ

КОНТИНЕНТ ЛЮСТРИЯ

Джунгли Люстрии – наиболее враждебное место, не считая Владений Хаоса. Земля покрыта девственными лесами, настолько густыми, что порой переплетение ветвей затмевает само небо. Деревья старше, чем сама раса Людей, закрывают солнце. Высокие стволы исчезают высоко вверху среди множества вьющихся лиан, и воздух настолько горяч и влажен, что любой теплокровный быстро слабеет и заболевает. Ключья тумана лениво дрейфуют над массой растительности, и невозможно проложить путь сквозь этот бурлящий ад, не потеряв чувства направления.

Немногие исследователи, однако, доживут до того, чтобы дезориентация и гниение превратились в проблему. Люстрия – дом для огромного количества хищных и ядовитых тварей, от мельчайшей личинки до гигантских хищников, не уступающих размерами и злобой драконам Старого Света. Болота и трясины, в которые путешественник может угодить, свято веруя, что находится на твердой земле. Сквозь грязь проникают черви, вгрызающиеся под кожу и откладываящие в кровеносную систему яйца, которые приводят к смерти, когда прожорливые личинки вылупляются.

Но даже крохотный паук или подкожный червь может быть обнаружен. Гораздо опасней токсичные ручейки смертельной жижи, скры-

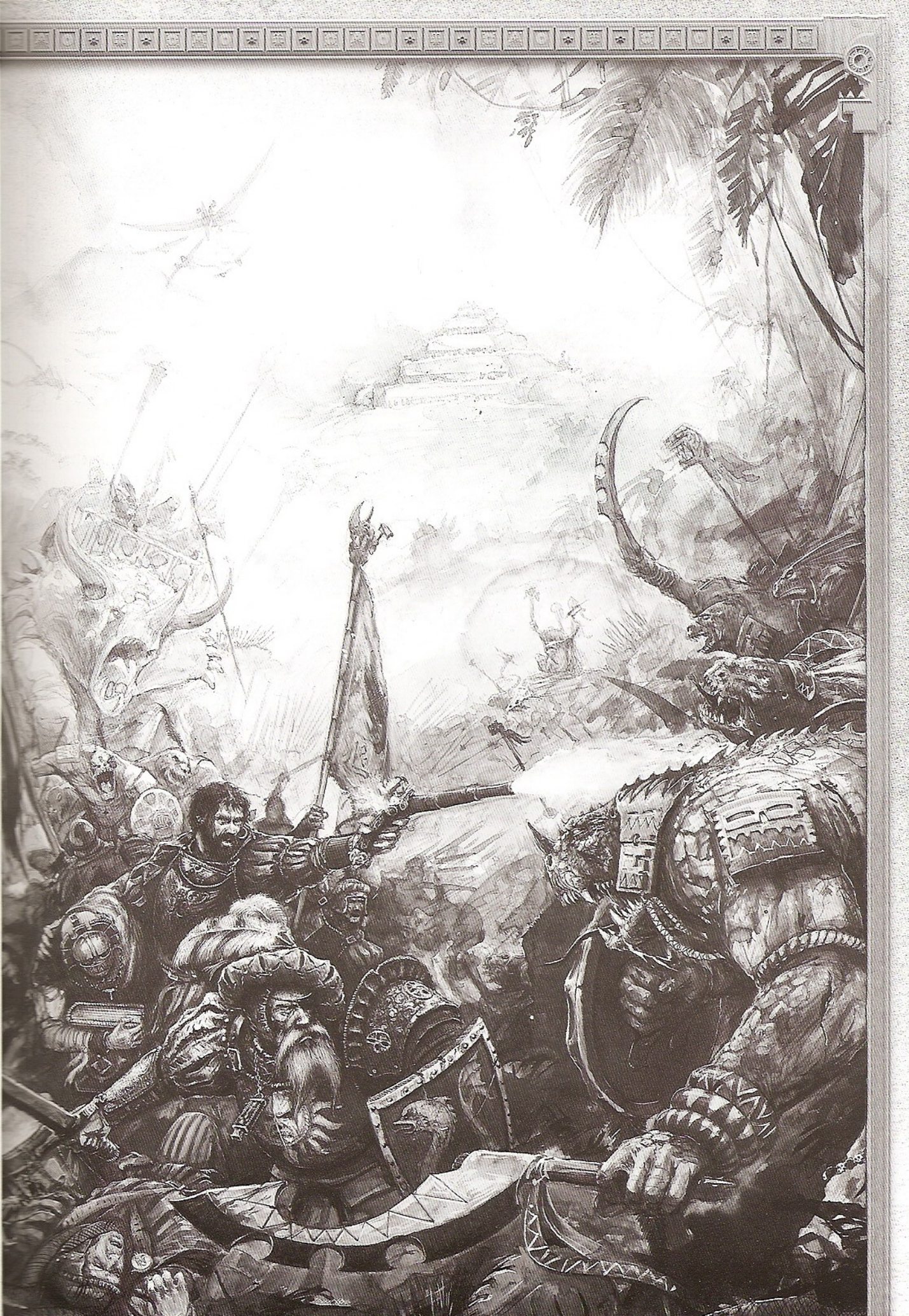
тые мягкой почвой и растительным мусором, покрывающие землю. Даже крепчайшая пара ботинок не выдерживает этой черной грязи долго, ноги внутри превращаются в парное мясо, и в считанные дни человек истекает кровью до смерти. Огромные полчища плотоядных муравьев и прочих насаскомых моментально очищают трупы до состояния скелетов, и кислая почва быстро поглощает даже кости.

Все виды паразитов постоянно кружатся вокруг голов путешественников, единственный укус в лучшем случае вызывает недомогание, а в худшем – ужасающее заболевание плоти. В болотах обитают черви длиной с руку, обладающие обезболивающим укусом, позволяющим им безопасно кормиться до тех пор, пока жертва не падает от кровопотери. Эти неудачники становятся пищей для гигантских крокодилов, обитающих в лагунах Люстрии. Малейшая капля крови привлекает стаи прожорливых пираний, моментально объедающих мясо до костей.

Ночью джунгли оглашает громopodobный рев, и земля трясется от шагов монстроподобных существ, делая сон совершенно невозможным. Те, кто все же смог заснуть, при пробуждении замечают пропажу своих спутников, утащенных ночными бесшумными хищниками. Сырой воздух наполнен полчищами москитов и других насаскомых. Кожистокрылые террадоны перелетают с дерева на дерево, выслеживая жертву, и мягкая плоть путешественников составляет для них деликатес.

Если странник проберется в самое темное сердце джунглей, то на его пути начнут встречаться покинутые монументы и тотемы, пронзающие растительный океан. Они стоят в тех местах, где можно видеть небо, на расчищенных полянах, где находятся ступенчатые пирамиды и нерестилища Лизардменов. Омытые сезонными дождями и обдуваемые жестокими циклонами, мегалитические города-храмы составляют невидимую матрицу силы, распространяющуюся по континенту. Таковы были сила и мастерство их строителей, что они не тронуты природными разрушениями и высатся словно огромные зубы в самом сердце джунглей Люстрии.





НОВАЯ ИСТОРИЯ

На протяжении тысяч лет после разрушения полярных врат, после предотвращения угрозы со стороны Хаоса, Лизардмены пребывали в добровольном изгнании, а мир вокруг них менялся. Число Сланнов сильно уменьшилось во время войны с Хаосом, и выжившие отступили глубоко в джунгли. Многие из городов-храмов были разрушены, и Сланны отошли от забот смертных.

Изоляция

Маги-Жрецы Сланнов поручили Эльфам заботу о многих священных местах Древних, и со временем Эльфы забыли, что эти места не всегда принадлежали им. Некоторые из мест были переименованы и застроены Эль-

фами, включая Цитадель Заката, Башню Встающего Солнца и Тор Элазор. Это были укрепления, изначально построенные Сланнами с целью защиты от Хаоса, и Эльфы продолжали поддерживать эти места в состоянии, нужном для их функционирования. Высшие Эльфы знали о существовании Сланнов, но предпочитали держаться подальше от джунглей.

Люстрия пребывала в изоляции многие тысячелетия, будучи отрезанной даже от Лизардменов за морем. Сланны становились все более замкнуты, впадая во все более и более длительные медитации в попытках узреть наилучший способ дальнейшего ведения дел. Поскольку они никогда не были полностью осведомлены о сущности и деталях Великого Плана Древних, теперь им приходилось догадываться, что Древние считали бы нужным делать. В то время как старшие Сланны впадали в безвременный сон, младшие оставались вершить волю Древних.

Прорывы Хаоса

Век Возрождения несколько раз был прерван, так как силы Хаоса клубились и изменялись подобно картинкам калейдоскопа. Раз за несколько тысяч лет мощь



Хаоса достигала такой силы, что она преодолела защиту Сланнов и прорывалась в мир. В то время как щупальца Хаоса распространялись из-за северных Владений Хаоса, слуги Темных Богов поднимали разрушительные волнения. В те времена некоторые из Сланнов восставали ото сна, чтобы биться, в то время как другие выпадали в более глубокий транс, связав себя со своими братьями, чтобы усилить давление, оказываемое на энергию Хаоса. Сланны остаются в стороне от физических битв, в то время как Люди, Эльфы и другие расы служат орудиями Хаоса, равно как и противниками, сражающимися на передовой линии.

Приход Скейвенов

Приход крысиного отродья, Скейвенов, был предсказан в пророчествах Сотека, хотя лишь некоторые детали текста пророчества были сохранены после разрушения Чакуа. Тысячелетняя война началась с приходом крыс в Люстрию, и болезни распространились по стране. Лизардмены пытались стереть Скейвенов с лица земли, так как им не было места в священном плане Древних; Скейвены были естественными созданиями, рожденными с приходом Хаоса. Они были признаны врагами Лизардменов, подлежащими уничтожению. Грызуны были хорошо приспособлены к джунглям и размножались с такой скоростью, что через несколько десятков лет словно чума распространились по Люстрии. Они несли с собой чуму, от которой погибли тысячи Лизардменов.

Нападения Темных Эльфов

Пока Сланны бились против крысиного отродья, Темные Эльфы начали нападать на джунгли Люстрии. До этого Сланны не встречали этих созданий, и потому поначалу воспринимали их так же, как и Высших Эльфов – единой, спокойной расой. Темные Эльфы достойно отплатили за преданность и мудрость Сланнов, коварно ударив в самое сердце Люстрии. *«Хотя опасность велика, награда также внушительна. Быстрый и тихий, как клинок в ночи, молниеносный рейд на слабые и незащищенные храмы у побережья может добыть великие сокровища, и Королевы Ведьм дорого платят за эти артефакты силы»* – гласит Черный Свиток Каронд Кара.

Так началась новая эра недоверия и ненависти Лизардменов и Эльфов, вылившаяся в тысячи и тысячи жертв с обеих сторон, и Лизардмены стали еще более жестоки с теплокровными созданиями, посещающими их владения. Первый

ВОЗВЫШЕНИЕ СОТЕКА

Сотек – великий бог-змея Лизардменов, и каждый город-храм восхваляет его могущество постройкой пирамиды, омываемой кровью. Некоторые верят, что их бог – один из Древних, вернувшийся к своим детям, в то время как другие видят в нем самостоятельное божество.

Его приход был предсказан в Пророчестве Сотека, оглашенном в Чакуа знаменитым пророком-Скинком Техенхоуином, также известным как Тенехуини. Прибытие кровавого бога ознаменовала двуххвостая комета, символизирующая его раздвоенный язык. Рост Культа Сотека начался среди Скинков, принесших ему в жертву тысячи Скейвенов, а после распространился по всем землям Лизардменов. Говорят, что после жертвоприношений миллионы змей и ящериц заполнили туннели Скейвенов под Люстрией, заставив клан Пестилеис покинуть их. Мифы говорят о самом Сотеке, в виде гиганского змея гнавшего Скейвенов до самого берега, и очистившего от них всю Люстрию. После этого он переплыл море, чтобы избавиться от них и Южную Землю, а после отправился под землю, чтобы охотиться на крысиное отродье и защищать свой народ от подземной угрозы.

Появление в небесах двуххвостой кометы всегда сопровождается праздниками и кровавыми жертвоприношениями, так как Лизардмены знают, что она знаменует пробуждение Сотека, который поразит их врагов своей яростью.

раз за многие тысячи лет Лорд Маздамунди вывел армии из джунглей, потайными путями проникнув в Наггарот, чтобы вернуть похищенные артефакты.

Вернувшись с победой в Хексоатль, Маздамунди использовал свое могущество, чтобы поднять новую гору, перекрыв долину за спиной своего войска и отрезав путь преследующим Темным Эльфам Клар Каронда. Нападения Темных Эльфов продолжались многие тысячи лет, встречаемые дикостью Заурусов и ответными атаками из джунглей.

Прибытие Людей

Шли века, и целые цивилизации рождались и умирали. Приход Людей был предсказан за многие века, описанный в Таблице Трехсотого Цикла Двух Лун в Итза. Древние воспитали их, поднав их от первобытной дикости. Любимые Древними Люди породили первую великую цивилизацию в Стране Солнца, как описано в таблицах

Златлана. Было предсказано, что Люди придут в Люстрию, ведомые своей безумной жадой золота, и начнется век тьмы. Но раса Людей была создана в соответствии с Великим Планом Древних. И ввиду большой их роли в этом плане они не истреблялись, за исключением особых случаев.

В то время как Эльфы остерегались джунглей, хотя память их и была искажена и полустерта за тысячелетия, молодая раса Людей не имела ни малейшего представления о древних цивилизациях и не сохранила воспоминаний о служителях Древних, подтолкнувших их к культуре. Для них Люстрия была новым миром, полным опасностей и приключений, способных сказочно обогатить или же лишить жизни. Люстрия была богата металлами, ценными для людей, и потому на многих человеческих картах она обозначена как Новый Золотой Свет.

Первые люди прибыли в Люстрию с Севера, ведомые разбойником Лостерикссоном. Его экспедиция наткнулась на Люстрию после того, как ладьи сбились с курса в результате шторма. Северяне обнаружили огромные богатства, потрясшие их воображение, хотя большая часть команды погибла ввиду различных обстоятельств. Десять лет спустя северное поселение, выросшее на берегу Люстрии, было названо Скегги – в честь дочери Лостерикссона, первого ребенка, рожденного на континенте.

За столетия слава о золотом континенте разнеслась далеко, и интерес к нему возрос. Исследователи и охотники за сокровищами начали прибывать в Люстрию из Тилеи, Империи, Брстоннии и Катая. Хотя многие кораб-

ли останавливались морскими патрулями Высших Эльфов, некоторым все же удалось проскользнуть. В основном это были корабли из Тилеи, чьи контрабандисты и пираты привыкли избегать лишнего внимания.

Новый Свет стал прибежищем пиратов и бандитов всех мастей. Почти тысячу лет после основания Скегги присутствие в Люстрии людей не очень раздражало Лизардменов. Исследователи и искатели приключений не сильно вредили землям, а мореходы-северяне редко заходили в джунгли. Только когда люди Старого Света начали в больших количествах прибывать в Люстрию и основали Болотный Город, Порт Ривер и Кадаво, и был проложен морской маршрут к берегам Нового Света, жадность подтолкнула их к все более глубоким рейдам в самое сердце острова. Такие угрозы время от времени уничтожались, так как Лорд Маздамунди посылал армии для уничтожения городов и экспедиций.

Тени Сгущаются...

Несколько сот лет спустя орды Хаоса прошли сквозь человеческое царство Кислев в могучем всплеске энергии из Владений Хаоса. Пока молодая Империя во главе с Магнусом Праведным воевала со слугами Темных богов, Сланны восстали от своих самосозерцаний, чтобы ослабить связующие нити энергии Хаоса. Даже дух Почтенного Лорда Кроака явился, чтобы помочь своей мудростью и силой.

Теперь же снова поднялась угроза Хаоса, и ветры магии дуют сильнее, чем ранее. Первым предвестником тьмы была война за Альбион, древнее место силы. Извращенные волеи Хаоса, многие из храпителей острова обратились к Темным Богам, и священные туманы, скрывающие Альбион, начали редеть. Намники и искатели сокровищ прибыли на остров со всех сторон, предвещая кровавую войну за превосходство.

Сланнам пришлось действовать, чтобы защитить священные земли, и они с помощью мистических путей, оставленных Древними, послали на Альбион огромную армию, ведомую древним Заурусом Крог-Гаром, чтобы прогнать теплокровных с острова. Как раньше их боги, Сланны начали изменять форму острова, чтобы восстановить защиту, и укреплять магические преграды.

Так начинается последняя глава в истории Лизардменов и самого мира. Сланны приняли решение, что пришло время начать приводить вещи в порядок, направлять действия младших рас и сразиться с ненавистным Хаосом лицом к лицу.

Амазонки

С приходом людей в Люстрию получили распространение истории о таинственном племени женицин, обитающем в недрах джунглей. Те ученые Старого Света, что верят в амазонок, считают, что эти дикие женицины – изгои из поселения северян Скегги. Эта теория изложена в «Путешествии в Темное Сердце», книге талантливой, но крайне эксцентричного ученого Стиллменша. Другие пишут, что амазонки – самостоятельная раса, созданная богами для высших целей, но эта теория имеет множество противоречий. Так или иначе, мифы об амазонках расцветают, и истории о злобных женицинах, вооруженных странным оружием, рассказывают в тавернах и питейных заведениях Болотного Города и Сартозы.



ГОРОДА – ХРАМЫ

В эпоху Древних каждый город–храм был развивающимся обществом. Тысячи лет спустя после ухода Древних многие города были разрушены, разорены, разграблены и заброшены, а их Маги-Жрецы погибли. Иногда такие города находят, а их секреты раскрывают. Другие же продолжают бурлить жизнью.

Расположение каждого города–храма тщательно определялось в соответствии с астральными и звездными условиями. Кроме того, каждый город занимал свое место в сети силы. Сланны могли черпать из нее силы, улучшая свои способности к магии и коммуникации.

Ступенчатые пирамидальные храмы высились в центре каждого города–святилища. Каждый из городов посвящен одному из божественных Древних, хотя также всюду есть многочисленные пирамиды, воздвигнутые в честь других Древних и Сотска. На их вершинах совершаются самые значительные ритуалы, жертвоприношения и обряды.

Храмы – сердца городов, основа жизни Лизардменов. В их недрах хранятся тела Сланнов, чьи души покинули телесные оболочки по причине смерти в битве или при нападении Хаоса.

Глубже расположены казармы Заурусов, бойцов за веру Древних. Они приходят из своих подземных залов, готовые исполнить волю Сланнов или древних Заурусов, Патриархов. Заурусы размножаются в подземных пещерах под казармами, поставляя новых бойцов.

На вершинах пирамид обитают Сланны, одни в залах на верхних этажах, а другие на высоких столбах, поднимающихся со ступенчатых монолитов. Там они могут сидеть годами, защищенные от природных условий силовым барьером. Линии силы проходят сквозь Сланнов, связывая их друг с другом. В таких случаях души Сланнов покидают их тела и сливаются друг с другом, разделяя знания, мысли и эмоции.

Часто Сланна окружает пруд зеркально чистой воды, и считается, что он может видеть сквозь зеркальную гладь события на большом расстоянии. Привилегированные Скинки прислуживают им, ожидая их пробуждения, и тщательно записывают все, что те говорят, устно или телепатически. Всегда неподалеку находятся Храмовые Стражи, Заурусы, живая часть храма, чьей единственной целью является защита Сланна любой ценой.

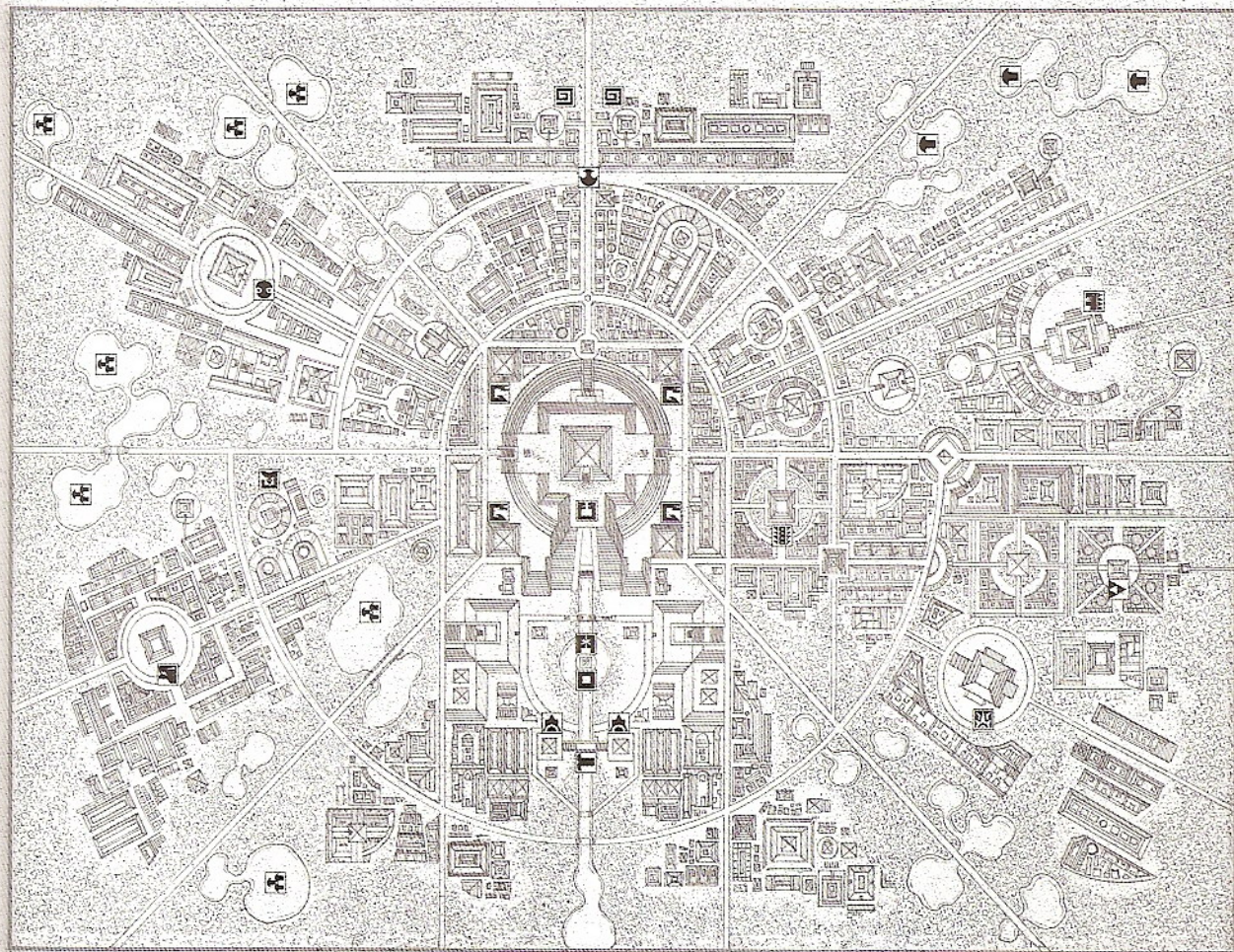
Расположенные вокруг храмов мостовые и улицы ведут на главную площадь, в центре которой расположена великая пирамида. Она обычно окружена серией меньших пирамид, посвященных различным ипостасям Древних. Улицы ограничены каменными ограждениями, покрытыми письменами и сценами из легенд и мифов, которые поддерживаются в порядке ремесленниками–Скинками.

На центральных площадях величайших из городов–храмов возвышаются колонны, покрытые письменами и магическими символами. Они составляют врата, которые могут открывать древнейшие из Сланнов. Воздух рябит как вода от жестов Сланнов, открывающих врата, способные за мгновение ока перебросить целые армии Заурусов с одного континента на другой, и нанести удар по врагу на расстоянии в полмира.

Пирамиды окружены кварталами Скинков, где те занимаются различными ремеслами: это писцы, скульпторы и плотники, а также многочисленные чернорабочие и их падсмотрщики. Наполненные суетой и постоянной активностью, эти здания вмещают популяции в тысячи Скинков. Жизнь этих существ подлежит строгому распорядку, каждый знает свое дело и предназначение в повседневной жизни.

На задворках города расположены нерестилища Скинков. Каждую новую луну новая стая выползает из вод, готовая исполнять свое предназначение в соответствии с Великим Планом.

ГОРОД - ХРАМ ТЛАКСТЛАН



Великий храм Тлацкотла

«И Лорд Тлацкотл поднял алтарь-шпиль на верх своего величайшего храма, где обитал его наиболее доверенный Маг-Жрец Адоки-Тера. Так было, есть и будет»

Кровавые алтари Сотека

«Во время циклов Лун алтари Сотека омываются кровью, чтобы насытить неутолимую жажду Бога-Змеи»

Благословенная пирамида Тцунки

«Окружите мои храмы благословенной живой водой. Так говорил Он, и быть посему»

Алтари Тепока

«Брат великого Тлацкотла, Тепок Воздушный, всегда будет почитаем в Тлакстлане»

Великая статуя Тлацкотла

«Даруйте возрождение всем, узревшим нашего великого бога. Вселенная живет в глазах его, наполняя хладом благословенного спокойствия»

Посмертные алтари Святых

«Не дайте прошлым служителям власть в тлен, но почитайте их вечно»

Дом Хуанчи

«Брат тьмы Хуанчи, и жрецам его также должно жить во мраке»

Стражи

«Они пришли с богами, и с богами живут души их. Гнев их невообразим. Всяк пришедший с дурными намерениями будет сражен свыше»

Зиггурат Кветли

«Воин и защитник истины, ничто не сможет повредить городу, если пробудить его силу. Алтарь его обороняет целый город»

Солнечный храм Чотека

«Один из братьев живет во тьме, а близнец его пребывает в свете»

Храм Итцл и коралловая арена

«Слава Итца, Создателю Зверей!»

Кварталы Ремесленников

«Промышленники объединяют город. Их сила так же важна, как крепость руки воина»

Нерестилища Проводников

«Как протоплазма живет собственной жизнью, так и мы делаем себя еще сильнее. Ибо низко пали мы»

Нерестилища Рабочих

«Своевольные и заполненные протоплазмой, эти пруды составляют наше будущее. Из них придут Рабочие, полные сил»

Нерестилища Ремесленников

«Жизненная сила наполняет пруды Ремесленников. Пусть же никогда она не иссякнет»

Врата Тлацлана

«Врата в никуда и повсюду, всегда и никогда»

Плавающие сады

Потерянный Кзоланкха

«Кзоланкха был потерян. Да пребудет скорбь вечной»

ВОЙНА ПРОТИВ ХАОСА

Пронзительные крики птиц и непрерывный зуд насекомых наполнили собой влажный воздух джунглей. Шипение стаи небольших птерозавров, пирующих над останками гигантского крокодила, прорезало шум. Что-то двигалось вдалеке. Они отвлеклись от своей кровавой трапезы, подняв свои обгащенные клыки. Звук, похожий на раскаты грома, сотрясал землю, поднимая какофонию шума, исходящую из глубины джунглей. Птицы застрекотали в испуге, и обезьяны тревожно завывали, перепрыгивая с ветки на ветку. Присоединяясь к общей тревоге, птерозавры поднялись в воздух, пронзительно крича. Грохот стал громче, сопровождаясь звуком раздавленных древесных стволов и треском ломающихся веток. С низким горловым рычанием Карнозавр несясь сквозь джунгли, пролетая через сплетения ветвей вековых деревьев и топчя молодую поросль.

Не обращая внимания на ветки и лианы, хлещающие его чешуйчатую морду, Древний Крок-Гар ехал между деревьями на спине могучего Гримлока. Злобный Карнозавр, служащий боевым скакуном в течение почти шести столетий, раскрыл свою пасть в сторону поспешно улетающих птерозавров. Не сбившись с галоп, огромный хищник поймал одного из летунов, заглотив его целиком. Задрвав свою тяжелую голову, Крок-Гар издал горловый рык. Гримлок проревел в ответ, оглушающий звук пронесся сквозь джунгли, предупреждая, что их король вышел на охоту. Крок-Гар поднял свое длинное копье высоко в воздух, наслаждаясь гонкой, с неприязнью представляя резню, которой придется подвергнуть нарушителей, осмелившихся вторгнуться в его царство.

Темно-зеленый гребень прорезал тину среди камышей, потом появилась пара желтых глаз. Тенокваль поднял гладкокожую голову чуть выше поверхности воды. Он мигнул,

глаза засекли движение в густом тумане, висящем над мутной водой. Он увидел темные фигуры в дымке на берегу неподалеку, и понял, что это - ненавистные враги. Его чувствительные ноздри дрогнули, когда их болезненный запах донесся до него с легким ветром. Тепокваль выслеживал врагов вдоль лунных циклов, выжидая удобного момента для атаки. Теперь время пришло.

Враги пробирались сквозь болото, их черная броня была забрызгана грязью, скрывавшей некоторые из ненавистных символов, выгравированных на вороненых доспехах. Чмокающие звуки сопровождали каждый тяжелый шаг, но авангард Хаоса упрямо продолжал движение. Некоторые воины сняли свои шлемы, открыв бледные с синевой лица. Их щеки были покрыты символами, вырезанными во плоти, их глаза были безднами тьмы. Тенокваль оценил их усилия в попытке пробраться сквозь болото, и его гребень сменил цвет, предупреждая родственников сзади.

Далекий рев достиг ушей Тепокваля, и он приготовился. Он высунул синий язык, пробуя воздух. После момента тишины он издал тихий скрежещущий звук и наклонил голову, прислушиваясь. Низкий, бурлящий рык ответил ему, доносясь со стороны берега. Распознав сигнал атаки от Ветерана Бок-Акса, он бесшумно скользнул в воду по направлению к Воинам Хаоса. Лишь легкая рябь колыхала воду, когда он и его родственники-Скинки приближались к врагам.

Встав из воды в укрытии берега, Тенокваль вытянул из своего браслета из кожи Саламандры длинную иглу с конком, смазанным густым темно-зеленым веществом, и вложил ее в духовую трубку.

Бок-Акс с рычанием бросился к Воинам Хаоса, поднимая свое выложенное зубами оружие, превосходящее в кре-



пости любую человеческую сталь. Его Заурусы бежали рядом, их поджарые, сильные тела неслись вперед в жажде крови. Ничто, кроме боя, не занимало его мыслей. Одна группа Заурусов бросилась вправо, инстинктивно окружая жертву. Он увидел Скинков, подобно привидениям выскакивающих из воды на другом вражеском фланге. Воины Хаоса с криком сломили ряды для защиты. Бок-Акс с ревом нанес первый удар. Его оружие врезалось в рогатый шлем, прорубив металл и кость. Щит Ветерана описал полукруг, его острый край вскрыл нагрудную пластину следующего воина, извергнув фонтан крови.

Когда до него донесся шум битвы, Тенокваль выплонул во врага последний дротик и отпрыгнул назад, ближе к спасительной водной глади. После первого залпа группа воинов повернулась, чтобы противостоять Скинкам, и в погоне Воины Хаоса ворвались глубже в трясину, утонув по колено. Ускользнув, Тенокваль и другие Скинки прыгнули в омут.

Удрученные Воины Хаоса, преследовавшие Скинков, остановились, обнаружив себя медленно погружающимися в топь. За их спинами раздавался нечеловеческий рев и звон оружия, и они развернулись, чтобы выбраться из трясин. Огромный всплеск остановил их.

Массивные чешуйчатые тела рванулись от берега реки, двигаясь со скоростью, неподобающей их огромным размерам. Вода и грязь брызнули во все стороны, и воздух наполнил оглушающий рев. Это было потрясающее зрелище — огромные, мускулистые существа, прокладываящие себе путь сквозь болото. Сильные руки сжимали огромное оружие, открытые пасти демонстрировали бритвенно острые зубы. Передний Кроксигор взмахнул своим оружием как косой, врубаясь в тело Воина Хаоса и разрубая доспехи, словно тряпье. Клинок разрезал человека надвое и погрузился глубоко в трясину. Взмах развернул тело Кроксигора, и тот воспользовался моментом и нанес другому воину сокрушительный удар хвостом. В попытках вытащить увязшее оружие Кроксигор рванулся вперед, сокрушая зубами шлем очередного врага; под давлением металла поте-

рял форму. Кроксигор взмахнул челюстями, срывая голову воина с плеча.

Лидер Крок-Гар взглянул сквозь переплетение ветвей взглядом голодного хищника. Гримлок издал тревожный рык и повел ноздрями, наполняя воздух горячим паром дыхания. Крок-Гар чувствовал влечение Карнозавра к жертвам впереди. Лидер сжал бронированной рукой шкуру на загривке Карнозавра, чтобы удержать зверя от движения.

Внимание Крок-Гара отвлек звук стучащих копыт. Группа рыцарей в черных доспехах проскакала по полю, устремляясь к флангу Заурусов. Гримлок стоял, удерживаемый рукой хозяина, запах крови наполнял его чувства, и нити слюны свисали между зубами из его пасти. Когда рыцари проехали, Крок-Гар ослабил свою хватку и направил Карнозавра вперед.

С оглушающим, кровожадным ревом Гримлок вырвался из джунглей, мощные когти оставляли в земле глубокие борозды. Лошади рыцарей в ужасе замерли, наблюдая приближение могучего хищника. Взмахом передней лапы Карнозавр передал ног одной из лошадей и одновременно сомкнул челюсти на шее другой. Крок-Гар выбросил вперед копые, пронзив им одного из рыцарей. Зазубренное лезвие прошло сквозь тяжело вооруженного воина, выбросив фонтан крови.

Гримлок взмахнул головой, свалив лошадь на землю. Рыцарь тяжело свалился в болото, и взмахом копья Крок-Гар убедил его больше не подниматься. Удерживая передними лапами еще одну лошадь, Гримлок рванул ее бок задней ногой; изогнутые когти рвали плоть на ошметки, прежде чем Карнозавр завершил мучение животного, сомкнув челюсти. Темные клыки впивались в бока Гримлока, но существо едва замечало боль, охваченное жадной убийства. Истекая кровью, Карнозавр поднялся на задние лапы и зарычал, наслаждаясь охотой. Чувства Крок-Гара отвечали чувствам Гримлока, и он разделал еще одного воина, воткнув ему копые в шею. Оглянувшись в поисках новой жертвы, он увидел врагов, отступающих в джунгли.

Удачной охоты.



ПОТЕРЯННЫЕ ДЕТИ ПАДШИХ БОГОВ

МАГИ-ЖРЕЦЫ СЛАННОВ

Сланпы — последние из числа некогда многочисленной расы, существовавшей на протяжении многих тысячелетий. Они были любимыми слугами Древних ввиду своего ума и способности к магии, и путешествовали от звезды к звезде со своими богоподобными повелителями. Теперь они правят Лизардменами как Маги-Жрецы.

Большие, неземные создания, Сланпы не похожи на что-либо в мире. Их головы хранят в себе великий интеллект, их выпуклые глаза видят

все на свете. Они живут тысячи лет, и с каждым столетием их тела все более раздуваются. Они воспринимают время отлично от короткоживущих созданий, и способны впадать в самозерцание и раздумье на несколько лет, а то и столетий. Бесконечно постигают они смысл времени и тайны мироздания. Для своих слуг они часто выглядят спящими, с едва различимой искрой жизни в их неподвижных телах. В действительности же Сланпы более осведомлены о происходящем в мире, чем кто бы то ни было. Когда Сланпы поднимаются ото сна, они часто изрекают пророчества или мистические



фразы, которые преданные служители-Скинки немедленно записывают. Часто эти записи требуют осторожного изучения и истолкования, и их истинный смысл становится ясен лишь тысячелетия спустя.

В наше время Сланпы все те же, что служили Древним в незапамятные времена, хотя все они были рождены уже после прибытия Древних на планету. Те Сланпы, что прибыли вместе с Древними, давно исчезли из мира, не оставив и следа. Пять поколений Сланнов были порождено Древними, и ни одного более не было создано с тех пор, как Хаос ворвался в мир. Так что Сланпы — остатки умирающей расы, и даже младшие из них — тысячелетнего возраста. Их число медленно сокращается, и его нечем восполнить. Они очень редко гибнут в бою,

поскольку обычно им удается телепортировать себя подальше от опасности, упреждая смертельный удар. Трупы тех, кто все же был убит, мумифицируются и погребаются под городами-храмами, где их почитают так же, как и при жизни. Так велика духовная сила Сланнов, что даже мертвыми они способны общаться со своими родичами и влиять на мир с помощью магии.

Сланпы Первого Поколения умерли много тысяч лет назад, и их мумифицированные тела почитаются как священные реликвии. Так силен их дух, что они являются в видениях Жрецам-Скинкам и дают советы младшим Сланнам. Ходят слухи, что Сланнов Второго Поколения осталось лишь пять, и они правят величайшими из городов-храмов. Они сильнейшие из оставшихся Сланнов, и большинство времени проводят в медитации.

Третье, Четвертое и Пятое поколения встречаются чаще, чем их более старшие родичи, и все же они помнят времена, когда не было еще ни Эльфов, ни Гномов. Эти поколения более склонны к войне и агрессии.

Когда Сланпы начали все больше тревожиться об угрозе Хаоса, они сподобились на все более и более активные действия. Собирались армии, и даже древнейшие Сланпы приготовили себя к войне. В бою летающий пьедестал Сланна движается, поддерживаемый древней магией и волей самого Сланна, окруженный преданными Заурусами. Со своей позиции Сланп жестикулирует многосуставчатыми пальцами, насылая разрушительные заклинания на противников.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ

Хладнокровные

Все Лizardмены — хладнокровные, и потому медленно реагируют на психологические факторы, если вообще обращают на них внимание. Для других рас Лizardмены выглядят неспособными чувствовать, кровожадными и чуть ли не бессердечными убийцами. Это не совсем так, просто их взгляд на мир отличается от обычного.

Для всех тестов на Лидерство все отряды и персонажи Лizardменов кидают три кубика и оставляют значения двух наименьших бросков.

Духовная трубка

Наиболее распространенное оружие Скинков — духовная трубка. Природная ловкость Скинков в сочетании с ядом древесной жабы составляет оружие, способное поразить самых стойких противников.

Максимальная дальность: 12"

Сила: 3

Специальные правила: 2 выстрела

Сланны знают, что им доверили завершение плана Древних. Существующий мир — лишь часть этого грандиозного замысла.

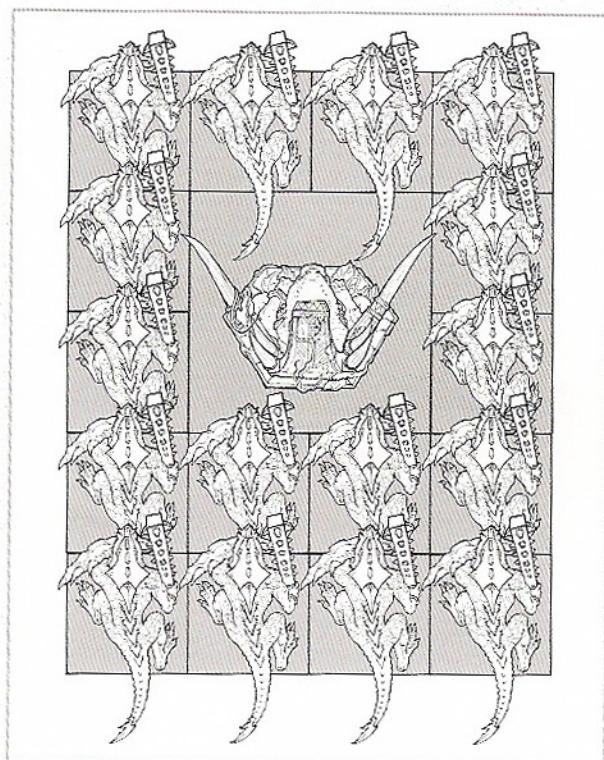
Со времен Падения, врыва звездных врат, заражения мира Хаосом и гибели Древних Сланны полностью посвятили себя своему долгу. Они надеются завершить свой план до того, как их раса вымрет. Неважно, что думают Эльфы, Гномы или Люди: Сланны служат Древним до самой смерти или же до конца времен. Все другие Лизардмены живут лишь для того, чтобы служить Сланнам, и Сланны не потерпят никого у себя на пути.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Сланны (5 поколение)	4	4	3	3	5	6	2	1	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая цель: Сланны является Большой Целью.

Паланкин: Считайте Сланна единой моделью с едиными характеристиками. Если Сланны присоединятся к отряду, отряд считает бонус за ряды так, как если бы место, занимаемое паланкином, занимали обычные модели. Паланкин может быть помещен во второй ряд вместо первого (см. рисунок). Он обязан встать в первый ряд, если первый ряд насчитывает меньше 3 моделей. В таком случае он помещается в центр переднего ряда. Если у Сланна нет моделей противника в базовом контакте, он не



считается участвующим в бою с точки зрения собственного применения магии и магических предметов, даже если его отряд в бою. Но он считается участвующим в бою с точки зрения вражеской магии и стрельбы.

Сила Подразделения: Сланны имеют Силу Подразделения 5.

Отрешенность: Сланны посвящают себя размышлениям и магии, а не войне. Сланны не могут использовать магическую броню и оружие.

Телепатия: Сланны находятся в постоянном контакте с другими Сланнами и Скипками-Жрецами, и могут видеть их глазами. Для использования магии Сланны могут использовать линию видимости другого Сланна или Скипка-Жреца, которого он видит. Заметьте, читает заклинание все равно Сланны, и дистанция отмеряется от модели самого Сланна.

Щит Древних: Сланны окружены магическим защитным барьером. Это дает ему 4+ Магический спас-бросок.

Мудрость Древних: Сланны — наиболее могущественные маги в мире. См. «Поколения Сланнов».

ВОИНЫ-ЗАУРУСЫ

Заурусы — злобные существа, созданные Древними исключительно для военных и оборонительных целей. Они могучие воины, чьи тела приспособлены для боя. Костяные гребни защищают их головы и шеи, крепкая чешуя покрывает руки и туловище. Даже безоружные, Заурусы с легкостью сражаются, так как их конечности и хвосты покрыты разнообразными костяными наростами и шипами, а массивные челюсти запросто перекусывают человеческую руку. Некоторые считают Заурусов несмышлеными и тупыми, но это неправильное мнение. Правда, они действительно не слишком разговорчивы и мало на что способны в мирное время, так как их хитрость и природный ум работают в очень ограниченном спектре ситуаций. Во времена войны Скипки уступают Заурусам, так как бой — их стихия, и они инстинктивно разбираются в тактике и стратегии.

Заурусы рождаются в темных прудах в пещерах под городами-храмами. За мгновения они вырастают достаточно, чтобы вылезти из нерестилища; они с рождения умеют драться и восвать. Много раз отмечались засады и маневры Заурусов, исполненные безукоризненно и эффективно, хотя между самими Заурусами не было замечено никакого общения.

Отдельные выводки Заурусов имеют различные способности. Считается, что Древние

предвидели будущее, и то, что попадётся воины с различными способностями. Так что эти выводы рассматриваются Сланнами как благословение богов и помощь для выполнения Великого Плана.

Один из этих выводов в последние века стал наиболее распространенным. Это Заурусы, инстинктивно понимающие, как контролировать и использовать в качестве верховных животных Колд Уанов. Эти существа злобны, глупы и опасны, но являются могучими скакунами. Говорят, что благословение Итцл, позволяющее Заурусам использовать Колд Уанов — знак новой войны, в которой понадобятся эти маневренные воины.

Храмовые Стражи — еще один вид Заурусов, порожденный специально для защиты Сланнов. Они рождаются более тяжело бронированными, чем другие Заурусы, и инстинктивно охраняют Сланнов любой ценой — самоотверженно и до самой смерти.

Чем дольше Заурус живет, тем выносливей и отважней он становится. Его пластины крепчают, а военное мастерство совершенствуется. Ветераны и Древние Заурусы — древние существа, многие из них живут долгие тысячи лет. Ни один Заурус не умер от старости, ибо их единственное призвание — война.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Заурус	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Наездник Колд									
Уана	4	4	0	4	4	1	1	2	8
Страж Храма	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Ветеран	4	5	0	5	4	2	3	4	8
Древний	4	6	0	5	5	3	3	5	8
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	2	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чешуйчатая кожа: Воины Заурусы и Наездники Колд Уанов имеют спас-бросок за Чешуйчатую Кожу 6+. Храмовые Стражи, Ветераны и Древние имеют Чешуйчатую Кожу 5+.

Хищники: Заурусы — существа, чьи тела и оружие сделаны так, чтобы увеличить их боевой потенциал в ближнем бою. Помимо оружия, они используют зубы, когти, и даже их щиты имеют острые, режущие края. Но это лучше работает вблизи, и поэтому Заурусы с копьями, расположенные во втором ряду, делают только одну атаку.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ХРАМОВЫХ СТРАЖЕЙ

Святой долг: Если в армии есть отряд Храмовых Стражей и Сланн, Сланн должен присое-



диниться к этому отряду. Он не может покидать его — Стражи Храма будут защищать Сланна, хочет он того или нет. Пока в отряде Храмовых Стражей есть Сланн, они считаются Упорными, как это описано в Книге Правил на стр. 85.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА НАЕЗДНИКОВ НА КОЛД УАНАХ

Страх: Колд Уаны — большие и устрашающие чудовища с бритвенно острыми зубами. Они и их наездники вызывают Страх, как это описано на стр. 81 Книги Правил.

Тупость: Колд Уаны не очень-то умны и склонны впадать в прострацию или ярость. Они подпадают под правило Тупости, как это описано на стр. 82 Книги Правил. Тест на Тупость проходит на 3 кубиках, что обычно для Лизардменов.

Толстокожие: Наездники Колд Уанов получают +2 к броне, а не +1, как обычная кавалерия. Это потому, что Колд Уаны толстокожи, не чувствуют боли и их очень тяжело ранить. Их слизь быстро затягивает раны и останавливает боль.

СКИНКИ

Скинки — небольшие, подвижные и сообразительные создания, выведенные Древними из гигантских амфибий, населяющих болота Люстрии с начала времен. Они были созданы для обычной работы, требовавшей быстрого ума и подвижных пальцев, а также для службы в качестве переводчиков, скульпторов, писцов и начальников. Высокоорганизованные и социальные создания, Скинки прекрасно обеспечивают повседневную жизнь городов-храмов. Они инстинктивно работают группами, подчиняясь лидерам, часто переговариваясь, изменяя цвет гребней либо общаясь напряжённостью.

В военное время Скинки берут оружие и бьются бок о бок с Заурусами. Они не прирожденные воины, и в случае сильного сопротивления часто обращаются в бегство. Несмотря на это, они подвижные и скрытные существа, и могут быть смертельно опасными, когда используют свое излюбленное оружие — духовую трубку. Эти качества делают их хорошими охотниками, скитающимися по джунглям и убивающими всех теплокровных, осмелившихся вторгнуться в их земли.

Скинки привычны к воде и быстро плавают в реках и болотах, часто погружаясь в воду на час и более с целью внезапно атаковать и скрыться в дебрях джунглей. Они искусные охотники, и покрывают оружие смертельным

ядом, добываемым из населяющих джунгли змей и амфибий.

Случается, что выводок состоит из единственного Скинки. Такие Скинки особенно восприимчивы к магическим ветрам, или же им предназначено стать великими героями. Они часто становятся пророками, учениками или прислужниками Сланнов. Это они воздвигают алтари Древних и приносят жертвы.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Амфибии: Скинки могут двигаться через реки, болота, озера и другие водные элементы ландшафта без штрафа к движению, а также, находясь там, считаются имеющими Слабое Укрытия.

Скирмишеры: Скинки являются скирмишерами.

Разведчики: Некоторые Скинки могут быть Разведчиками, как это описано на стр. 112 Книги Правил. Также Разведчики-Скинки считаются не видимыми противником, если находятся в воде и более чем в 2 дюймах от берега. При этом они все же должны располагаться не ближе чем в 10 дюймах от врага.

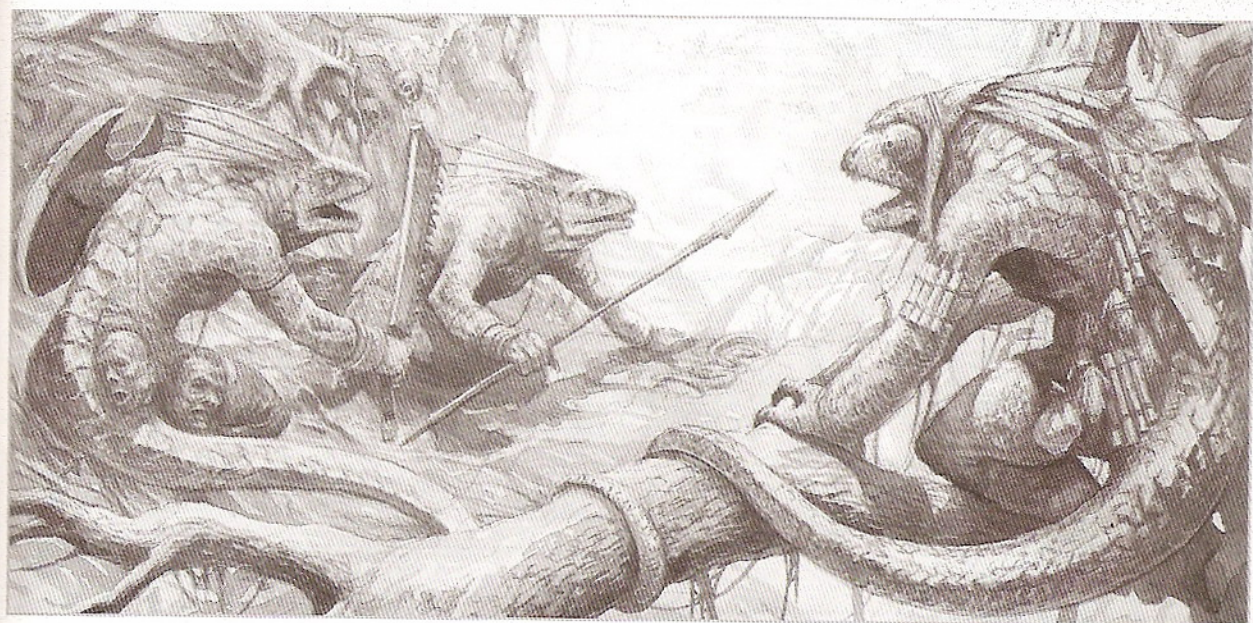
Ядовитые атаки: Атаки духовыми трубками и метательными копьями Скинков считаются Ядовитыми Атаками, как это описано в Книге Правил на стр. 114. Учтите, что в случае, когда требуется 7 или больше для попадания, яд не работает.

СКИНКИ-ХАМЕЛЕОНЫ

Хамелеоны — это подвид Скинков, имеющий некоторые отличия. Они более агрессивны, чем другие Скинки, и их роль заключается в охоте, разведке и диверсии. Они выслеживают в джунглях свою добычу, будь то пища, или разрушитель, или то и другое сразу. Они способны двигаться в нескольких ярдах от врага и не быть замеченными. Это происходит из-за того, что их кожа способна изменять фактуру поверхности и ее цвет в считанные секунды. Их глаза — большие и подвижные, благодаря чему они способны не двигаться, часами выжидая идеального момента для нападения.

Хамелеоны — это необычный вид, недавно вновь появившийся после того, как стал почти забытой легендой. Изначально рождались лишь в прудах города-пирамиды Пахуакс, они почти вымерли после его уничтожения. В последнее время они начали рождаться в некоторых некрестилищах Люстрии и Южных Земель. Этот факт был истолкован пророками-Скинками





как часть плапа Древних. Вызвано ли это растущей угрозой Хаоса или же тем, что боги решили, что Лизардменам необходимо расширять свое королевство, неизвестно.

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

Скин-Хамелсон	6	2	4	3	2	1	4	1	6
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Амфибии: Скинки могут двигаться через реки, болота, озера и другие водные элементы ландшафта без штрафа к движению, а также, находясь там, считаются имеющими Слабое Укрытие.

Скирмишеры: Скинки являются скирмишерами.

Разведчики: Некоторые Скинки могут быть Разведчиками, как это описано на стр. 112 Книги Правил. Также Разведчики-Скинки считаются не видимыми противником, если находятся в воде и более чем в 2 дюймах от берега. При этом они все же должны располагаться не ближе, чем в 10 дюймах от врага.

Ядовитые атаки: Атаки духовыми трубками и метательными копьями Скинков считаются Ядовитыми Атаками, как это описано в Книге Правил на стр. 114. Учтите, что в случае, когда требуется 7 или больше для попадания, яд не работает.

Опытные охотники: Хамелеоны работают лучше всего, охотясь сами по себе либо в компании себе подобных. Персонажи не могут присоединяться к отрядам Хамелеонов.

Хамелеоны: Шкура, постоянно меняющая цвет, мешает врагам заметить Хамелеона. При стрельбе по Хамелеонам противник получает дополнительное наказание в -1 на попадание.

Также Хамелеоны могут подобраться к врагу особенно близко. Они располагаются как Разведчики, но могут находиться либо вне поля зрения противника и как уютно близко, либо на открытой местности и в поле зрения врага, но более чем в 12 дюймах от вражеских отрядов.

СТАЯ ДЖУНГЛЕЙ

Первобытные джунгли Люстрии наполнены тысячами змей и прочих рептилий. Они различны: от небольших, но крайне ядовитых созданий до массивных ящеров и питонов. Змеи — священные животные Сотека, и жертвы в его честь перед сражением могут побудить огромные стаи змей и ящериц прибыть на поле боя и прикрывать фланги армии Лизардменов. Они обвиваются вокруг ног врагов Сотека, жала не прикрытую доспехами плоть. Эти существа делают путешествия по землям Лизардменов довольно опасными, так как они наблюдают за каждым шагом нарушителей границ, сокрушая волю даже нахрабрейших воинов.

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

Стай Джунглей	5	3	0	2	2	5	1	5	10
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Стай: Считайте Стаи Джунглей едиными моделями на подставке 40x40 мм. Подставка сражается как существо с 5 ранами и 5 атаками, и дерется с полным эффектом до получения последней раны, после чего убирается.

Маленькие: Стаи Джунглей не блокируют поле зрения других отрядов.

Скирмишеры: Стаи Джунглей являются Скирмишерами (стр. 115 Книги Правил).

Ядовитые атаки: Стаи Джунглей имеют Ядовитые Атаки (стр. 114 Книги Правил).

КРОКСИГОРЫ

Кроксигоры — это гигантские родственники Заурусов, выращиваемые ради их силы и мощи. Это большие, мощные существа, хотя их речевые способности и интеллект гораздо более ограничены, чем даже у Заурусов. Но при этом они четко следуют полученным инструкциям, поскольку понимают гораздо больше, чем можно судить по их виду. Они крайне сильны, способны поднимать огромные тяжести, а в бою просто разбрасывают врагов. Их оружие тяжело и массивно, и часто приковано крепкой цепью к их рукам и хвостам, поскольку Кроксигоры иначе отбросили бы его, следуя своим диким инстинктам, и сражались бы когтями и клыками. Кроксигоры тяжело бронированы, и костяные наросты покрывают их плечи и спины.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чешуйчатая кожа: Кроксигоры имеют спас-бросок за Чешуйчатую Кожу 4+.

Страх: Кроксигоры вызывают Страх (стр. 81 Книги Правил).

Амфибии: Кроксигоры могут двигаться через реки, болота, озера и другие водные объекты без замедления, а также, находясь там, считаются пребывающими в укрытии.

Заслон Скирмишеров: Скинки и Кроксигоры часто сражаются в связках: Скинки высматривают врагов для Кроксигоров. Когда они замечают противника, то отступают назад к Кроксигорам, и те атакуют из-за их заслона.

Скинки и Кроксигоры являются отдельными отрядами и следуют нормальным правилам. Кроме того, Кроксигоры могут видеть и атаковать сквозь отряды любых Скинков, которые не бегут. Но Скинкам иногда приходится прижиматься к земле и дожидаться, пока Кроксигоры не пробегут через отряд. Поэтому отряд Скинков, через который атакуют Кроксигоры, должен пройти тест на Лидерство или же не может двигаться в этот ход.

Вражеские отряды, атакованные Кроксигорами таким образом, могут выбирать все нормальные реакции на атаку. Для измерения дис-

танции в случае реакции «стоять и стрелять» используется место, где Кроксигоры появились из-за отряда Скинков.

САЛАМАНДРЫ

Саламандры — это гигантские хищные ящерицы, населяющие водоемы и болота джунглей. Они прекрасные охотники, и одинаково быстро передвигаются в воде и на суше. Их любимый способ охоты — подкрасться к жертве под водой, вынырнув как можно ближе, и опалить ее огненной жидкостью, извергаемой из глотки. Они обладают злобным нравом, но все же Скинки иногда пленяют их, воспитывают и используют на поле боя. В сражении Саламандры направляются прямо на врага, их не нужно подбадривать — наоборот, Скинкам-погонщикам часто приходится удерживать их от того, чтобы броситься прямо в бой!



M WS BS S T W I A Ld

Саламандра 6 3 3 5 4 3 4 2 5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Амфибии: Саламандры могут двигаться через реки, болота, озера и другие водные элементы ландшафта без штрафа к движению, а также, находясь там, считаются имеющими Слабое Укрытие.

Чешуйчатая кожа: Саламандры имеют спас-бросок за Чешуйчатую Кожу 5+.

Страх: Саламандры вселяют Страх (стр. 81 Книги Правил).

Скирмишеры: Саламандры и их погонщики являются Скирмисерами.

Направляемое существо: Саламандры ведут Скинки-погонщики. Стрельба по отряду Саламандр влечет следующее распределение по-

паданий: 1-4 – Саламандра, 5-6 – Скинки. Если все Скинки погибают, Саламандра должна пройти тест на Лидерство либо сделать бросок по таблице Реакции Монстра (стр. 105 Книги Правил).

Огненное дыхание: Дистанция 15 дюймов. Киные Артиллерийский кубик за каждую Саламандру. Это – количество автоматических попаданий по цели. Попадания имеют Силу 3, но дают -1 к спас-броску за доспех цели.

Саламандры не используют свое огненное дыхание для реакции на нападение «Стоять и стрелять» но могут двигаться и стрелять в один раунд.

Если выпала Осечка, то погибают D3 Скинков-погонщиков, и Саламандра не стреляет в этот ход – она либо сожрала несколько Скинков, либо они случайно подвернулись под ее огненное дыхание. Если Скинков и так уже не осталось, то Саламандра просто не стреляет.





ТЕРРАДОНЫ

Террадоны — опасные хищники, обитающие на высоте сотен метров. Их острый взгляд пронзает марево джунглей, позволяя замечать добычу на огромном расстоянии. Они охотятся на все размером с человека и меньше — от птиц, паселяющих кроны деревьев, до наземных животных и вторгнувшихся в джунгли людей. Их огромные кожистые крылья двигаются крайне быстро, и они на удивление маневренны, будучи способными лететь на полной скорости сквозь переплетение ветвей, лиан и стволов деревьев. Они прирожденные обитатели воздуха, и могут оставаться в полете несколько суток подряд, используя горячие пары, поднимающиеся из джунглей.

Скинки в совершенстве владеют павыком полетов на Террадонах. Такие наездники исключительно полезны в сражении, поскольку двигаются впереди основной армии, разведывая позиции врага, и наносят быстрые и неожиданные удары с воздуха. Скинки метают копья, а сами Террадоны сражаются своими длинными клювами, полными бритвенно острых зубов. Они хватают врагов, поднимаясь вместе с ними в воздух благодаря своим могучим крыльям, а после, изорвав их острыми когтями, бросают с огромной высоты.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Террадон и наездник	2	3	3	4	3	2	4	3	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Наездники: Скинки на Террадонах имеют 6+ спас-бросок за доспех.

Летающий отряд: Террадоны являются подразделением Летающих существ.

Налет и Отскок: В ход, когда Террадоны атаковали, отыграйте бой как обычно. Если Террадоны проиграли либо результат «ничья», они автоматически отступают без теста на Разгром. Это считается бегством, но не влечет тестов на Панику. Враг не может преследовать Террадонов, и в конце отступления они автоматически собираются. Если Террадоны выиграли бой, они могут отступить — по желанию. В этом случае враг все равно должен пройти тест на Разгром. Вообще эта способность может быть использована только в тот ход, когда Террадоны атаковали.

Ядовитые атаки: Атаки метательными копьями Скинков считаются Ядовитыми Атаками, как это описано в Книге Правил на стр. 114. Учтите, что в случае, когда для попадания требуется 7 или больше, яд не работает.

СТЕГАДОН

Джунгли — дом для огромного количества разнообразных существ, почти все из которых по-своему опасны. Стегадоны — одни из самых больших и агрессивных. Это древние существа, жившие в джунглях еще до прибытия Древних. Огромные, бронированные звери, они питаются почти всем, что попадется на пути, от древесных стволов до существ, не успевших спастись бегством. Они настолько сильны, что выдергивают с корнем целые деревья, кампи разлетаются в пыль под их ногами. В жару Стегадоны погружаются в болота, их мощная чешуя защищает их от гигантских крокодилов и огромных хищных рыб.

От крепких гребней Стегадонов отходят массивные рога, а их тела покрыты костяными пластинами и шипами. Их хвосты тяжелы и усеяны паростами, их удар может свалить любого врага. Привязанные к своей территории, Стегадоны атакуют любое существо, нарушившее границы. Бои между самцами во время брачного периода слышны за много миль вокруг, их рев проносится сквозь джунгли. Такие битвы иногда продолжаются несколько дней и кончаются смертью одного из противников, которого пожирает победитель.

В сражении к спицам Стегадонов прикрепляют кабины, в которых пахотятся Скинки. Стегадон страшен в бою, он легко растаптывает и рассеивает врагов Лизардменов.

M WS BS S T W I A Ld

Стегадон 6 3 0 5 6 5 2 4 5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Монстр с наездниками: Читайте Стегадона монстром с несколькими наездниками. Если Стегадон убит, Скинки сформируют небольшое подразделение скирмишеров. Если Скинки убиты, то Стегадон ведет себя как любой монстр, потерявший наездника. Для Победных очков имеет значение только Стегадон, если на нем не ехал персонаж.

Чешуйчатая Кожа: Стегадон имеет спасбросок за Чешуйчатую Кожу 4+.

Ядовитые атаки: Атаки метательными копьями Скинков считаются Ядовитыми Атаками, как это описано в Книге Правил на стр. 114. Учтите, что в случае, когда для попадания требуется 7 или больше, яд не работает.

Ужас: Стегадон вызывает Ужас (стр. 81 Книги Правил).

Большая цель: Стегадон является большой целью.

Сила подразделения: Стегадон имеет Силу Подразделения 8, вне зависимости от того, сколько Скинков на нем осталось.

Попадания от столкновения: Стегадон наносит D6+1 попаданий от столкновения, когда атакует, как колесница с косами (стр. 128).

Кабина: Кабина, щиты и гребень Стегадона дают Скинкам спас-бросок за доспех 2+, который не может быть улучшен. Персонаж может иметь Магический спас-бросок.

Смешанное оружие: Скинки в кабине несут много различного оружия. Считайте, что все они имеют метательные копья и ручное оружие. Копья можно кидать в любом направлении.

Гигантский лук: На спинах многие Стегадоны несут гигантский лук. Он считается стрелометом с Силой 5 и делает D3 ранений. Для стрельбы используется BS Скинков. Он проходит сквозь ряды, как обычный стреломет. Учтите, что Стегадон — большая цель, и может стрелять через отряды. Двое Скинков должны стрелять из лука, и потому не могут метать копья в этот же ход. Стрелять можно лишь в том направлении, в котором видит сам Стегадон.

Упорный: Стегадон является Упорным.

Игнорирует правила паники: Огромные Стегадоны не обращают внимания на то, что могло бы устроить меньших существ. Стегадон игнорирует правила Паники.



КАРНОЗАВР

Карнозавры – огромные устрашающие хищники, скитающиеся во тьме ночных джунглей. Это наиболее опасные и злобные из всех тварей, живущих в джунглях; неутомимые и яростные охотники. Достаточно крупные, чтобы напасть на любого врага, Карнозавры охотятся даже на Стегадонов. Битва этих титанов – величественное зрелище, и часто победитель остается тяжело раненым. Карнозавры сильны и быстры, и их массивные челюсти вырывают огромные куски плоти.

Иногда яйцо Карнозавра бывает украдено Скинками-охотниками и доставлено в город, чтобы вырастить зверя. Это опасное предприятие, поскольку ярость матери Карнозавра не знает пределов. Эти яйца очень высоко ценятся, и с самого рождения Карнозавр воспитывается заботливыми Скинками. Даже новорожденный Карнозавр может перескусить Скипка пополам. Этим тварей приучают к битве, заставляя их привыкнуть к седлу и принимать команды от наездника. Только наисильнейшие Заурусы могут вести этих чудовищ в бой, и требуется масса мастерства, чтобы держать их под контролем. Запаха и вкуса крови достаточно, чтобы привести их в бешенство, и они полностью погружаются в жажду убийства.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ужас: Карнозавр вызывает Ужас (стр. 81 Книги Правил).

Большая цель: Карнозавр является большой целью.

Чешуйчатая Кожа: Карнозавр имеет спасбросок за Чешуйчатую Кожу 4+.

Жажда крови: Карнозавры – большие и агрессивные существа, которых почти невозможно контролировать. Как только Карнозавр нанес рану, он незамедлительно попадает под правило Бешенства, начиная со следующей фазы Рукопашного боя. Он никогда не утрачивает Бешенства, даже если проигрывает бой (стр. 84 Книги Правил).

Прирожденный хищник: Главная пища Карнозавров – огромные рептилии, и поэтому они идеально приспособлены к убийству больших жертв. Каждая рана, нанесенная Карнозавром Большим Целям, превращается в D3 ран.



СОЗДАНИЕ АРМИИ ЛИЗАРДМЕНОВ

Как и в случае с другими армиями Молота Войны, создание своей армии Лизардменов следует начинать со сбора минимально необходимых Основных Подразделений, с последующим дополнением их героями, а также специальными и редкими подразделениями в соответствии с вашими вкусами и генеральскими способностями. Ниже приведен хороший пример начальной армии Лизардменов, состоящей из двух полков Заурусов, двух отрядов Скинков и героя-Зауруса, который их всех ведет в бой.

Два полка Заурусов вооружены разными видами оружия: один полк вооружен ручным оружием и щитом, а второй полк вооружен копьями и щитами. Оба набора оружия доступны в коробке пластиковых Заурусов, точно так же, как и командные группы. Скинки, собранные из одной коробки, также разделены на два отряда, один из которых вооружен ручным оружием и щитами, а второй - духовыми трубками. Являясь скирмишерами, Скинки составляют авангард и фланговое прикрытие для бо-

лее тяжелых и смертоносных отрядов Заурусов.

В дальнейшем, собрав такое начальное войско, вы можете продолжить развивать и расширять свою армию в соответствии со своими предпочтениями. Вы можете расширить линию основных подразделений, использовать магическую мощь Сланна или придать армии больше скорости, добавив туда кавалерию на Колд Унах. Придать армии больше силы вам помогут Карнозавры или Стегадоны. По мере того как вы будете расширять свою армию и осваивать ее способности на поле боя, она превратится в силу, которую ваш противник будет уважать и бояться.



ЛОРДЫ И ГЕРОИ

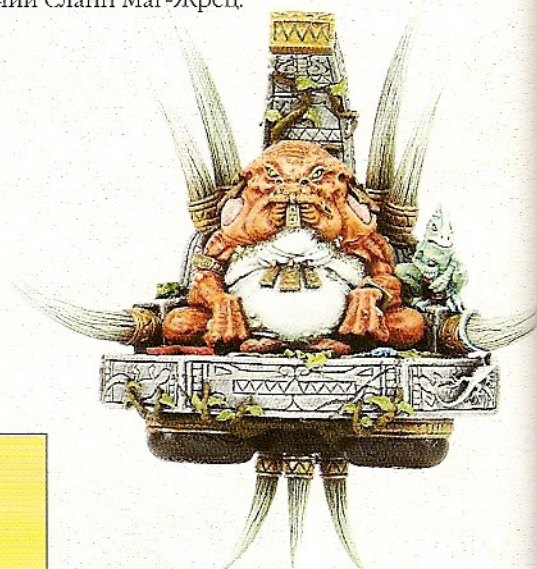
Каждой армии нужны могучие и отважные индивиды, которые поведут ее в бой, и Лizardмены – не исключение.

Герои – это одна из самых примечательных особенностей каждой армии, которая определяет большую часть ее характера, так что вы должны сделать подходящий вам выбор своего генерала. Это может быть Древний Заурус (возможно, оседлавший для битвы Карнозавра) или могучий Слэш Маг-Жрец.

Сланн – это один из самых древних существ на земле, их магическая мощь вошла в легенды. Они могут использовать магическую силу, недоступную никакому другому магу в мире, а их близкая магическая связь со Скинками-Жрецами еще больше усиливает роль их магии на поле боя. Скинки-Жрецы, несмотря на то, что их сила несравнима с мощью Сланна, могут серьезно повлиять на исход сражения сами по себе.



Скинк-Жрец



Маг-Жрец Сланн



Маг-Жрец Сланн



Древний Заурус

Если вы предпочитаете полагаться на мощь оружия, а не магии, Древний Заурус – ваш самый естественный выбор на место генерала. Они могут сражаться как в пешем порядке, ведя в бой отряды Заурусов, так и в конном. Лидеры могут схватить в бой на Колд Уа-нах, ведя в бой, таким образом, отряды кавалерии, а Древние могут даже использовать в бою разрушительную мощь Карнозавра, этих Драконов Люстрии.



Лорд Кроак и его Храмовые Стражи

Специальные персонажи, герои древности и современности – такие как мумифицированный Лорд Кроак или Лидер Крок-Гар, – также могут быть выбраны в качестве генералов вашей армии. Их правила вы найдете в конце этой книги.



Легендарный Лидер Крок-Гар



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Основа любой армии Лizardменов состоит из полков воинов-Заурусов и отрядом скинков-скирмишеров. Маневренность и гибкость скинков органично дополняются силой и боевой мощью Заурусов.



Воины-Заурусы



Воины-Заурусы составляют основу вашей армии Лizardменов. В коробке вы найдете достаточно деталей для того, чтобы вооружить своих Заурусов либо копьями, либо ручным оружием, и детали для создания полной командной группы.

Скинки используются небольшими маневренными группами и вооружаются либо метательными копьями, либо духовыми трубками. Их можно использовать для прикрытия флангов своей армии или в качестве щита, который пускается перед основной армией и закрывает собой основные подразделения.



Храмовые стражи – это особый вид Заурусов, который может быть выведен в качестве телохранителей для Сланна или в качестве самостоятельного отряда.



Храмовые Стражи



Окруженный верными телохранителями, Сланн идет на войну.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Когда армия Лizardменов идет на войну, она также использует смертоносных жителей джунглей.

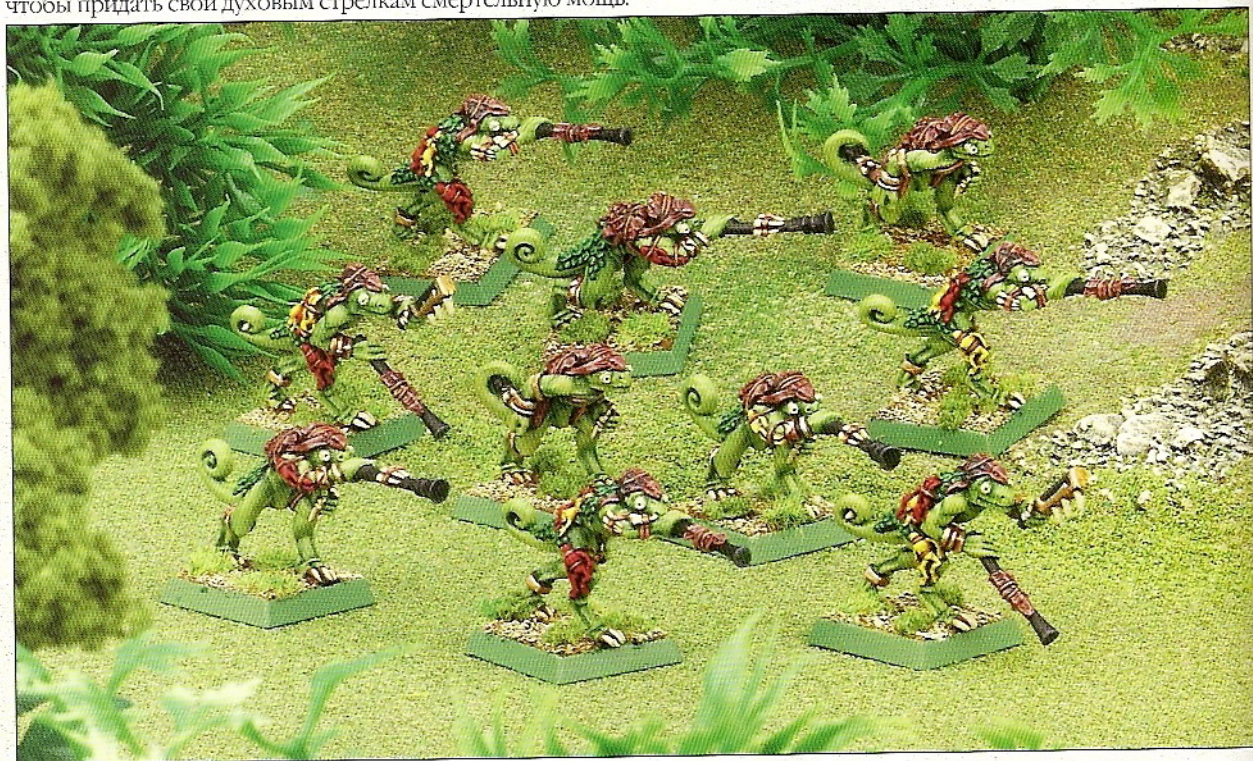


Гигантские родственники Заурусов Кроксигоры компенсируют свой не очень быстрый (даже можно сказать, совсем не быстрый) мыслительный процесс феноменальной стойкостью и сокрушительной силой. Их лучше всего использовать небольшими подразделениями, используя их стойкость и грубую силу для своей пользы.



Кроксигоры

Скинки-Хамелеоны используют свои натуральные способности к маскировке для того, чтобы нападать на противника на его собственной территории. Они быстры и мобильны, и используют яды ядовитых лягушек джунглей для того, чтобы придать свои духовым стрелкам смертельную мощь.



Скинки-Хамелеоны



Быстрая и разрушительная, кавалерия Заурусов использует в качестве скакунов самых смертельных хищников джунглей – Колд Уанов. Их атака является практически неустойчивой.



Кавалерия Заурусов

В отличие от Заурусов, Скипки используют в качестве босых скакунов более быстрых и маневренных тварей - летающих Террадонов. Небольшими отрядами они атакуют фланги противника, пиратствуя у него в тылу, вылавливая одиноких магов и уничтожая босые машины.



Террадоны

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Некоторые ужасающие твари джунглей были приручены Лizard-менами для ведения войны.

Стегадон — это могучий монстр, который на спине несет корзину с командой скинков и гигантским луком, способным прибивать по несколько солдат сразу. Но истинная сила этого существа открывает себя, когда оно бросается в атаку, сокрушая все на своем пути ударами рогов или могучими лапами.



Стегадон и Скинки

Охотничья Стая Саламандр гонятся в бой небольшими отрядами скинков-погонщиков. Сами Саламандры являются смертоносными тварями, которые способны выдыхать огонь, сжигающий все на своем пути — доспехи, плоть и кости.



Охотничья Стая Саламандр

СВЯЩЕННЫЕ МЕТКИ БОГОВ

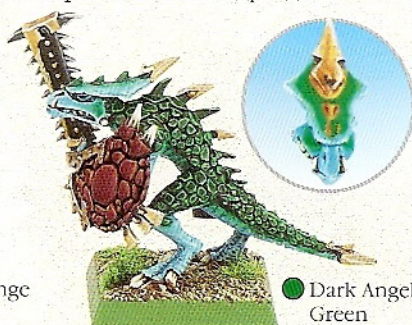
Некоторые выводки Лizardменов рождаются под благословляющим взором Древних Богов. Это благословение может дать им способности, поднимающие их над остальными Лizardменами и помогающие им вести войну с врагами Великого Плана Древних.

Каждый бог Лizardменов имеет свой собственный характерный цвет. Ниже приведены примеры, показывающие, как использовать эти цвета в покраске своих подразделений.



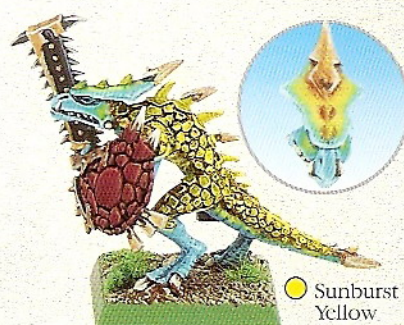
● Blazing Orange

Энергичность Заурусов, которые несут благословение Чотека, отображается ярким оранжевым цветом.



● Dark Angels Green

Цвет морской волны является отличным цветом для благословленных богом воды и моря Тзунки.



● Sunburst Yellow

Ярко-желтые Заурусы, рожденные под взглядом Тлацкотля, являются бесстрашными воителями.



● Liche Purple

Яркий пурпурный цвет выделяет магическую натуру детей Тепока.



● Blood Red

Агрессивный и яростный красный цвет отмечает мстительных и злобных детей Сотека.



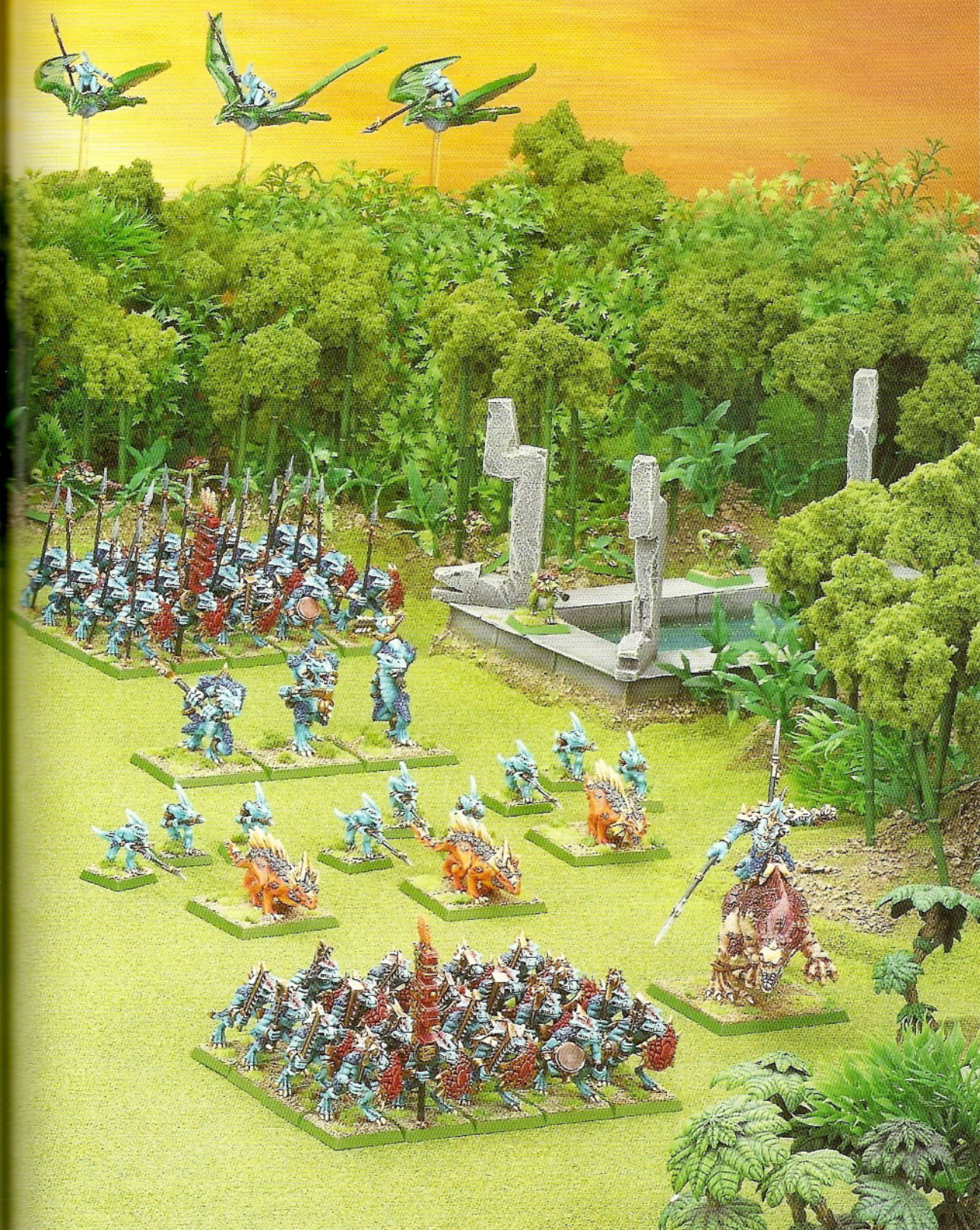
Некоторые Заурусы несут Знак Всех Богов, известный также как Знак Древних. Эти альбиноидные Заурусы являются прирожденными лидерами.



Священная Орда Сотека



Армия Хексотла собирается на границах своих земель для того, чтобы защитить древний храм.



ПОКРАСКА

Лизардмены по большей части имеют синюю кожу, но оттенки и цвета могут сильно отличаться друг от друга в зависимости от региона, из которого они происходят. Ниже приведены некоторые примеры.

КОЖА

Одна и та же техника применима при покраске как Скинков, так и Заурусов, только кожу скинков следует больше высветлять, так как они по жизни гораздо ярче.

● Нанесите базовый слой цвета Hawk Turquoise.

○ Далее делается высветление смесью цветов Hawk Turquoise и Skull White.

ГЛАЗА

● Сначала глаза покрываются цветом Golden Yellow.

● Далее ставится черная точка в качестве зрачка.

КОГТИ

● В качестве основы используется цвет Vibronic Brown.

○ Высветление делается цветом Bleached Bone.

ЧЕШУЙКИ

Чешуйки красятся более темным цветом, по контрасту с кожей.

● В качестве основы используется цвет Enchanted Blue.

○ Для высветления используется смесь Enchanted Blue и Skull White.

КАМНИ

● В качестве основы используется смесь цветов Codex Grey и Chaos Black.

○ Далее высветление делается чистым Codex Grey.

ЗОЛОТО

● Нанесите слой цвета Shining Gold.

○ Поверх этого слоя нанесите Chestnut Ink.

ЩИТЫ

Так как щиты имеют схожую с кожей структуру, при их покраске используется такая же техника.

Щиты скинков красятся так же, как кожи Колд Уапов, щиты Заурусов – так же, как кожа Стегадона, а щиты героев красятся так же, как кожа Карнозавра глубокого красного цвета.

Скинк



● Нанесите слой Dark Angel Green в качестве основы.

○ Смесью цвета основы с цветом Bleached Bone используется для высветления.

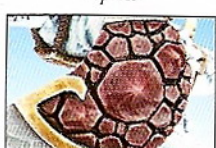
Заурус



● В качестве основы используется Red Gore.

○ Для высветления используется Vomit Brown.

Герой



● В качестве основы используется Red Gore.

○ Далее в цвет основы добавляется немного цвета Dwarf Flesh для высветления.

ВАРИАНТЫ ЦВЕТОВЫХ СХЕМ



● Ice Blue
● Enchanted Blue



● Enchanted Blue
● Blue Ink



● Ice Blue
● Midnight Blue



● Scaly Green и Skull White
● Ultramarines Blue

Другие существа в армии Лizardменов красятся с использованием той же техники, что и Заурусы со Скинками - с небольшими вариациями.

КОЛД УАНЫ

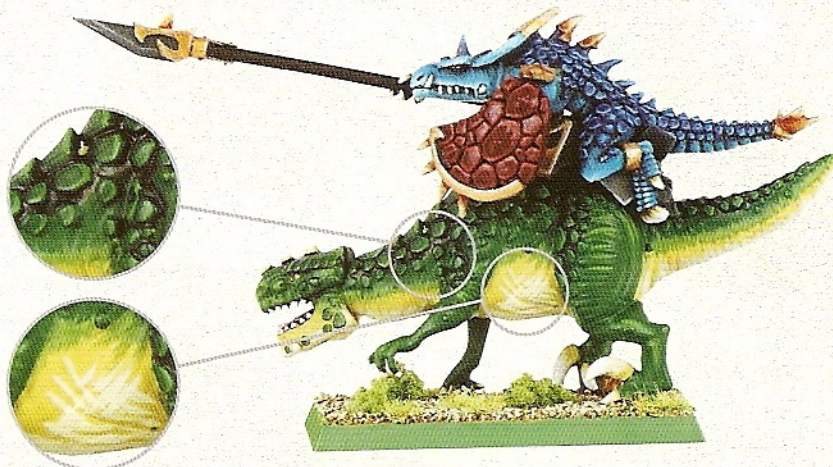
Чешуя твари красится в темно-зеленый цвет, по контрасту с более светлой кожей брюха.

● В качестве основы используется смесь *Dark Angel Green* и *Snakebites Leather*.

● Далее поверхность проливается *Black Ink-ом*.

● В качестве основы используется *Vibronic Brown*.

○ Высветление делается цветом *Bleached Bone*.



САЛАМАНДРА

Саламандра имеет большой гребень на спине, который можно покрасить в гораздо более светлый цвет, чем остальная модель, тем самым выделив его.

○ В качестве основы используется цвет *Bleached Bone*.

● Далее тени проливаются цветом *Blazing Orange*.

● В качестве основы наносится цвет *Chaos Black*.

○ Он высветляется цветом *Fortress Gray*.

● В качестве основы наносится цвет *Blazing Orange*.

● Он высветляется цветом *Fiery Orange*.



СТЕГАДОН

Для того, чтобы придать цвету модели большую глубину, ее следует местами пролить смесью *Chestnut* и *Red Ink-ом*.

● В качестве основы используется *Red Gore*.

● Для высветления краев чешуек используется *Vomit Brown*.

● В качестве основы используется *Dark Flesh*.

● Далее он высветляется цветом *Dwarf Flesh*.

○ Финальное высветление делается цветом *Bleached Bone*.

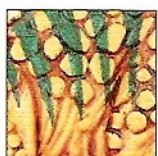


ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Твари, которые обитают в глубинах джунглей, демонстрируют широкий спектр оттенков и расцветок. В этом разделе приведены некоторые наиболее гармоничные цветовые схемы, которые вы можете использовать.



○ Челуя-Rotting Flesh



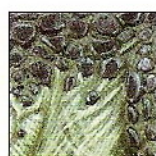
● Челуя-Vomit Brown



● Челуя-Camo Green



● Челуя-Red Gore



● Челуя-Dark Angels Green

● Шхара-Dark Angels Green

● Scaly Green stripes

● Шхара-Scorched Brown

● Шхара-Shadow Grey

○ Шхара-Rotting Flesh

БИТВЫ В ЛЮСТРИИ



Одержимые чумой Скейвены Клана Чумы изгоняются из своего пещерного логова.



Экспедиция работоговцев Темных Эльфов попала в засаду в глубинах Джунглей Отчаяния.



Древний Лидер Крок-Гар сражается с нежитями на заболоченном острове посреди Амазоны.

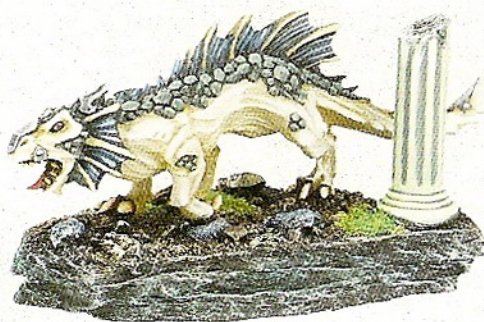


Слава Маг-Жрец защищает свой храмовый город от налета армии Имперских «исследователей джунглей».

ГАЛЕРЕЯ



Знаменосец Храмовых Стражей
Нейла Лонгдауна



Саламандра
Джерми Бонаманта



Скин-Хамелеон
Габриэля Серрини



Скин-Хамелеоны
Энди Хоара



Кроксигор
Джерми Бонаманта



Сланн Маг-Жрец
Марка Тейла

ПОКОЛЕНИЯ СЛАННОВ

Пять поколений Сланнов было создано Древними после их прибытия в мир, и ни одного более не было рождено со времен их ухода. У каждого поколения была своя роль, и все они обладали великой силой. В основном их могущество инстинктивно, ибо они – создания, рожденные с волшебством в крови, и их мастерство непревзойденно. Они первыми использовали магию, и это они преподали Высшим Эльфам первые уроки волшебства миллионы лет назад.

Изначально Сланн Пятого Поколения. Вы можете улучшить его до более старших Поколений за цену, указанную ниже. Эти стоимости не складываются, т.е. Сланн улучшается до Третьего Поколения за +85 очков.

Сланны старших Поколений имеют все способности младших поколений. Все бонусы складываются.

ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ **Изначально**

Когда перед сражением Сланн выбирает заклинания, он не ограничен одной Школой Магии, как обычно. Он может выбирать заклинания из любой Школы из Книжки Правил, и более того, из нескольких Школ сразу. Киньте кубик, определяющий заклинание, запишите, а после этого выберите другую Школу, или, если хотите, ту же самую. Вы можете иметь заклинания с одинаковым эффектом, например, Огненный Шар и Рука Смерти.

Сланны настолько могущественны, что имеют +1 на Развешивание и Сотворение заклинаний.

ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ **+40 очков**

Если Сланн Четвертого Поколения получает Магическую ошибку, то заклинание просто не срабатывает, и бросок по Таблице не производится.

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ **+85 очков**

Сланн Третьего Поколения занимает дополнительный Геройский слот, то есть считается, что вы взяли Лорда и Героя.

В дополнение к другим заклинаниям, Сланн знает Высасывание Магии и имеет +1 Рану.

Однако Сланн Третьего Поколения настолько древний и почитаемый, что если он убит в сражении, враг получает 100 дополнительных Победных Очков. Если в сценарии не используются Победные Очки, то гибель Сланна не имеет никакого дополнительного эффекта.

ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ **+135 очков**

Сланн Второго Поколения занимает слоты Лорда, Героя и Редкого подразделения.

Для каждого заклинания Сланн может докинуть дополнительный бесплатный кубик. Это может создать Непреодолимую Силу или Магическую Ошибку. Также Сланн имеет еще +1 Рану.

Однако Сланн Второго Поколения настолько древний и почитаемый, что если он убит в сражении, враг получает 100 дополнительных Победных Очков (помните, что это складывается со 100 очков за Третье Поколение, т.е. всего 200). Если в сценарии не используются Победные Очки, то гибель Сланна не имеет никакого дополнительного эффекта.

ВЫСАСЫВАНИЕ МАГИИ

Ветры магии сворачиваются, отнимая силу у вражеских магов. Это заклинание может быть использовано тремя различными способами. В зависимости от стоимости меняется эффект.

Уровень	Стоимость	Удаляемые результаты
1	5+	6
2	7+	5,6
3	9+	4,5,6

Вне зависимости от стоимости, целью является вражеский маг на расстоянии до 24 дюймов. Он может находиться в ближнем бою. В случае успеха, когда жертва кидает кубики для сотворения заклинания, удаляются все результаты 4+, 5+ или 6, в зависимости от уровня. После этого считается результат. Забудьте, что ввиду удаления шестерок не может быть Непреодолимой Силы. Эффект продолжается до вашей следующей Магической фазы.

СВЯЩЕННЫЕ МЕТКИ

Служители Сланнов рождаются в священных прудах, где они вырастают из маленьких хищных головастика во внушительные создания, высвобождающиеся из воды. Скинки и Кроксигоры рождаются в прудах на задворках городов, а Заурусы - в темных подземных туннелях под храмами, как и подобает священным воинам. В некоторых случаях целые выводки оказываются под влиянием одного или нескольких богов, проявляя способности и качества, недоступные для их родственников. Такие существа считаются священными представителями их божественных покровителей.

За столетия священные племена смешивались и перекрещивались, некоторые исчезали на тысячи лет, а потом появлялись вновь. В давние времена Заурусы часто рождались со знаками двух или трех богов, хотя теперь лишь немногие из этих древних воинов остались в живых. Многие рассматривают это как часть замысла Древних, так как те могли предвидеть будущее и определяли, когда нужда требует тех или иных воинов. Вот почему за последние несколько десятков лет так много выводков появились вновь - это предсказывает время войны и агрессии.



Любой отряд Воинов-Заурусов может иметь одну или две Священные Метки. Отряд, взявший одну, считается Специальным подразделением, и отряд, взявший две, считается Редким.

Заурус-Ветеран может взять до двух Священных Меток.

Древний Заурус может взять до трех Священных Меток.

Скинки-Жрецы и Герои могут брать только Метку Со-тека.

Один Заурус или Скипк в армии могут взять Метку Древних.

К отрядам с одной или двумя Метками могут присоединяться только персонажи, имеющие те же самые Метки (исключение составляет Сланн).

Герои, имеющие Метки, могут присоединяться к любым отрядам, но они не распространяют бонусы от Меток на отряд.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ТЗУНКИ

Отряд: 10 очков

Персонаж: 5 очков

Только пешие модели



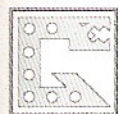
Отождествляемые с водой, благословленные Тзунки обычно имеют шкуру цвета морской волны, их когти закручены, а в складках кожи на шее у них мощные жабры.

Амфибии; +1 Инициатива.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА СОТЕКА

Отряд: 30 очков

Персонаж: 20 очков



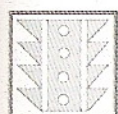
Избранники бога-змея Сотека кровожадны и набрасываются на свои жертвы с бешеным и злобой. Кроваво-красный – цвет Сотека, и шкура, гребень или просто боевая раскраска его слуг отражают это.

Когда отряд/персонаж атакует, он получает +1 Атаку на этот раунд.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА КВЕТИЦЛ

Отряд: 30 очков

Персонаж: 15 очков



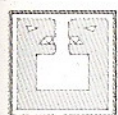
Избранные Кветицл обычно имеют необычно крепкую шкуру, и их тела и конечности защищены костяными наростами.

Спас-бросок за Чешуйчатую Кожу улучшен на +1.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ТЛАЦКОТЛЯ

Отряд: 20 очков

Персонаж: 20 очков



Проблеск желтого характерен для порождений Тлацкотля. Эти Заурусы отражают его хладнокровие и остаются спокойными в самых жутких ситуациях.

Дает возможность игнорировать правила Психологии (Карнозавр или Колд Уан персонажа продолжают подчиняться правилам Жажда Крови или Тупость соответственно).

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ЧОТЕКА

Отряд: 20 очков

Персонаж: 15 очков



Тепло солнца наполняет тела тех, кто благословлен богом Чотеком, давая им энергию в то время, когда другие рептилии миакают. Огненно-оранжевый – цвет Чотека.

При преследовании киньте дополнительный кубик, и выберите два (или три, если модель верном) лучших результата.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ХУАНЧИ

Отряд: 25 очков

Персонаж: 20 очков

Только пешие модели



Благословленные Хуанчи, богом-ягуаром земли и ночи, незаметны в пространстве и способны проникать сквозь плотнейшие заросли и джунгли без замедления.

Подразделение может двигаться через трудный ландшафт без штрафа к движению.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ТЕПОКА

Отряд: 30 очков

Персонаж: 20 очков



Благословление Тепока, таинственного пернатого змеябога воздуха, дарует защиту от магии и обычно сопровождается фиолетовым цветом.

Присутствие отряда или персонажа на поле боя добавляет кубик Рассеивания Заклинаний к пулу игрока.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ИТЦЛ

Персонаж: 5 очков

Не может быть дана отряду



Избранники Итцл источают тонкий запах, который позволяет им общаться с Колд Уанами, и имеют внушительные костяные гребни.

Персонаж обязан взять эту метку, если едет на Колд Уане или Карнозавре.

СВЯЩЕННАЯ МЕТКА ДРЕВНИХ

Персонаж: 35 очков (только один персонаж в армии, Заурус или Скинк, может иметь эту метку)

Не может быть дана отряду



Наиболее редкое благословение очень легко распознать, поскольку носящие его обычно имеют белую кожу. Они особенно почитаемы, поскольку их судьба кажется важной Древним.

Персонаж может перекинуть D3 (определите по началу сражения) кубиков за время боя. Перекинуты могут быть только D6 кубики, затрагивающие персонажа, и идущие в бросках, производимых персонажем. Это может удалить Магическую ошибку или создать эффект Непреодолимой Силы. Помните, что кубик может быть перекинут только один раз.

СОКРОВИЩА ЗАТЕРЯННОГО МИРА

В этом разделе первыми приведены так называемые Распространенные Магические предметы, которые полностью описаны в Книге Правил Warhammer Fantasy Battles (страница 154). Далее следуют магические предметы, которые могут быть использованы только в армии Лizardменов. Следует иметь в виду, что все описанные тут магические предметы подчиняются всем правилам для Магических предметов, которые описаны в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles на страницах 152-153.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

РАЗЯЩИЙ МЕЧ 30 очков

Оружие; +1 к Попаданию

МЕЧ БИТВЫ 25 очков

Оружие; +1 Атака

МЕЧ СИЛЫ 20 очков

Оружие; +1 Сила

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ 10 очков

Оружие; -1 к спас-броску за доспех

ЗАЧАРОВАННЫЙ ЩИТ 10 очков

Броня; 5+ спас-бросок за доспех

ТАЛИСМАН ЗАЩИТЫ 15 очков

Талисман; 6+ Магический спас-бросок

ПОСОХ ВОЛШЕБСТВА 50 очков

Магическая Аркана; +1 к броскам на разрушение заклинаний.

СВИТОК РАЗВЕИВАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ 25 очков

Магическая Аркана (одноразовый); автоматически разрушает заклинание.



КАМЕНЬ СИЛЫ 25 очков

Волшебный предмет (одноразовый); +2 кубика на сотворение заклинания

ЗНАМЯ БИТВЫ 25 очков

Знамя; +1 к Результату боя

СВЯЩЕННЫЕ ТАБЛИЦЫ

Только Сланн может использовать Священные таблицы. Он не ограничен одной, и может выбрать несколько, но не более одной одинаковой на армию. Также для эффекта заклинаний, разрушающих магические предметы, Священные таблицы не считаются таковыми — они слишком могущественны.

ЗАБОТЛИВЫЕ ДЛАНИ ДРЕВНИХ 50 очков

Только для Сланна

Сфера мерцающего света окружает Сланна и его свиту, выражая божественную защиту Древних, дарованную им.

Отряд, сопровождающий Сланна, получает 5+ Магический спас-бросок. Он не применяется для отражения атак в ближнем бою, так как в этом случае враги проходят сквозь край мистического щита.

БОЖЕСТВЕННАЯ ТАБЛИЦА ЗАЩИТЫ 50 очков

Только для Сланна

Щит Древних возрастает в могуществе под влиянием этой таблицы, порождая искры и сполохи молний при отражении атак.

Улучшает Магический спас бросок Сланна до 2+. Заметьте, что он не применяется для отражения атак в ближнем бою, так как в этом случае враги проходят сквозь край мистического щита. В ближнем бою Сланн по-прежнему имеет Магический спас бросок на 4+.

ТАБЛИЦА ПОВЕЛЕНИЯ 50 очков

Только для Сланна

Сделанная в виде гримасничающего лица, эта мощная сфинкль помогает увеличить поток магической энергии, получаемой Сланном. Непредупрежденные о ее силе могут сойти с ума при одном взгляде на эту таблицу.

Добавляет один соответствующий кубик в пул игрока как в его Фазу Магии, так и в Фазу Магии противника.

ТАБЛИЦА ТЕПОКА

15 очков

Только для Сланна

Изображающая таинственного Древнего Тепока, эта таблица позволяет Сланну общаться с духами предков и открывает его знанию новые горизонты.

Сланн знает на одно заклинание больше.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

СВЯЩЕННЫЙ МЕЧ ТЗУНКИ

65 очков

По слухам созданный самим Древним Тзунки, этот меч сделан из твердого черного материала. Он неразрушим, и переносил наиболее свирепое пламя дракона, оставаясь, как всегда, слегка прохладным на ощупь. Столь велика его сила, что он проходит сквозь плоть и броню, словно сквозь воздух.

Носитель меча получает +1 Силу, и его атаки игнорируют спас-броски за доспехи.

САБЛЯ СОЛНЕЧНОГО ОТБЛЕСКА

50 очков

Легкий словно кинжал, этот изогнутый клинок наполняет носителей энергией солнца. Их тела обретают выносливость и злобу, и они атакуют врагов в безумной ярости.

Носитель меча получает +2 Атаки.

ПОСОХ ПОТЕРЯННОГО СОЛНЦА

35 очков

Это короткий посох, выполненный из многоцветного металла с таинственными символами, выгравированными на гранях. Вспышки яркого пламени слетают с его наконечника, обугливая плоть врагов.

Посох считается коротким луком с Силой 5 и 3х Множественными Выстрелами.

МЕЧ ПИРАНЬИ

35 очков

Лезвие этого меча выложено тысячами мелких зубов, разрывающими все на своем пути, и даже легкие раны от этого клинка способны перерасти в смертельные.

Любая рана, нанесенная мечом, считается за две после спас-бросков и т.д.

КЛИНОК РЕАЛЬНОСТЕЙ

35 очков

Оружие, принесенное в мир Древними, этот меч появляется и пропадает, так как он существует более чем в одном измерении, и рассекает души так же легко, как и плоть.

Магические спас-броски не спасают от ран, нанесенных этим мечом. Спас-броски за доспехи и Регенерация действуют как обычно. Кроме того, Демоны считают за две каждую полученную рану (после спас-бросков и т.д.)

КИНЖАЛ СОТЕКА

25 очков

Только Скинки

Этот злоецающего вида кинжал забрал тысячи жизней — жертв, принесенных кровожадному богу Сотеку. Крысолоды панически боятся этого оружия, поскольку многие из их числа напали от него гибель.

Носитель получает способность Смертельного Удара. Также он вызывает страх у Скейвенов.

МЕЧ ПРОРОКА

25 очков

Держащего рукоять этого меча наполняют предзнаменования и видения событий, которые произойдут спустя считанные секунды. Воин может разгадать намерение врага нанести удар, и на мгновение опередить его.

Носитель меча в ближнем бою всегда бьет первым. Если противник также имеет эту способность, атаки проводятся в порядке Инициативы.

ГОРЯЩИЙ МЕЧ ЧОТЕКА

25 очков

Едкий запах серы исходит от этого оружия. Клинок легко проникает сквозь доспехи, оплавляя сталь и оставляя обугленные дымящиеся раны.

Получившие удар этим мечом имеют -2 на спас-броски брони. Дополнительно атаки этим оружием считаются Огненными.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

СВЯЩЕННЫЙ ШЛЕМ СТЕГАДОНА

40 очков

Только Скинки

Этот рогатый костяной шлем — символ власти и уважения. Носящие его пользуются почетом и вниманием, ибо лишь избранные могут надеть его и не быть сраженными гневом богов.

Прибавляет +1 к спас-броску за доспехи, что может быть скомбинировано с другими доспехами. Также носитель получает +1 к Лидерству.

ЩИТ ЗЕРКАЛЬНОГО ПРУДА

35 очков

Оболочка этого щита напоминает темное зеркало, и при отражении ударов по нему словно пробегает рябь. Это древнее изделие защищает от враждебной магии, возвращая ее назад врагу.

Этот щит дает +1 к спас-броску за доспехи, как и нормальный щит. Кроме того, любая магическая стрела, попавшая в носителя щита или в отряд, к которому

он присоединится, отражается в колдовавшего заклинивание или отряд, в составе которого он находится. Это не может быть рассеяно.

РЕЖУЩИЙ ЩИТ 30 очков

Этот щит был создан скорее как оружие, чем как средство защиты. Воин, несущий его, может рубить и полосовать его острыми краями.

Этот щит дает +1 к спас-броску за доспехи, как и нормальный щит. Кроме того, он дает носителю +1 Атаку. Она всегда отрабатывается с базовой Силой носителя и считается магической.

ЗАЧАРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

СВЕРКАЮЩЕЕ ОЖЕРЕЛЬЕ ЧОТЕКА 35 очков **Одноразовый**

Когда части миниатюрной головоломки на ожерелье составлены правильно, воздух вокруг него становится вязким и рассеянным. Яркая вспышка поражает глаза врагов, ошеломя их чувства.

Ожерелье может быть использовано на старте любой фазы ближнего боя в ход игрока Лизардментами. На этот ход любой вражеский отряд в контакте с моделью, использующей его, будет бить последним — даже после двуручного оружия и Зомби! Если враг имеет способность всегда бить первым, киньте Д6. На 1-3 он будет бить последним, а на 4-6 — первым.

КРОВАВАЯ СТАТУЭТКА ЯДА 30 очков **Связанное заклинание. Уровень Силы 5. Одноразовый**

Эта статуэтка напоминает облик Древнего Кзатати и регулярно омывается жертвенной кровью. Возмездие Древнего может быть призвано на головы противников Лизардменов в бою.

Один раз за игру носитель может использовать магию, заключенную в статуэтке. Это заклинание не требует кубиков Силы — вся энергия предоставляется самим предметом. Целью выбирается любой вражеский персонаж. Он должен пройти тест на Стойкость (помните, что 6 всегда означает провал). Если тест провален, то модель немедленно получает одну рану, против которой не помогают никакие спас-броски. Если модель получает рану, то она должна пройти следующий тест на Стойкость, теряя еще одну рану в случае провала. Продолжайте до тех пор, пока персонаж не пройдет тест или не погибнет.

ПЛАЩ ИЗ ПЕРЬЕВ 30 очков **Только для пеших Скинков**

Ткань этого плаща соткана из тысяч орлиных перьев, и он свободно свисает с плеч носящего его Скинка. Когда он раскидывает руки, плащ взвива-

ется подобно могучим крыльям, позволяя Скинку взмывать в воздух.

Носитель может летать.

ТАЛИСМАН ВОЙНА-ЯГУАРА 20 очков

Только для пеших моделей

Маленький кулон выполнен в форме морды рычащего ягуара с аккуратно вставленными глазами из янтаря. Этот талисман придает владельцу скорость ягуара, позволяя ему быстро двигаться сквозь джунгли. Некоторые говорят, что облик владельца колеблется между его собственным и обликом крадущегося ягуара.

Движение модели становится равным 9.

ПРОКЛЯТЫЙ ОБЕРЕГ ТЕПОКА 20 очков **Одноразовый**

Сила этого выполненного в виде гротескно ухмыляющегося лица амулета посылает этот лик в мысли вражеских колдунов, наполняя их страхом и смятением.

После первого за игру броска противника по таблице Магической Ошибки вы можете заставить его перекинуть результат. Следующий результат остается.

ГОЛОВА ПРОКЛЯТИЯ 15 очков

Уменьшенная голова давно мертвого посетителя джунглей используется для того, чтобы наложить на врагов перед битвой страшные проклятия.

На начале игры объявите одного вражеского персонажа. Любая рана, нанесенная носителем этому персонажу, считается за две после спас-бросков и т.д.

РТУТНАЯ СТРЕКОЗА 15 очков

По слухам созданная великим мастером Скинком Бо-Тужноком под руководством Тепока во время глубокого транса, эта маленькая металлическая стрекоза бросается в воздух перед битвой. Со странной сообразительностью она исследует позиции врагов, после чего возвращается назад к хозяину.

Если игрок Лизардментами и его оппонент имеют модели со способностью Разведчиков, то игрок Лизардментами получает +1 к результату броска, определяющего, кто первым расставляет разведчиков.

ЯД ОГНЕННОЙ ЖАБЫ 15 очков

Этот сильный яд добывается из желез редкой и смертельно опасной огненной жабы. Если покрыть им оружие, то самая незначительная царапина может воспалиться и повлечь смерть.

Все обычное оружие модели (и стрелковое, и ближнего боя) считается покрытым ядом. Все атаки считаются Ядовитыми и магическими.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ПОСОХ БУРИ

35 очков

Связанное заклинание. Уровень Силы 5. Одноразовый

Старинное наследие Древних, этот священный артефакт способен испускать потрескивающие пучки молний. Посох выносят из Высшего Храма Тлакстлана лишь в случае крайней нужды, поскольку после использования его энергия иссякает, и для ее восстановления требуется некоторое время.

Может быть направлено на вражеский отряд во время Магической фазы. Это магическая стрела, наносящая 2Д6 автоматических попаданий с Силой 3 (с Силой 4, если спас-бросок за доспех цели 4+ или лучше) одному вражескому отряду в пределах 18 дюймов. Кроме того, отряд, понесший потери, должен немедленно пройти тест на Панику.

КУБ ТЬМЫ

40 очков

Одноразовый

При ближайшем рассмотрении этот маленький черный куб содержит миллионы маленьких искорок света, кружащихся вокруг сферы чистой тьмы. Если сосредоточиться на правильных мыслях, то он может быть на мгновение открыт, моментально высасывая все ветры магии в округе.

Куб может быть использован так же, как Свиток Рассеивания заклинаний. Кроме того, все заклинания с эффектом «Оставаться в Игре» моментально прекращают действие. Киньте Д6. На 4+ Магическая фаза мгновенно заканчивается.

ДИАДЕМА МОГУЩЕСТВА 35 очков

Этот золотой круг украшен драгоценными камнями и покрыт древними письменами. Он помогает заклинателям направлять магию, позволяя им физически ощущать ветры магии и полностью их контролировать.

Диадема позволяет владельцу сохранять до двух своих неиспользованных кубиков Силы или Разрушения заклинаний в конце Магической фазы и прибавлять их к своим кубикам в следующую Магическую фазу.

ТАЛИСМАНЫ

АМУЛЕТ ИТЦЛ

40 очков

Одноразовый

Со вспышкой света и звуком, подобным удару грома, этот амулет взрывается миллионом кристаллических пластин, если приближается стрела или удар, который может повредить владельцу. Амулет забирает силу атаки, оставляя воина невредимым, но разрушается в процессе.

Носящий амулет персонаж получает 2+ Магический спас-бросок от первой полученной раны.

АУРА КВЕТЦЛ

30 очков

Благословенная Кветцл нить, унизанная раковинами, перьями и костями, является мощным защитным оберегом, окружающим воина сферой меняющихся оттенков.

Носитель получает 4+ Магический спас-бросок от атак с Силой 5 и выше.

СВЕРКАЮЩЕЕ ОЖЕРЕЛЬЕ

30 очков

Древний и мощный защитный кулон, это ожерелье отражает атаки, направленные во владельца. Враги промахиваются, стрелы отскакивают от чешуи, и это делает невозможным нормальную атаку воина.

Персонаж получает 5+ Магический спас-бросок.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

ТОТЕМ ПРОРОЧЕСТВА

75 очков

Этот тотем заставляет видящих его осознать свою смертность. Сквозь их душу проносятся видения великой схемы Древних и их собственного места в ней.

Отряд вызывает Страх.

СОЛНЕЧНОЕ ЗНАМЯ ЧОТЕКА

40 очков

Вспышки яркого света на знамени не дают возможности хорошо прицелиться, не зажмурившись. Те, кто смотрит на знамя слишком долго, рискуют ослепнуть.

При стрельбе по подразделению противник получает дополнительное наказание в -1 на попадание.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ТОТЕМ ХУАНЧИ

40 очков

Одноразовый

Часть энергии Древнего Хуанчи заключена в этом тотеме. Эта энергия может передаться несущим его в виде неестественной скорости и силы.

Подразделение может использовать знамя один раз за игру, на старте любой Магической фазы Лизардменов. Отряд продвигается вперед на Д6 дюймов. Если это приводит их в контакт с противником, это считается как нападение в последующую фазу Ближнего боя. Подразделение противника не может выбирать никаких реакций на нападение, кроме «держат позицию».

ЗНАМЯ ЯГУАРА

25 очков

Животный дух ягуара воплощается в этом знамени; телесная форма этого зверя, по слухам, была изблюблена многими Древними. Идущие под знаком этого хищника загоняют своих врагов с неумолимой яростью и упорством.

Отряд преследует врага на дополнительный Д6.

АРМИИ ГОРОДОВ-СВЯТИЛИЩ

Назначение воинского листа в том, чтобы позволить игрокам выставлять различные армии и при этом по возможности сохранять игру честной и сбалансированной. Воинский лист дает каждой модели стоимость в очках, которая отражает уровень ее возможностей на поле боя. Чем больше стоимость, тем лучше одно или несколько качеств модели – сила, стойкость, скорость и т.д. Стоимость армии – это стоимость всех моделей, сложенная вместе.

Помимо стоимости в очках, этот лист также разграничивает войска по типу отрядов. Лист описывает вооружение и дополнительные опции для каждого отряда и разумно ограничивает число особенно мощных подразделений в армии. Очень глупо было бы, если бы войско состояло исключительно из Саламандр или Карнозавров. Такая игра была бы нечестной и бессодержательной, если не полной тратой времени. Воинские листы существуют для того, чтобы не допускать подобного.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПИСКА АРМИИ

Воинские листы позволяют двоим игрокам выбрать армии равной стоимости для битвы, как описано в основной Книге Правил. Приведенный ниже лист был создан для этой цели.

Он также может быть использован для особых сценариев – как описанных в Книге Правил, так и созданных игроками. В этом случае игроки по общему согласию могут изменять воинский лист. Это может быть увеличение или уменьшение числа персонажей, отрядов, монстров и т.д. Если вы обратитесь к разделу Сценариев Книги Правил (стр. 196-213), то найдете подобные примеры.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Лист разделен на четыре секции:

ПЕРСОНАЖИ

Это наиболее способные, умелые и преуспевшие личности в армии: исключительные лидеры, такие как Древние Заурусы и Сланны. Они формируют жизненно важную часть ваших сил.

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Эти отряды состоят из обычных и распространенных воинов. Они являются основой армии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Это лучшие из ваших воинов и необычные типы подразделений. Они доступны лишь в ограниченных количествах.

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Они названы так, чтобы отразить их исключительность. Редкие подразделения представляют собой уникальные отряды и необычных монстров.

ВЫБОР АРМИИ

Оба игрока выбирают армии на одно и то же оговоренное количество очков. Большинство находят 2000 очков наиболее оптимальными для сражения длиной в вечер. Оговоренная стоимость – это максимальное число очков, доступное вам. Вы можете потратить меньше, и иногда невозможно подогнать все до очка. В основном все армии на 2000 очков – это что-то вроде 1998 или 1999 очков, но они все равно считаются армиями на 2000 очков.

Когда вы определились с очками, настало время выбирать армию.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи делятся на две грубые категории – Лорды (наиболее мощные) и Герои (остальные). Максимальное число персонажей в армии показано ниже:

Стоимость армии	Макс. число персонажей	Макс. Лордов	Макс. Героев
Менее 2000	3	0	3
2000 и более	4	1	4
3000 и более	6	2	6
4000 и более	8	3	8
Каждые +1000	+2	+1	+2

Армия не обязана включать максимально возможное число персонажей; вы всегда можете выбрать меньше. **Но всегда должен быть как минимум один персонаж – Генерал.** Армия не обязана включать Лордов, и вы можете взять Героев в качестве всех персонажей.

В начале битвы выберите одного из персонажей на роль Генерала, и не забудьте сообщить противнику, какого именно.

Например, армия на 2500 очков может включать Сланна (Лорд), Зауруса-Вестерана (Герой), Героя-Скинпа (Герой) и Скиппа-Жреца (Герой), т.е. четверых персонажей, один из которых Лорд.

ВЫБОР ВОЙСК

Войска разделены на Основные, Специальные и Редкие подразделения. Количество их зависит от стоимости армии.

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
Менее 2000	2+	0-3	0-1
2000 и более	3+	0-4	0-2
3000 и более	4+	0-5	0-3
44000 и более	5+	0-6	0-4
Каждые +1000	+1 минимум	+0-1	+0-1

В некоторых случаях листом накладываются дополнительные ограничения. Например, Стая Джунглей может быть включена в количестве 0-1, что указано в описании. Это означает, что в армию может быть включено не более одного такого отряда.

ОПИСАНИЕ ОТРЯДА

Каждый отряд имеет описание в воинском листе. Оно включает описание, характеристики и все возможные ограничения.

Профиль. Характеристики моделей в отряде. Если он состоит из различных типов воинов, то даны все необходимые характеристики, даже если они опциональны.

Размер отряда. Везде включен минимальный размер отряда. Для большинства Основных подразделений это обычно 10 моделей. В некоторых случаях включен также максимальный размер отряда.

Оружие и доспехи. Везде описаны оружие и доспехи отряда. Их стоимость включена в стоимость модели. Дополнительное вооружение описано в разделе Опций.

Опции. Описывает все возможные улучшения и дополнения к отряду. Также возможны опции по улучшению моделей в отряде до командной группы (см. стр. 108-109 Книги Правил).

Специальные правила. Многие войска имеют специальные правила, описанные в другом

месте этой книги. Эти правила также указаны в воинском листе. Имейте в виду, что они не описаны в полной мере в воинском листе, и за полной информацией вам следует обращаться к основным правилам.

ПСЫ ВОЙНЫ

Псы войны – это войска других рас, готовые идти в бой за провиант, золото или какую-либо другую награду. Наиболее распространенный тип Псов Войны – это Легендарные Отряды. Для обозначения наемных подразделений в этом листе используются оба эти термина.

Описания этих отрядов могут быть найдены в журнале White Dwarf и в книге Warhammer Chronicles.

Правила многих Легендарных Отрядов указывают, какие конкретно армии могут включать их и в качестве каких подразделений. В большинстве случаев они считаются Редкими подразделениями, но некоторые могут быть Специальными и т.д. Это описано в правилах отряда.



ЛОРДЫ

Сланны Маги-Жрецы являются древнейшими и наиболее магически могущественными созданиями, а Древние Заурусы — отважные, прирожденные воины. И те, и другие являются идеальными генералами.

* СЛАНН ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Сланный в армии может быть повышен до Знаменосца Армии за +25 очков. Он может взять магическое знамя на неограниченную стоимость в дополнение к другим магическим предметам, а также все еще может быть Генералом.

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Здесь приведены характеристики скакунов, на которых могут ездить персонажи Лизардменов. Полные правила для этих животных описаны в Бестиарии Лизардменов.

КОЛД УАН

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

Специальные правила

Вселяет страх, Толстокожий, Тупость

КАРНОЗАВР

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

Специальные правила

Вселяет Ужас, Большая Цель, Кровавожадность, Идеальный Хищник, Чешуйчатая Кожа (4+)

Карнозавр занимает в воинском листе слот Героя.

СЛАНН МАГ-ЖРЕЦ *

очки/ модель: 325

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сланный Маг-Жрец	4	4	3	3	5	6	2	1	9

Оружие и доспехи: Нет

Палашкин: Сланный сдет на палашкине и сопровождается писцом-Скинком. Атака Скинка уже включена в профиль Сланный.

Магия: Сланный является магом 4 уровня.

Поклонение: Сланный начинает с 5 поколения. Он может быть улучшен до старших поколений, как это описано на стр. 49

Опции:

- Может выбирать магические предметы из листа Лизардменов и/или из Распространенных магических предметов на сумму не более 100 очков, в дополнение к магическому знамени.

Специальные правила:

Хладнокровный, Большая Цель, Палашкин, Сила Отряда 5, Телепатия, Отрешенность, Щит Древних, Мудрость Древних.

ДРЕВНИЙ ЗАУРУС

очки/ модель: 145

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Древний Заур	4	6	0	5	5	3	3	5	8

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Опции:

- Может выбрать двуручное оружие (+6 очков), копье (+6 очков) или алебарду (+6 очков).
- Может получить легкий доспех (+3 очка). Может нести щит (+3 очка).
- Может выбрать до 3 Священных Меток (см. стр. 50-51)
- Если имеет Метку Итци, то может ехать в бой на Колд Уане (+37 очков), или на Карнозавре (+210 очков, занимает слот Героя).
- Может выбирать магические предметы из листа Лизардменов и/или из Распространенных магических предметов на сумму не более 100 очков.

Специальные правила:

Хладнокровный, Чешуйчатая Кожа (5+)



ЗАУРУС-ВETERАН**

очки/модель: 85

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Заурус-Ветеран	4	5	0	5	4	2	3	4	8

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Опции:

- Может выбрать двуручное оружие (+4 очков), конь (+4 очков) или алебарду (+4 очков).
- Может получить легкий доспех (+2 очка). Может нести щит (+2 очка).
- Может выбрать до 2 Священных Меток (см. стр. 50-51)
- Если имеет Метку Итцд, то может ехать в бой на Колд Уане (+23 очков)
- Может выбирать магические предметы из листа Лизардменов и/или из Распространенных магических предметов на сумму не более 50 очков.

Специальные правила:

Хладнокровный, Чешуйчатая Кожа (5+)

СКИНК-ВОЖДЬ

очки/модель: 55

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

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Опции:

- Может выбрать дополнительное ручное оружие (+4 очков) или копье (+4 очков).
- Может получить легкий доспех (+2 очка). Может нести щит (+2 очка).
- Может выбрать духовую трубку (+8 очков) или метательные колья (+8 очков).
- Может быть разведчиком за +10 очков.
- Может иметь Метку Сотска или Метку Древних.
- Может выбирать магические предметы из листа Лизардменов и/или из Распространенных магических предметов на сумму не более 50 очков.
- Может ехать на Стегадоне, нормально купленном как Редкое подразделение, замещая весь экипаж.

Специальные правила:

Хладнокровный, Амфибии, Дротики и метательные колья считаются ядовитой атакой.

СКИНК-ЖРЕЦ

очки/модель: 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Скинк-Жрец	6	2	3	3	2	2	4	1	5

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Магия: Скинк-Жрец является магом 1-го уровня и всегда использует Школу Небес.

Опции:

- Может быть магом 2-го уровня за +35 очков.
- Может быть разведчиком за +10 очков.
- Может иметь Метку Сотска или Метку Древних.
- Может выбирать магические предметы из листа Лизардменов и/или Распространенных магических предметов на сумму не более 50 очков.
- Может ехать на Стегадоне, нормально купленном как Редкое подразделение, замещая весь экипаж.

Специальные правила:

Хладнокровный, Амфибии

Хотя и не столь стары, как Древние Заурусы, Многие Ветераны прожили много тысяч лет. Они сильные, злобные бойцы, и являются хорошими лидерами для отрядов. Вожди Скинков – необычайно храбрые и агрессивные Скинки, знаменитые охотники, способные выследить жертву в любых джунглях, они хорошо действуют как сами по себе, так и в составе отрядов. Скинки-Жрецы – ученики Сланнов с врожденным талантом к магии. Они предоставляют магическую поддержку.

**ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Если в армии нет Сланна, то один из Ветеранов может быть Знаменосцем Армии за +25 очков.

Он не может быть Генералом и не может иметь никакого дополнительного оружия и щита.

Знаменосец может выбрать магическое знамя на неограниченную стоимость, но в этом случае не сможет иметь других магических предметов.



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Могучие Воины-Заурусы составляют основу армий Лизардменов, поскольку они созданы Древними специально для ведения войны. В бою их поддерживают Скинки, чья скрытность и проворство отлично подходят для этой роли.

Основные отряды – это наиболее многочисленные подразделения в армии Лизардменов.

Существует минимальное число Основных подразделений, которое вы обязаны включить в армию (см. стр. 57).

Не существует ограничений на максимальное число Основных подразделений в армии.

ВОИНЫ-ЗАУРУСЫ

очки/ модель: 12

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

Размер отряда: 10+

Оружие и доспехи: Ручное оружие и щит

Опции:

- Весь отряд может иметь копья (+2 очка за модель)
- Повысить одного Зауруса до Музыканта за +6 очков
- Повысить одного Зауруса до Знаменосца за +12 очков
- Повысить одного Зауруса до Чемпиона за +12 очков
- Отряд может иметь Священные Метки (см. стр. 50-51)

Специальные правила:

Хладнокровные, Чешуйчатая Кожа (6+), Хищники

СКИНКИ-СКИРМИШЕРЫ

очки/ модель: 6

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

Размер отряда: 10-25

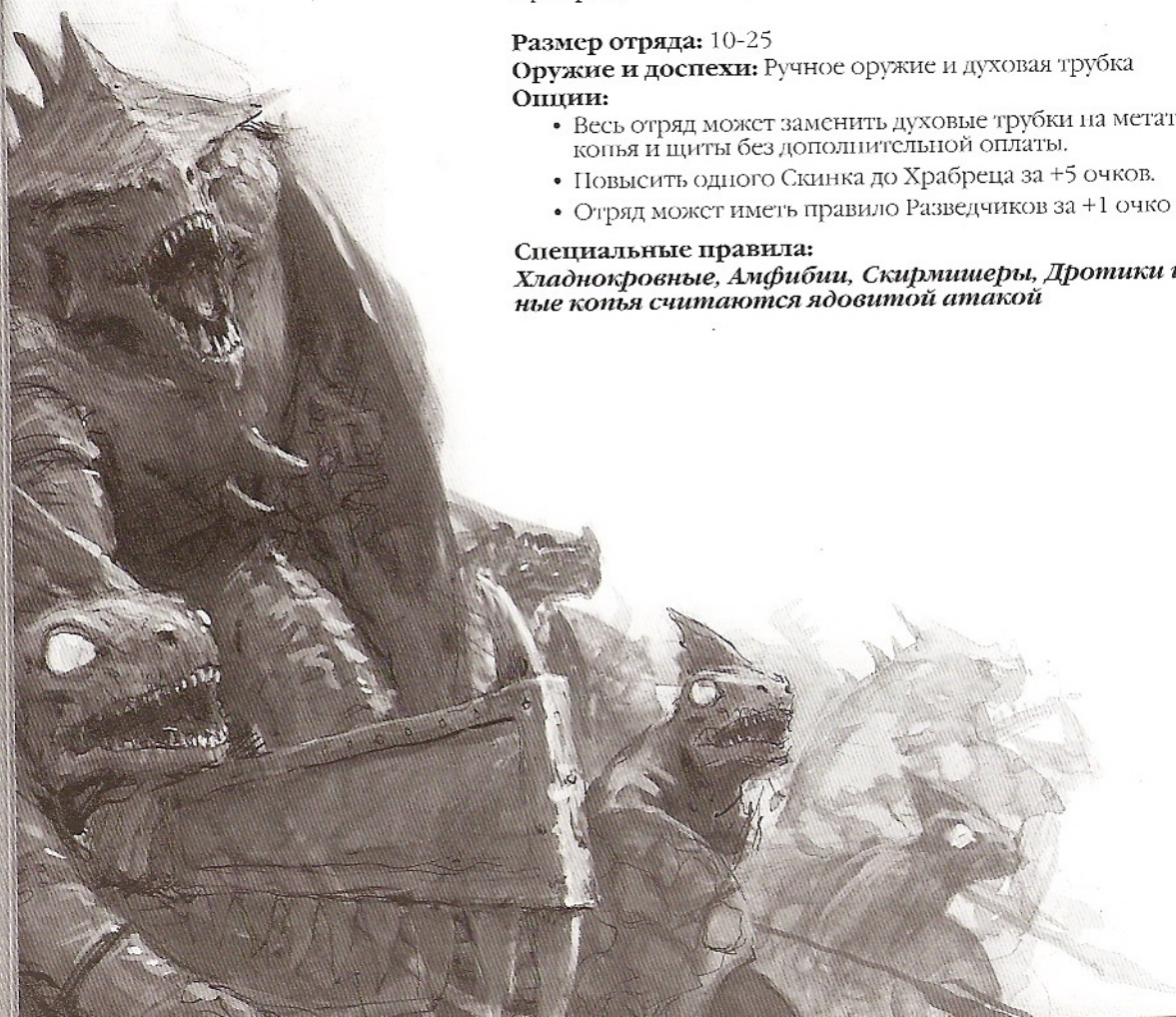
Оружие и доспехи: Ручное оружие и духовая трубка

Опции:

- Весь отряд может заменить духовые трубки на метательные копья и щиты без дополнительной оплаты.
- Повысить одного Скинка до Храбреца за +5 очков.
- Отряд может иметь правило Разведчиков за +1 очко за модель.

Специальные правила:

Хладнокровные, Амфибии, Скирмишеры, Дротики и метательные копья считаются ядовитой атакой



0-1 СТАЯ ДЖУНГЛЕЙ

очки/ модель: 60

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

Размер отряда: 1-6 баз

Специальные правила:

Маленькие, Скирмишеры, Ядовитая атака

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Когда армия Лизардменов марширует на войну, ее часто сопровождают стаи смертоносных змей и других ядовитых рептилий. Когда Сланн присоединяется к армии, его часто сопровождает Храмовая Стража — Зауруссы, которые рождены защищать его любой ценой.

СТРАЖИ ХРАМА

очки/ модель: 17

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Страж Храма	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Хранитель	4	4	0	4	4	1	2	3	8

Заметка: Вы можете включать по одному отряду Храмовых Стражей за каждого Сланна в армии.

Размер отряда: 10+

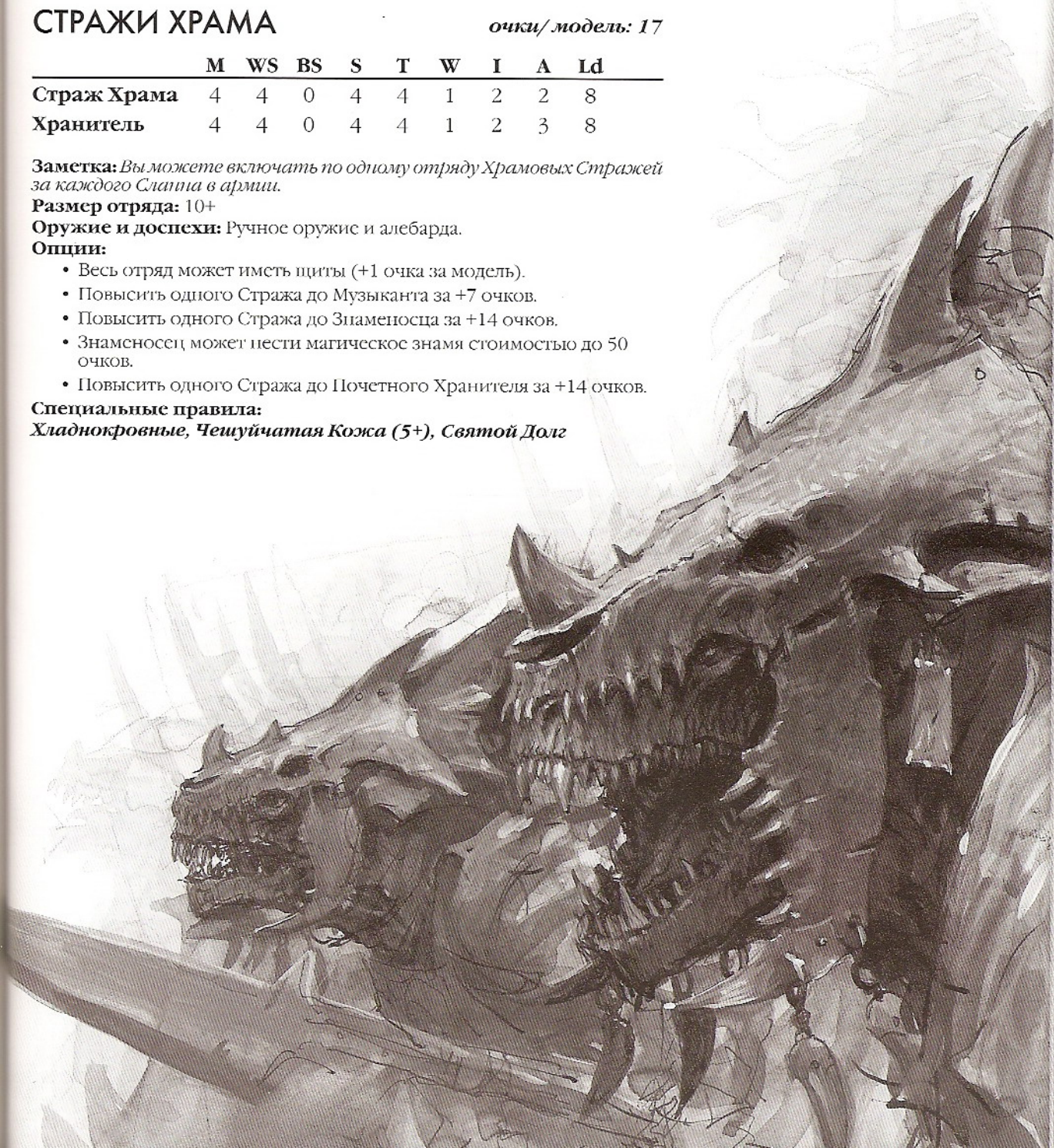
Оружие и доспехи: Ручное оружие и алебарда.

Опции:

- Весь отряд может иметь щиты (+1 очка за модель).
- Повысить одного Стража до Музыканта за +7 очков.
- Повысить одного Стража до Знаменосца за +14 очков.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Повысить одного Стража до Почетного Хранителя за +14 очков.

Специальные правила:

Хладнокровные, Чешуйчатая Кожа (5+), Святой Долг



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Гигантские Кроксигоры и Кавалерия Заурусов, оседлавшая злобных Колд Уанов, добавляют армии Лизардменов силу и скорость, и сопровождают отряды Воинов-Заурусов на марше.

Существует максимальное число Специальных подразделений, которые можно включить в армию (см. стр. 57).

КАВАЛЕРИЯ ЗАУРУСОВ

очки/ модель: 35

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин-Заурус	4	4	0	4	4	1	1	2	8
Чемпион	4	4	0	4	4	1	1	3	8
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Размер отряда: 5+

Оружие и доспехи: Ручное оружие, щит, копьё

Опции:

- Повысить одного Зауруса до Музыканта за +10 очков.
- Повысить одного Зауруса до Знаменосца за +20 очков.
- Повысить одного Зауруса до Чемпиона за +20 очков.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила:

Хладнокровные, Чешуйчатая Кожа (6+), Страх, Тупость, Толстокожие

КРОКСИГОРЫ

очки/ модель: 58

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кроксигор	6	3	0	5	4	3	1	3	7
Древний	6	3	0	5	4	3	1	4	7

Размер отряда: 3+

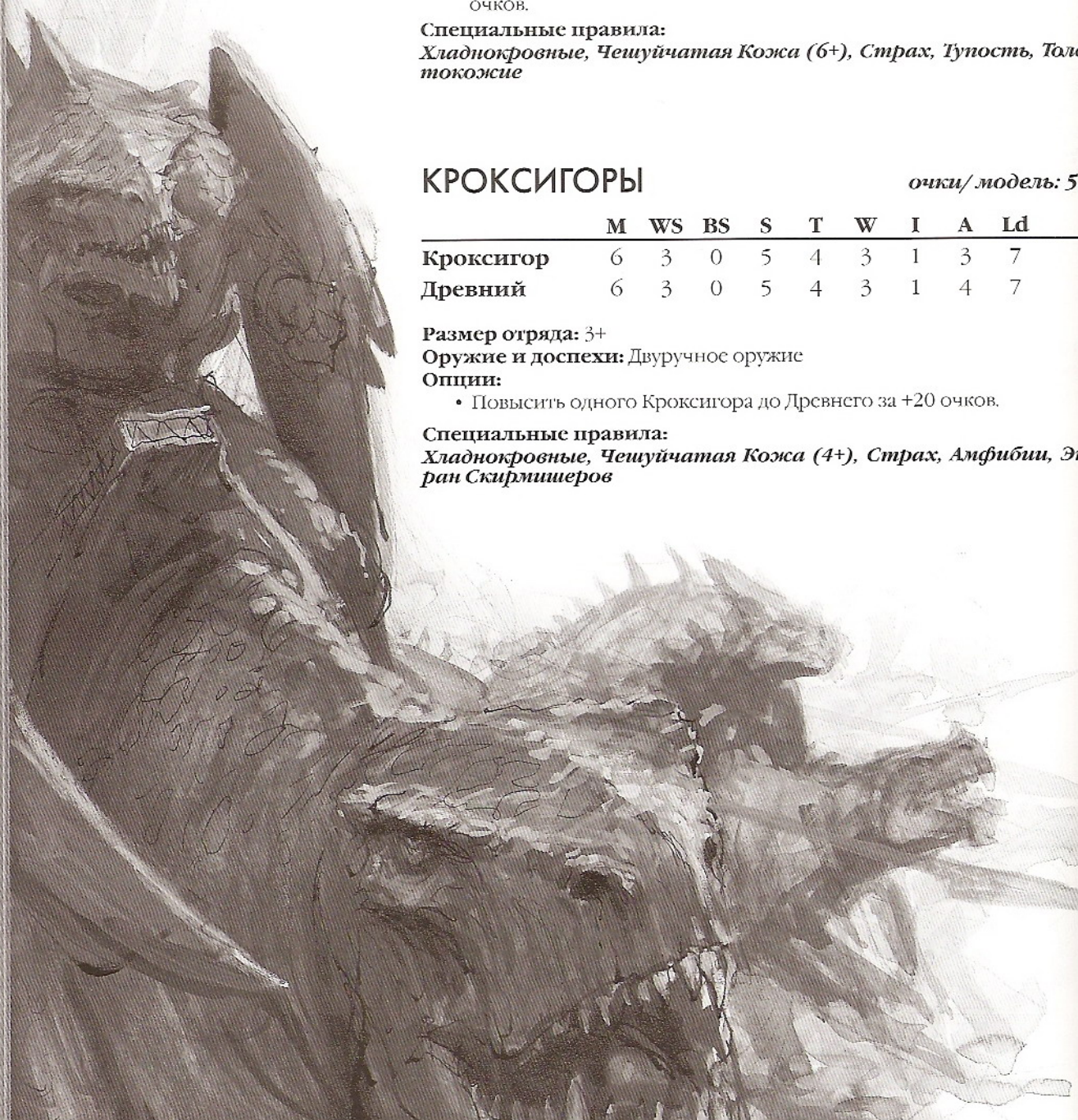
Оружие и доспехи: Двуручное оружие

Опции:

- Повысить одного Кроксигора до Древнего за +20 очков.

Специальные правила:

Хладнокровные, Чешуйчатая Кожа (4+), Страх, Амфибии, Экран Скирмишеров



СКИНКИ-ХАМЕЛЕОНЫ

очки/ модель: 15

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

Размер отряда: 5-10

Оружие и доспехи: Ручное оружие и духовая трубка

Опции:

- Повысить одного Хамелеона до Сталкера за +6 очков.

Специальные правила:

Хладнокровные, Амфибии, Скирмишеры, Дротики считаются ядовитой атакой, Разведчики, Опытные охотники, Хамелеоны.

ТЕРРАДОНЫ

очки/ модель: 35

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Террадон и Скинк	2	3	3	4	3	2	4	3	5
Террадон и Храбрец	2	3	3	4	3	2	4	4	5

Размер отряда: 3-10

Оружие и доспехи: Скинки имеют ручное оружие и метательные колья. Их атаки включены в профиль Террадона.

Опции:

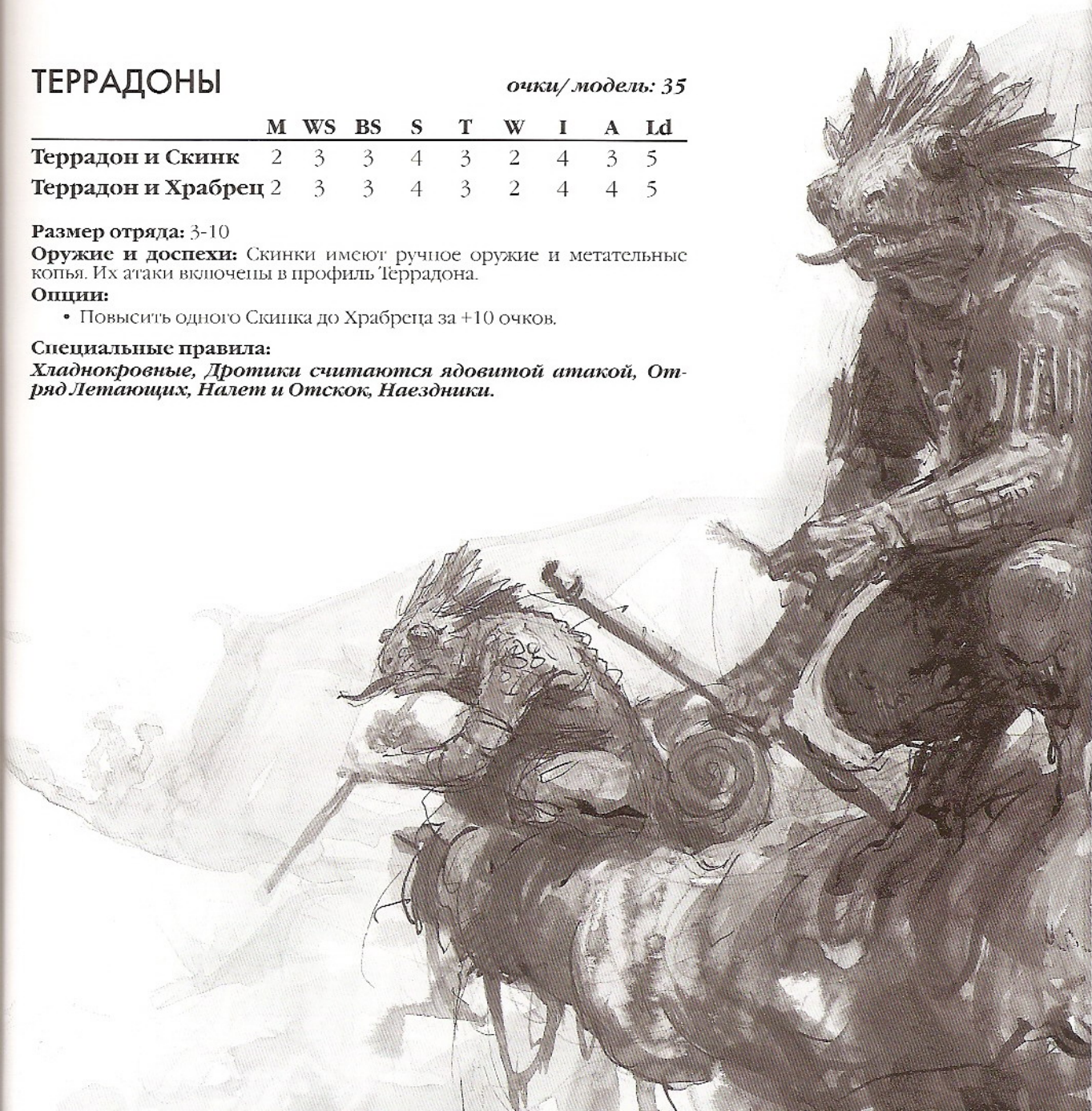
- Повысить одного Скинка до Храбреца за +10 очков.

Специальные правила:

Хладнокровные, Дротики считаются ядовитой атакой, Отряд Летящих, Налет и Отскок, Наездники.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Скинки-Хамелеоны – опытные охотники и разведчики, стоящие впереди армии Лизардменов. Террадоны часто сопровождают армии Магов-Жрецов, нервирруя врагов, пока остальная армия не выйдет на позиции.



РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Редкие отряды включают наиболее мощных и разрушительных существ, тренированных Лизардменами. Это огромные Стегадоны и злобные Саламандры.

Во времена лютой нужды Лизардмены могут воспользоваться услугами наемных подразделений, таких как Рейдеры Тичи-Хуичи или Ночные Тени Катандола, но это означает последнее средство.

Существует максимальное число Редких подразделений, которое можно включить в армию (см. стр. 57).

СТЕГАДОН

очки/модель: 235

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

Размер отряда: 1 Стегадон и 5 Скинков

Оружие и доспехи: Скинки имеют ручное оружие и метательные копья. Если на Стегадоне не едет персонаж, то в кабине установлен гигантский лук, управляемый 2 Скинками.

Специальные правила:

Хладнокровные, Дротики считаются ядовитой атакой, Ездовой Монстр, Чешуйчатая Кожа (4+), Вселяет Ужас, Большая Цель, Сила Отряда 8, Кабина, Удары при попадании, Смешанное оружие, Гигантский Лук, Упорные, Иммунность к Панике

СТАЯ САЛАМАНДР

очки/стая: 65

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

Размер отряда: 1-3 охотничьих стай (каждая стая состоит из 1 Саламандры и 3 Скинков-погонщиков).

Оружие и доспехи: Скинки имеют ручное оружие.

Специальные правила:

Саламандры имеют следующие правила: Хладнокровные, Чешуйчатая Кожа (5+), Вселяет Страх, Амфибия, Огненное дыхание, Управляемое существо, Скирмишеры

Скинки подчиняются стандартным правилам для Скинков.

ПСЫ ВОЙНЫ

очки/модель: различны

Псы Войны – это отряды наемников, которые вы можете рекрутировать для поддержки своего войска.

Вы можете выбирать отряды Псов Войны в качестве Редких подразделений, если другое не указано в описании отряда.

ДРЕВНИЕ

Эта страница описывает наиболее могущественных героев Лизардменов. Они могут вдохновить вас на создание собственных персонажей для использования в ваших играх по согласию с оттопентам.

На последующих страницах вы найдете правила и описание Почтенного Лорда Кроака, древнейшего из жрецов, и Лидера Крок-Гара, одного из наиболее могучих Заурусов в мире Warhammer. Эти два персонажа могут быть включены в армию без согласия оттопента.

ЛОРД МАЗДАМУНДИ

Лорд Маздамунди — древнейший и могущественнейший из живущих Магов-Жрецов. Тысячи лет он правил городом-храмом Хексоатль, и ни разу город не покорялся постоянным набегам. Его мастерство геомантии неподражаемо: говорят, что Маздамунди обучал этому искусству сам дух Древнего бога Тепока. Таково его могущество, что медленню и верно он вызывал разрушительные землетрясения, открывавшие саму плоть земли, поглотившую человеческий город Кадаво после продолжительных набегов его обитателей. Говорят, что им было вызвано извержение вулканов в Красных Горах, уничтожившее земли вокруг, и землетрясения, уничтожившие многие крепости Гномов в стародавние времена — также его рук дело. Мудрость его велика, и все, что он делает, было тщательно обдумано и выверено, хотя для постороннего невозможно осознать всю глубину его предвидения. Когда армии Хексоатля идут на войну, Лорд Маздамунди часто ведет их. Восседа на спине могучего Стегадона, он управляет им одной лишь силой мысли, и гнев его не поддастся описанию. Говорят, что в мире не осталось волшебника, способного сравниться с ним в тайном искусстве, и что одно его присутствие заставляет даже наиболее сильных духом опустить взгляд.

НАКАИ, СВЯЩЕННЫЙ КРОКСИГОР ПЕРВОГО ВЫВОДКА

Древний Кроксигор Накай, известный как Накай-Скиталец — священное и почитаемое существо. Жрецы-Скинки считают его воплощением могучего духа джунглей, появляющегося в моменты пугды, а после пропадающего вновь. Он появлялся по всей Люстрии в течение многих столетий, обычно за несколько часов до начала битвы. Иногда его прибытие как раз и было знаком, предупреждавшим отдаленные храмы о приближающихся грабителях.

Говорят, что Накай был рожден в Тланксла во время первых выводов. Его тело защищено гораздо более тяжелой естественной броней, чем у более молодых Кроксигоров, и покрыто шрамами от ранений, которые он получил за многие годы; он неоднократно выживал после ран, от которых погибло бы любое другое существо. Когда он появляется, Скинки-жрецы принимают его с великим почетом, одевая его в церемониальные доспехи и подновляя золотые пластины и украшения, вытисненные на его шкуре и рогах, прежде чем он вступает в битву.

ТЕНЕНХОИН, ПРОРОК СОТЕКА

Тененхоин, чье имя искаженно произносится людьми как Тенехуини и Тинихуан, был первым пророком змебога Сотека. После страшных болезней, поразивших население Чакуа, когда все Сланный и тысячи Скинков погибли от желтой лихорадки, Тененхоин объединил оставшееся население и вывел его из зараженного города. Он вынес из великой пирамиды забытые скрижали, повествующие о приходе Сотека, и сделал из них тотемический штандарт, который понесли впереди мигрирующих Скинков с красными гребнями. Он предсказывал прибытие кровожадного змебога Сотека, как говорилось в Пророчестве Сотека. Появление в небе горячей двухвостой кометы было знаком скорого прихода божества. Куда бы они ни шли, Тененхоин говорил о приходе Сотека; и приносил ему жертвы днем и ночью, отправляя бесконечную вереницу пленных Скейвенов на алтарь.

Так что Тененхоин был герольдом Культа Сотека, и вскоре поклонение мстительному богу распространилось по Люстрии и Южным Землям. Однажды ночью полная луна приняла цвет крови, и Сотек пришел в мир, омытый кровью многих жертв — Скейвенов. Тысячи ядовитых змей кишели возле него — живой ковер, поглотивший Скейвенов и выдворивший их из Люстрии. С того дня кровавый знак змеи выжжен на лбу Тененхоина, отмечая его как избранника Сотека. После этого он исчез в джунглях, и никаких вестей о нем нет. Некоторые говорят, что Тененхоин отправился вглубь Южных Земель, и с помощью силы аватара Сотека ведет свою личную войну со Скейвенами.



ПОЧТЕННЫЙ ЛОРД КРОАК

В тайных склепах, глубоко под древними храмами, хранятся мумифицированные останки погибших Сланнов. Дух мертвого Мага-Жреца нередко витает возле его высохшего тела, и магическая энергия пронизывает воздух вокруг. Неизвестно, насколько эти духи способны влиять на материальный мир, но многие пророки верят, что их вмешательство весомо, если не всегда очевидно.

Почтенный Лорд Кроак – древнейший и наиболее почитаемый из Жрецов-Реликвий. Говорят, что он был первым из Сланнов, рожденных в этом мире, наиболее могущественным из Первого Поколения. Важная часть Великого Плана Древних, его дух отказался покинуть эту часть вселенной, когда тело погибло. В городе-храме Итца священные скрижали говорят, что Лорд Кроак присутствовал при рождении мира, и должен присутствовать при его конце. Приношения и молитвы посвящаются этому почитаемому Сланну, и те, кто взглянет в его запавшие глаза, могут ощутить силу, которая еще теплится там.

Лорд Кроак был последним из Сланнов Первого Поколения, убитых во время первого прихода Хаоса. История его противостояния Хаосу записана на стенах его усыпальницы. Она рассказывает о том, как Лорд Кроак изгнал дюжину Великих Демонов и уничтожил целые армии демонических существ с помощью своей великой магической силы. Луна нарастала и убывала, шли месяцы, и он все еще сражался. В итоге, как и его братья, разорванные демонами, Лорд Кроак тоже попал в бесконечной орде. И хотя его тело было убито, Демоны не смогли повредить мощный дух, отказавшийся покинуть мир. Нестественные существа распались обратно на первичную энергию, когда их когти касались светящегося белым духа. Когда его павшее тело было возвращено в

Итца, Лорд Кроак был одет в священные золотые облачения, чтобы отразить его статус ближайшего из всех существ к самим богам. Его забальзамированный труп – исключительно почитаемая реликвия, относящаяся еще к тем временам, когда Великий План под тщательным руководством Древних следовал верному курсу. По случаю важнейших церемоний его мумифицированные останки выносятся из склепа в Итца.

Блестящий золотыми украшениями, этот древний Жрец-Реликвия участвовал во многих сражениях, и спустя многие века его одинокая фигура возвышается на старинном постаменте. Его присутствие подавляет всех, ибо он видел бесчисленное число поколений, и даже Эльфы при его виде вспоминают о своей смертности. Во времена своей жизни Лорд Кроак наблюдал взлет и падение многих цивилизаций, континенты, поднимающиеся из морских вод лишь для того, чтобы погрузиться в них вновь, и самолично участвовал в создании и разрушении гор. Целые расы исчезали из мира, а престарелый Сланн сидел в неподвижности, наблюдая то, как меняется мир.

В бою восставший дух Лорда Кроака витает возле его неподвижного тела. Некоторые сильные маги способны заметить его – вспышку света, облик из чистой энергии, наполняющий воздух аурой огромной силы. Дух может вселиться в тело добровольца и сотворить через него заклинания огромной силы, часто оставляя носителя беспомощным и опустошенным от ощущения огромного могущества, прошедшего сквозь его брешьную оболочку. Для Скинков-Жрецов это великая честь, событие великой важности и исключительности, поскольку Лорд Кроак настолько почитаем, что в Итца ему возносят молитвы и приношения так же, как Сотеку и богам Древних.



Лорд Кроак 4 1 0 3 6 8 1 0 9

Выбор Лорда Кроака считается как выбор Лорда, Героя и Редкого подразделения. Он должен быть экипирован так, как описано здесь, и никакого дополнительного снаряжения или магических предметов для него не может быть куплено.

Очки: 1225

Оружие и доспехи: нет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дух почтенного Лорда Кроака

• Лорд Кроак обладает более мощной версией телепатии, чем обычный Слани. Его мощный дух может входить в тела тех, кто открывается ему, и использовать их как медиумов, сотворяя заклинания посредством их разума.

Кроак может нормально использовать Телепатию (см. стр. 24). При желании он может выбрать вместо этого сотворить заклинание через любого дружественного волшебника, обрабатывая все эффекты так, как если бы на месте медиума был сам Лорд Кроак. Выберите любого дружественного Сланиа или Скинка-Жреца на столе для вселения духа. Лорд Кроак не может использовать заклинания медиума, только свои собственные. Он может вселяться в любое число моделей за одну фазу Магии.

Если он получает Магическую ошибку во время заклинания, то дух выбрасывается из тела медиума, и он не может больше использовать заклинания через эту модель в течение этой фазы Магии. Заклинание автоматически провалено, но броска по таблице Магической ошибки не производится.

• Если дух использует для вселения Скинка-Жреца, то в конце Магической фазы пройдите тест на Лидерство для каждого Скинка, которого использовали подобным образом. Если тест провален, то Скинк ошеломлен магической силой духа, и не может двигаться в течение следующей фазы Движения. В ближнем бою он не атакует и все удары, направленные в него, автоматически попадают. Этот эффект продолжается до начала следующей фазы Магии Лизардменов.

Большая Цель

Лорд Кроак является Большой Целью.

Паланкин

Лорд Кроак идет в бой на паланкине (см. стр. 24)

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Знамя Священной Змеи и Знак Потеха

Все модели противника в базовом контакте с Лордом Кроаком получают одно автоматическое попадание с Силой 3 в начале Фазы Стрельбы каждого из игроков. Это может вызвать Панику. Против Демонических и Призрачных существ попадание наносится с Силой 5.

Золотая Посмертная Маска

Вся стрельба и рукопашные атаки, направленные в Лорда Кроака, получают -1 на попадание.

Церемониальная Малахитовая Булава

Магическое оружие считается против Лорда Кроака только как ручное оружие.

Амулет Итца

Магическое Соппротивление (2). Кроме того, прибавляет один кубик Силы и один кубик Рассеивания в каждую из Магических Фаз.

Щит Древних

Щит Древних Лорда Кроака даст ему 2+ Магический спас-бросок, который уменьшается до 3+ в ближнем бою.

Отрешенность

Как и другие Сланны, Лорд Кроак не участвует в бою активно (см. стр. 24)

Сила Отряда

Почтенный Лорд Кроак имеет Силу Отряда 5.

Представитель Первого Поколения

Лорд Кроак имеет все способности Второго Поколения (см. стр. 49) со следующими дополнениями:

Лорд Кроак знает 6 заклинаний. Плюс к этому он всегда знает «Высасывание Магии» (см. стр. 49) и «Разрушение городов» (см. ниже).

• Лорд Кроак прибавляет +2, а не +1 ко всем броскам на Сотворение заклинаний и на Рассеивание.

• Если Лорд Кроак погибает в бою, противник получает дополнительно 200 Победных Очков, и лучший результат, который смогут достичь в бою Лизардмены — Ничья. Даже если игрок Лизардменов наберет больше Победных Очков, чем его оппонент, результат все равно считается ничьей.

РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДОВ

сотворяется на 14+

Когда он был жив, Лорд Кроак был в силах двигать континенты и сокрушать горы. Хотя теперь его сила — лишь тень бывшего могущества, его дух все еще столь силен, чтобы повергать здания мощнейшими землетрясениями.

Выберите на столе точку, вокруг которой будет сфокусировано заклинание. Кишьте Артиллерийский кубик и кубик со стрелками. Переместите точку в соответствии с выпавшими значениями. Если выпала «Осечка», то заклинание не сработало.

Киньте 2D6, чтобы определить, насколько далеко распространится землетрясение (в дюймах). Все отряды в этом радиусе получают 2D6 попаданий с Силой 5. Кроме того, отряд, получивший какие-либо ранения, может двигаться лишь с половиной скоростью в следующую фазу Движения. Лежающие модели полностью невосприимчивы к данному заклинанию, они не получают никаких повреждений и не замедляются.

Если прямо под центральной точкой заклинания есть здание либо стена, то они автоматически разрушаются. Модели рядом могут получить повреждения от этого, как описано в правилах Осады на стр. 130 Книги Правил.

ДРЕВНИЙ ЛИДЕР КРОК-ГАР

Крок-Гар – древний воин родом из ныне разрушенного города Кзотл, располагавшегося в глубокой долине на территории гор Хребта Сотека. Живший во время тысяч солнечных затмений и сражавшийся в бесчисленных войнах, Крок-Гар наблюдал много перемен в мире, хотя его мысли целиком посвящены битвам, как и у других Заурусов.

Выводок Крок-Гара принёс миру лишь небольшую группу Заурусов, но каждый из них был могучим существом, отмеченным для величия и могущества самим Кзотлём. Их природная хитрость и инстинктивная агрессия превосходила подобные черты их родичей, и они обладали врождённым превосходством над зверями, населявшими джунгли. Многие из этих яростных животных

смирлялись под твердым взглядом избранных Кзотлем. Род Крок-Гара сблизился с выводком Карнозавров, и он выбрал самого агрессивного и кровожадного из них для себя.

Великий катаклизм – падение полярных врат, – произошёл лишь несколько веков спустя после рождения Крок-Гара. Демоны распространялись подобно инфекции, приносящей чуму и смерть всему миру. Древние исчезли, и все казалось потерянным. Крок-Гар и его родичи постоянно патрулировали окрестности Кзотла, уничтожая целые армии демонов, угрожавших городу, сдерживая бесконечный поток.

Пока Крок-Гар и его воины сдерживали физическую угрозу, древний Маг-Жрец Чако-Квантал сконцентрировался на магической защите города. Сидя неподвижно на вершине центрального храма вместе с шестью младшими Сланными, он собрал силу в попытке удержать мощь Хаоса. Изнаночные магические барьеры вокруг города медленно поддавались вопящей орде демонических существ. Другие города также были в осаде, так что на помощь Кзотл можно было послать очень мало сил. В конце концов, спустя почти тридцать солнечных циклов, в магической защите Сланнов возникла трещина, и один из Магов-Жрецов был повергнут вспышкой неконтролируемой энергии. Его душа была разорвана нематериальными когтями, и в его теле проявился демон. За несколько мгновений он растерзал другого беззащитного Сланна, который был в глубоком трансе, и вся сила Хаоса разверзлась над Кзотл. К тому моменту, как Крок-Гар прорубил себе путь к центру города, все вокруг уже было в руинах, и все население было вырезано.

Полностью окруженные, Крок-Гар и его воины сражались спина к спине против снова и снова атакующих полчищ демонов, медленно одолевавших их. Заурусы Крок-Гара погибали один за другим, пока сражающихся не осталось совсем немного. Но эти несколько отважных сумели отпугнуть последних из наводнивших Кзотл демонов прочь из этой реальности.

Хотя его город лежал в руинах и все Маги-Жрецы были убиты, Крок-Гар продолжал устраивать быстрые патрули сквозь джунгли, окружавшие город, выискивая демонов и уничтожая их. В конце концов угроза Хаоса ослабела, и армии демонов распались и исчезли. Десятилетия превращались в века, а Крок-Гар продолжал вести выжившую армию Кзотл сквозь джунгли, охотясь за теми, кто был настолько глуп, чтобы вторгнуться в его королевство.

Крок-Гар был избран Лордом Маздамунди для того, чтобы вести первый боевой отряд Заурусов



на Альбион. Он был надсеи святым долгом – выдворить всех теплокровных с острова. Это дало Крок-Гару зловещую репутацию, так как сотни врагов нанесли смерть от его рук. Местные жители считали его духом разрушения, разгневанным и пробужденным суебой на острове, и регулярно оставляли ему подношения в надежде утешить его ярость. Несмотря на это, холодное сердце Крок-Гара не ведало жалости по отношению к тем, кто встает на пути его долга – без разницы, намеренно или случайно.

Быстрые грабительские набеги Крок-Гара медленно выдворили население Альбиона – как коренное, так и недавно прибывшее. Его не волновало, придется ли вырезать каждого теплокровного на острове, или же просто выпнать их – главное, что долг должен быть исполнен. Во время распространения джунглей по острову и постройки нового города Конквата Крок-Гар охранял новый крепкий оплот Лизардменов и место, с которого они смогут начать собственное продвижение. Закончив это, он вернулся со своей армией назад в Люстрию.

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

Включение в армию Крок-Гара считается как включение Лорда и Героя. Он должен быть экипирован, как описано здесь, и никакое дополнительное снаряжение либо магические предметы не могут быть приобретены для него.

Очки: 573 (353 за Крок-Гара, 220 за Гримлока)

Оружие: Священное Копье Тланкстла, Длань Богов.

Броня: Легкий доспех.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хладнокровный

Крок-Гар и Гримлок считаются Хладнокровными, как это описано на стр. 23

Священная метка Итцл

Позволяет Крок-Гару использовать Гримлока в качестве скакуна.

Священная метка Кветцл

Дает Крок-Гару спас-бросок за Чешуйчатую Кожу 4+.

Армия Крок-Гара

Крок-Гар возглавляет быструю маневренную армию, вселяющую ужас в противника. По воле Древних первый выводок Заурусов, рожденный на Альбионе, имел метку Итцл и был включен в армию Крок-Гара, так как эти воины с рождения знали, как управлять злобными Колд Унами.

Крок-Гар всегда будет Генералом, даже если армия включает модель с большим Лидерством. Армия может включать Кавалерию Заурусов как Основные подразделения, и обязана включать минимум один отряд. Воины Заурусы считаются Специальными подразделениями, а если имеют одну метку, то Редкими. Они не могут иметь две Священные метки.

Привязанность к Зверю

Крок-Гар и его родственники имеют инстинктивную власть над существами джунглей. Он имеет сильную связь с Гримлоком, двенадцатым Карнозавром, служащим ему в бою, который пережил всех остальных.

Гримлок не имеет правила Кровожадности ввиду сильного контроля Крок-Гара (заметьте, что он имеет больше атак, чем обычный Карнозавр). Если Гримлок убит, то Крок-Гар приходит в бешенство. Если убит Крок-Гар, то Гримлок автоматически проходит Тест на Реакцию Монстра, и считается бешеным. В дополнение к этому он не теряет бешенство никогда.

Священная метка Кзотл

Крок-Гар носит метку Древнего Кзотл, показывающую, что он отмечен для великих свершений. Кзотл наблюдает за Крок-Гаром, обеспечивая его безопасность и повергая тех, кто вредит его воину.

Крок-Гар имеет 5+ Магический спас-бросок.

Если Крок-Гар ранен в ближнем бою и не проходит Магический спас-бросок, то нанесший ему рану получает автоматическое попадание с Силой 5.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Длань Богов

Крок-Гар способен создавать в своей ладони жгучий шар света, который поражает его врагов, разлетаясь с кончиков пальцев пучками поразжающей энергии.

В Фазу Стрельбы Крок-Гар может направить энергию Длани Богов на все цели, которые он может видеть и которые соответствуют ограничениям для выбора целей при стрельбе.

Длань Богов имеет дистанцию 8" и поражает каждый вражеский отряд в пределах видимости и досягаемости. Пораженная цель получает D6 попаданий Силой 4 без возможности спас-бросков за доспех.

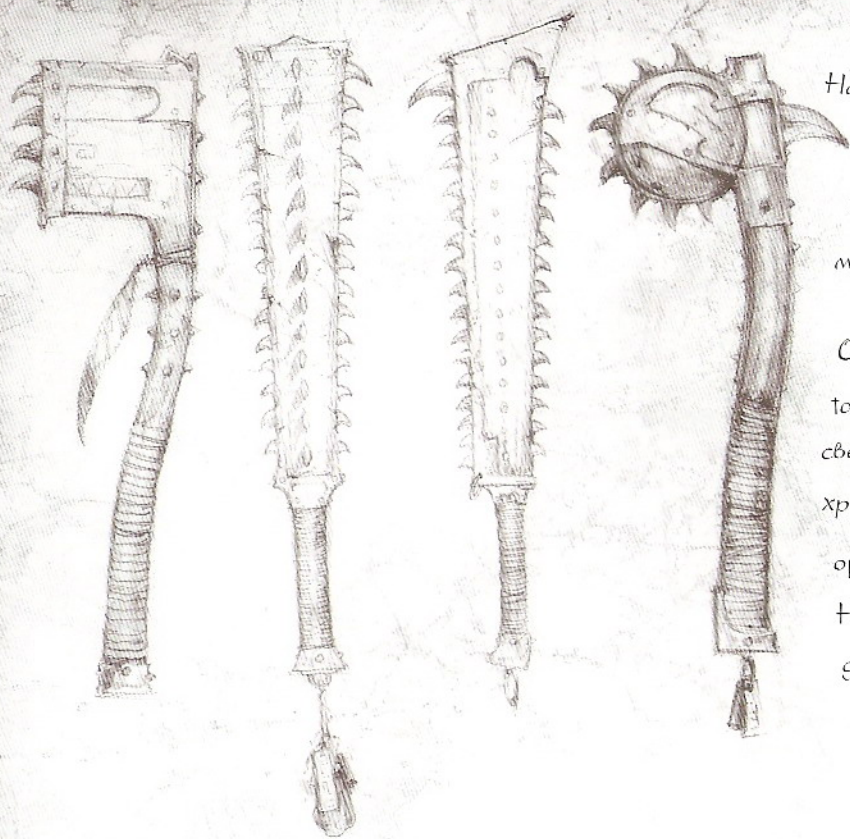
Священное Копье Тланкстла

Это мощное оружие, по преданиям, принадлежало воистинственному богу Тланкстла, когда он ездил на своей небесной колеснице. Оно пылает древней энергией, и пораженные им видят наполненные роком видения, высасывающие их волю к битве.

Это копье дает Крок-Гару +1 Силу в ход, когда он атакует.

Любой отряд, понесший потери от этого оружия, должен пройти тест на Лидерство в конце боя. Это делается до подсчета результатов боя. Если тест провален, отряд считается автоматически проигравшим бой и провалившим Тест на Разгром. Крок-Гар может преследовать врага как обычно. Если несколько отрядов понесли потери, то каждый должен пройти тест. Провалившие тест отряды не считаются при подсчете количества при выведении результата боя.

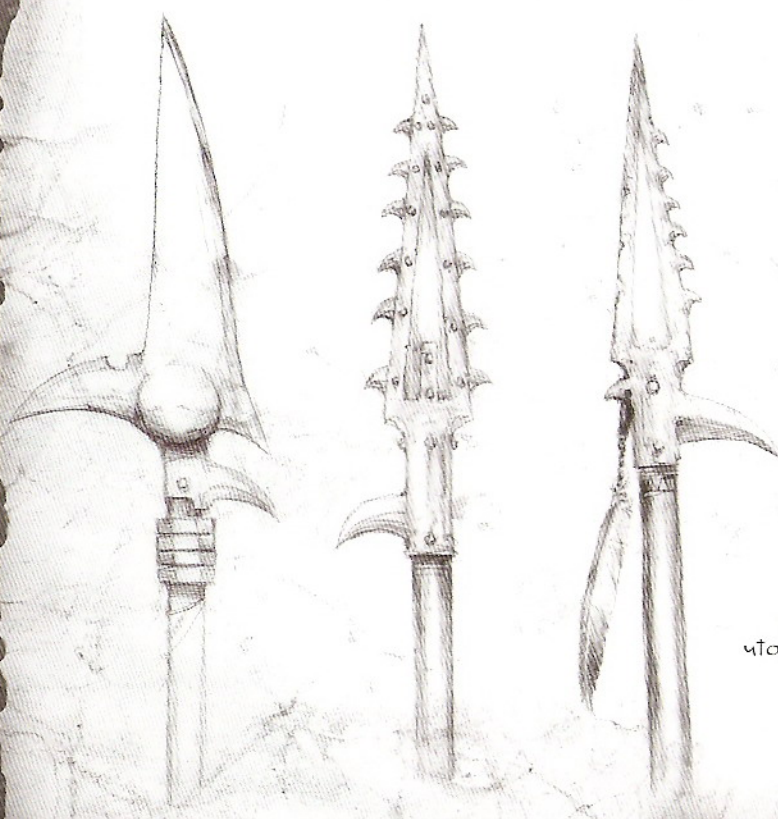
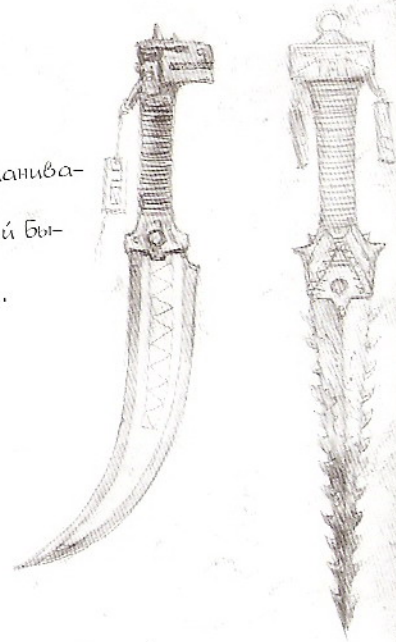
Против отрядов, иммунных к Психологии, это оружие считается просто магическим копьём.



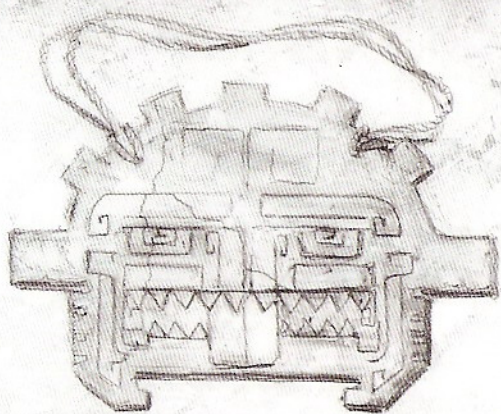
Наконечники оружия Лизардменов изготовлены из материала, неизвестно из каких металлов из Коледжа Инженеров, или из камня из Золотого Ордена в Альтдорфе.

Они дали этому ранее неизвестному металлу название "обсинит". Он кажется сверхжестким камнем, но не обладает хрупкостью, свойственной каменному оружию других варварских рас. Наоборот, обсинит более крепок, чем даже высококачественная сталь.

Истории о выбранных для жертвоприношений говорят, что тех одурманивали так, что они добровольно шли на смерть. Кто знает, сколько зрелых было вспорото этими жестоко выглядящими, омытыми кровью клинками.



Излюбленное оружие Лизардменов обычно покрыто зазубринами и шипами из обсинита, способными причинять огромные повреждения и разрывать плоть вместе с броней, хотя для того, чтобы подобные клинки были эффективны, нужна очень существенная сила.



Эта золотая маска выложена жадеитом и ляпис-лазурью, и будет иметь внушительную стоимость на улицах Альтдорфа. Вес маски огромен, и она не удержится на человеческой голове.

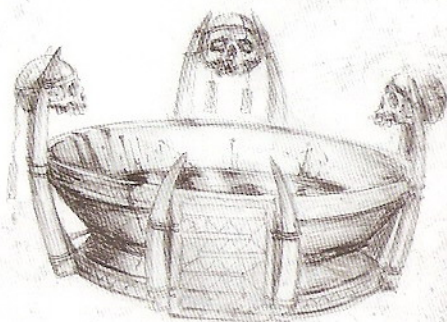
Эта небольшая голова, несомненно, человеческая, хотя и уменьшена до трети своего нормального размера каким-то невероятным

зловещим волшебством. Это доказывает недружелюбную натуру обитателей джунглей, так как

эта голова и бесчисленное множество других свисали с деревьев и были

посажены на шпиль возле заброшенного храма. Вероятно, они исполняли роль оберегов и защитных тотемов.

Найденная вблизи жертвенных клинков, эта чаша, видимо, является предметом обряда жертвоприношений дикому змеинному богу Люстрии. Она сделана из золота, а стенки украшены иероглифическим текстом, изображающим бога, купающегося в жертвенной крови, которая придает молодость ему и силу его слугам.



Этот набросок изображает одного из храмовых стражей. Обратите внимание, что Лизардмены используют металл только в качестве орнамента и украшений. В этом случае броня воина украшена золотом - как способ показать его важность и знатность. Но, надо заметить, не как денежный показатель.



ЮЖНЫЕ ЗЕМЛИ

Далеко к югу от Старого Света, за таинственной Арабией и Страной Мертвых, лежит континент, известный как Южные Земли. Их северная часть является сплошной пустыней, наполненной запыленными и опустошенными городами-могильниками. Далее на юг начинаются болота и непроходимые джунгли, изолированные от королевств Людей, Эльфов и Гномов на протяжении бесчисленных веков. Многие храбрые или глупые исследователи и искатели сокровищ – хотя то и другое обычно совпадает – пытались пересечь густые джунгли, покрывающие почти всю южную часть страны, но почти все сгинули без следа.

Древние легенды говорят, что Южные Земли раньше были частью Люстрии, и это подтверждается многими идентичными представителями флоры и фауны. Тайный город Златлан был, как говорят, основан до того, как континенты разделились, и потому Лizardманы могут быть обнаружены по обшам сторонам Мирового Пруда, как Лizardманы называют Великий Океан. Веками различные расы плавали к берегам Южных Земель, привлеченные историями о богатствах, скрытых в их глубине, но немногие возвращались с чем-то большим, чем рассказы о страхе и смерти. Эльфы Ульгуана имеют сторожевой пост на южном краю континента, назначенный охранять морские пути, ведущие к их родине, но даже их драконоголовые корабли не могут уследить за всем, и неутомимые искатели сокровищ постоянно просачиваются в Южные Земли. Говорят, что у Гномов есть цитадель Карак Зорн на территории горного хребта, пересекающего континент, но если это и правда, никто не слышал о ее обитателях уже много лет. Возможно, только Лizardманы Южных Земель точно знают, что произошло с ними, но в таком случае, вряд ли можно с уверен-

ностью говорить о чем-либо касательно судьбы Карак Зорна.

Никто из тех, кто отправился на юг для того, чтобы исследовать жаркие джунгли Южных Земель, не мог прорубить себе путь далее чем на несколько миль в плотной сети деревьев, кустов и лиан без того, чтобы безнадежно заблудиться. Несмотря на ужасающие трудности экспедиций, истории рассказывают о потерянном городе Златлан, и существует много противоречивых сведений о его местонахождении среди тех, кто видел его золотые ступенчатые пирамиды и расписные улицы. Эти расхождения не могут быть списаны на банальную некомпетентность, и это послужило причиной того, что многие ученые и картографы считают, что должно быть больше городов, затерянных в джунглях.

Будучи отрезанными от мудрости древних Сланнов, Лizardманы Южных Земель поддались своим базовым, животным инстинктам, и только молодые (применительно к ним) Сланны четвертого и пятого поколений остались для того, чтобы направлять их и заботиться о них. Веками Сланны Люстрии пытались возобновить контакт со своими потерянными родичами, но такие попытки в лучшем случае были отрывочными и неясными. Помимо потери заботы своих древних хозяев, многие перестали порождать все меньше и меньше боевых ящеров, таких как Заурусы. Они не появляются в нужных количествах, и потому для общества Лizardмэннов наступают времена деградации. Слансы чувствуют, что пруды в подземных пещерах под городами не рождают так часто, как они должны, но принимают это как волю Древних. Ввиду недостаточного количества Заурусов Сланнам Южных Земель в бою приходится полагаться на Скиннов, которых рожденные воинами Заурусы обучают воинскому искусству. Те немногие Заурусы, которые все еще рождаются, обычно предназначены для службы Храмовой Стражи. Это показывает, что планы Древних невредимы, и все идет своим чередом.

Сходная ситуация произошла с Лizardмэнами на Драконьих Островах, лежащих к югу от Южных Земель. Они также были отрезаны от своих хозяев много веков назад, но деградация их культуры была более быстрой и полной. Оставшись без Сланнов, они вернулись к варварству и уничтожили все, что напоминало об их былой славе и величии. Пытались ли Сланны Люстрии установить с ними связь или же оставили их на произвол судьбы, но в любом случае контакта между Драконьими Островами и Люстрией не было уже многие века. Ни одна из попыток исследователей основать колонию на Драконьих Островах не увенчалась успехом, и это подает повод рассматривать судьбу тамошних Лizardмэннов как часть великого замысла Древних.





Точное расположение городов-храмов в Южных Землях остается загадкой. Говорят, что тысячи лет назад Гномы путешествовали по горному хребту, пересекающему континент, и построили легендарную крепость Карак Зорн. Связь с ними давно потеряна. Северяне и Темные Эльфы когда-то пересекали эти джунгли, и с тех пор Тилейцы, Эсталианцы, Катэйцы, Бретонцы и Арабские корсары пытались искать сокровища в этих землях. Истории о богатствах продолжают вдохновлять авантюристов на поиски тайных руин, хотя до храмов в Южных Землях тяжелее добраться, чем даже до таковых в Люстрии.



ЛИЗАРДМЭНЫ ЮЖНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Эта армия позволяет игрокам выставить войско Лизардменов Южных Земель вместо Люстрии. Это полностью официальный лист, и вы можете использовать его без согласия противника. Все отряды имеют стандартную стоимость и специальные правила, как описано на стр. 58-64, если не указано иное.

Города-храмы Южных Земель не такие древние, как в Люстрии, и потому их хранители – Сланны также молоды, хотя все же все они старше шести тысяч лет. Старшие поколения Заурусов были так же уничтожены в священной битве, и для того, чтобы вести армии на войну, остались лишь молодые Ветераны.

Нерестилища в Южных Землях производят Заурусов в ограниченных количествах, и они встречаются гораздо реже, чем в Люстрии. Поэтому местные Скинки более агрессивны и воинственны, чем их родичи в Люстрии, они даже способны встретить врага на поле боя открыто, организованными шеренгами.

РОГАЧ

Здесь приведен профиль Рогачей, используемых персонажами.

M WSBS S T W I A Ld
8 3 0 4 4 1 3 1 3

Специальные правила:

Вызывают Страх, Легкая Кавалерия

ЛОРДЫ

Сланны

Сланны в армии Южных Земель ограничены 4-м и 5-м Поколениями.

Заурус-Ветеран

Скинки

Два персонажа-Скинки могут быть выбраны вместо одного слота Лорда.

Они могут брать одну из следующих Священных Меток: Сотека, Тепока, Хуанчи, Чотека, Итца (только Скинки-Вожди) или Священную Метку Древних (одну на армию). См. стр. 51.

Скинк-Вождь с меткой Итца может ехать на Рогаче (+16 очков)

ГЕРОИ

Скинки-Жрецы

Они могут брать одну из следующих Священных Меток: Сотека, Тепока, Хуанчи, Чотека или Священную Метку Древних (одну на армию). См. стр. 51.

Скинки-Герои

Они могут брать одну из следующих Священных Меток: Сотека, Тепока, Хуанчи, Чотека, Итца или Священную Метку Древних (одну на армию). См. стр. 51.

Скинк-Вождь с меткой Итца может ехать на Рогаче (+16 очков).

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Когорты Скинков

очки/модель: 6

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

Размер отряда: 10+

Оружие и доспехи: Ручное оружие

Опции:

- Любой отряд может иметь щит (+1 очко за модель) и/или метательные копья (+1 очко за модель)
- Повысить одного Скинка до Музыканта за +5 очков.
- Повысить одного Скинка до Знаменосца за +10 очков.
- Повысить одного Скинка до Храбреца за +10 очков.
- Любой отряд может иметь одну метку из следующих: Сотека, Тепока, Хуанчи или Чотека. Отряд с меткой считается Специальным подразделением. См. стр. 51.

Специальные правила: Амфибии

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Скинки-Скирмишеры

Скинки Скирмишеры в армии Южных Земель набираются по тем же правилам что и Скинки Скирмишеры в основном Листе Лизарденов, за исключением того что имеют опцию заменить свои духовые трубки на короткие луки с ядовитыми стрелами за +1 очко за модель.

0-1 Стая Джунглей

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Наездники на Рогачах

очки/ модель: 21

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	5
Храбрец	6	2	3	3	2	1	4	2	5
Рогач	8	3	0	4	4	1	3	1	3

Размер отряда: 5-15

Оружие и доспехи: Ручное оружие, щит и копьё.

Опции:

- Повысить одного Скинка до Музыканта за +7 очков.
- Повысить одного Скинка до Знаменосца за +14 очков.
- Повысить одного Скинка до Храбреца за +14 очков.
- Любой отряд может иметь одну метку из следующих: Сотека, Тенока, Хуанчи или Чотека. См. стр. 51.

Специальные правила: Вызывают Страх, Легкая Кавалерия, Метка Итицл

Воины Заурусов

Не более чем один отряд за каждого Зауруса-Ветерана в армии. Не могут иметь Священные Метки.

Кроксигоры

Террадоны

0-1 Скинки-Хамелеоны

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Стегадон

Стая Саламандр

Храмовые Стражи (0-1 за Сланна)

Псы Войны

Некоторые из природных обитателей Южных Земель отличаются от люстрианских. Когда эти континенты разделились, многие виды пошли по другим путям эволюции. Крупные и сильные Колд Уаны совсем вымерли в Южных Землях, и их нишу заняли другие существа, Рогачи. Они очень похожи, но не настолько тупы и гораздо более подвижны. В природе они охотятся большими стаями и способны справиться с гораздо более крупными противниками. Скинки используют этих существ в бою, где находится применение их инстинктам хищника.



ТАКТИКА ДРЕВНИХ

Далее следует несколько полезных советов для новичков от опытного и хладнокровного игрока за Лизардменов, Марка Хэвенера.

Армия Лизардменов предоставляет огромную свободу выбора: здесь много сильных героев, крепкой пехоты, скрытных разведчиков и огромных зверей. Не говоря уже о динозаврах. С таким выбором игроку придется трижды подумать, что именно он желает видеть в своем войске. Давайте рассмотрим несколько базовых стратегий построения армии Лизардменов.

Громовая Ящерица

Эта армия делает ставку на надежные отряды Заурусов. Она состоит из хорошего лидера и нескольких отрядов Заурусов, плюс прикрытие флангов. Основная идея – движение стеной вперед и сокрушение всего на своем пути.

С выбором Генерала имеет смысл обратиться к слотам Лорда. Если армия слишком мала для Лорда (менее 2000 очков), тогда имеет смысл взять Зауруса-Ветерана за его высокий Лидерство и, возможно, еще одного, чтобы быть знаменосцем Армии. И то, и другое очень важно.

В данный момент рассмотрим армию на 2000 очков. В этом случае нам доступен Лорд. Если вы желаете превосходства в фазу Магии, выбирайте Сланна. С его способностью быть знаменосцем, магом и заставлять своих прихвостней сражаться за него в рукопашной он эффективный, но очень дорогой Генерал. С другой стороны, если вы хотите дешевого и более воинственного лидера, то есть Древний Заурус. Вы можете посадить его на Колд Уана или даже на Карнозавра для увеличения мобильности и боеспособности. Карнозавр может самостоятельно прикрыть фланг и даже составить серьезную угрозу флангам противника.

После выбора командира требуется выбрать основу армии. Если вы выбрали Сланна, то задумайтесь об отряде Храмовых стражей – эти ребята обычно защищают его до последнего. Возьмете вы их или нет, имеет смысл

закупить три блока примерно по 20 Заурусов как основу армии. Теперь большинство очков уже распределено между ними и персонажами, но это еще не все. Вам надо защитить фланги.

Нужен как минимум один элемент на каждом фланге, хотя возможно больше. Я обычно беру хотя бы два отряда Скинков для этой цели. Они хорошо прикрывают от легких отрядов, и если армия противника включает много стрелков, их можно использовать как щит перед вашими Заурусами. Я также люблю включать несколько Кроксигоров или Стегадона. Поставьте их на фланге, чтобы у противника было о чем беспокоиться помимо вашей пехоты. Если вам удастся зайти ими с бока, то это может быть очень эффективно. Кавалерия Заурусов также хороша для этого.

Если вы предпочитаете лишь оборонять фланги, не забудьте о Стас Джунлей. Возьмите 3 базы и расположите их на фланге. Мало врагов способно быстро нанести 15 ран при таком малом соприкосновении. Это позволит вам прикрыть фланг и выгадать время для персорганизации своих сил.

После выбора отрядов армия должна быть расставлена. Это войско должно двигаться вперед стеной, Заурусы в центре. Если местность позволяет, вы можете прикрыть природными препятствиями один из флангов и расположить своих воинов на другом. Остерегайтесь использовать эту тактику против армий, в которых много разведчиков и скирмишеров, особенно против Лесных Эльфов. Поскольку эта армия основана на стене пехоты, если вам замедлят марш, это может стать катастрофой. Против большого количества стрелков вы можете расположить Скинков впереди отрядов Заурусов. Стойкость 4 защитит Заурусов от хода концентрированного огня, но не дольше. Это также полезно против кавалерии – выманивайте врагов по одному отряду туда, где вы сможете атаковать их.

Крылатая Змея

Другая эффективная тактика базируется на быстрой атаке, направленной на слабые места и избегающей сильных.

Эта армия не требует Сланна – он слишком большой и медленный. Берите Заурусов-героев и сажайте их на Колд Уанов, иначе они не смогут угнаться за остальной армией и будут бесполезны. Очень эффективен Древний на Карнозавре, так как он может нанести много вреда и снять бонус за ряды атакой во фланг. В любом случае имеет смысл взять как минимум одного персонажа-Зауруса. Если у вас мало очков, то возьмите Ветерана (у всех Заурусов одинаковое Лидерство) и дайте ему двуручное оружие. Он сдержит ваши войска в трудной ситуации и будет напирать на врагов 4 атаками с 7 Силой, если они подойдут слишком близко. Магия остается уделом группы Скинков-Жрецов, которые в команде отыгрывают Сланна для бедных.

После того, как вы определились с персонажами, подумайте об остальном. Возьмите много Скинков с духовыми трубками и примерно столько же – со щитами и метательными копьями. Улучшите хотя бы половину отрядов до разведчиков, чтобы атаковать врагов с первого хода. Обратите внимание на хамелеонов – их BS 4 в сумме с их оружием способно причинить немалый вред. Террадоны также хороши – они лишают врага марша и могут быстро уничтожить боевые машины до того, как те нанесут вред вашим большим моделям.

Остальная армия должна быть жесткой и быстрой. Кроксигоры, Стегадоны, Кавалеристы отлично подходят для этого. Кроксигоры лучше всего, так как они вселяют страх, быстро двигаются, наносят огромный урон при маленьком фронте и способны атаковать прямо через прикрывающих Скинков. Саламандры также хороши, они дерутся довольно неплохо и способны дышать огнем, прикрывая продвижение вашей армии. Подобных тяжелых отрядов надо брать как минимум 4.

Такая армия должна располагаться со Скинками, служащими щитом для тяжелых отрядов, и Генералом в середине. Иногда неплохо сосредоточить ударные силы на одном краю – немногие армии способны разобратся с несколькими Стегадонами и Крок-

сигорами на фланге. Скирмишеры истощают врага и вынуждают его подставляться под атаку ваших главных отрядов. Скинки также отлично отстреливают вражеских стрелков и боевые машины.

Будем надеяться, что эти стратегии заставят вас думать и изобретать собственные. Я же покидаю вас и даю несколько советов напоследок:

- 1) Не бойтесь жертвовать Скинками для прокладывания дороги вашим боевым отрядам. Помните, все ваши слуги живут лишь для выполнения Великого Плана
- 2) Отряды Заурусов способны пережить многое, даже атаку кавалерии, особенно когда Знамя Армии рядом.
- 3) Не давайте вашим боевым отрядам нести потери от стрельбы. Прикрывайте их Скинками по мере возможности.
- 4) Большие динозавры – это стильно! Карнозавр или Стегадон могут нанести кучу ран на атаке, пережить многие серьезные проблемы и остаться в строю. И Ужас! Не забудьте про Ужас!



ЯЗЫК И СИМВОЛЫ

Язык Лизардмепов известен как Заурианский. В чистом виде это высокоорганизованный язык, который другим расам почти невозможно понять или воспроизвести. Как форма речи он был привит Сланнам самими Древними. Вряд ли Древние нуждались в языке, общаясь между собой и Сланнами на телепатическом уровне, но их низшие слуги не обладали такими способностями и нуждались в речи. Для этого и был создан Заурианский язык.

Хотя Заурианский и является комплексной формой речи, это также и язык, который могут использовать все Лизардмепы. Некоторые типы Лизардмепов пользуются лишь тем, что им нужно для общения в своем кругу.

Скинки — наиболее общительные и социальные из всех Лизардмепов, и они говорят, строя сложные и содержательные предложения. Их речь наполнена скрежетом и переливающимся кваканьем, как и постоянной жестикуляцией и сменой цвета гребневого основания. Со стороны их речь выглядит хаотичной, но на самом деле она очень точна и изящна, и малейшее изменение оттенка слова придает ему абсолютно другое значение.

Сланны, несмотря на наиболее глубокое знание языка, используют его редко, предпочитая общаться между собой телепатически. Когда они все же говорят вслух, они часто используют архаичные слова и фразы, давно забытые или просто неизвестные за пределами узкого круга Сланнов. Даже в таких случаях их речи сводятся к необходимому минимуму загадочных слов. Потом толкователи-Скинки пытаются расшифровать смысл сказанного. Нередко вокруг пирамиды можно увидеть группы Скинок, обсуждающих различные варианты толкований и ведущих дебаты между собой.

Заурусы используют наиболее ограниченный вариант Заурианского. Эта упрощенная версия состоит из коротких предложений (в одно или два слова) и команд. Неудивительно, но речь их относится в основном к военному делу и близким вещам. Их понимание слов из других областей сильно ограничено.

Кроксигоры проявляют меньше всего речевых способностей. Но они понимают простые команды на удивление хорошо, и, в отличие от Заурусов, не только то, что касается военных действий. Это потому, что они создавались как тягловые животные, и потому отлично понимают и исполняют приказы, касающиеся тяжелой работы.

Далее следует руководство по значению некоторых слов из Заурианского. Хотя точное произношение доступно лишь Лизардмепам, некоторое понимание может быть достигнуто путем изучения следующих слов и правил.

Слово или его часть	Значение
Хске	земля/фундамент/внушительно
Атль/Отл	конструкция/крепость/основание
Тлакс	город/храм
Тза	вода/болото
Уакс	уровень моря/поток
Техе	учение/известное
Гок	вперед/марш
Мунд	природа/естественный
Квак	обучение/история
Злат	важность/цель
Гар	атака
Лок	ярость/опасность/смерть
Каи	древний/забытый/потерянный
Хуан	тьма/глубокие джунгли/луна
Бок	оружие/боль/удар
Тенк	прифт/письмо/запись
Конкв	присоединяться/группа
Итца	первый/один/начало
Гор	рвать/рубить/резать

- Ударение в словах падает на предпоследнюю гласную в слове (за исключением U)
- U не используется как независимая гласная.
- X произносится как «Ш»
- LL произносится как длинная «Л»
- TL считается как единая согласная, но не как полный слог.
- TL практически нельзя найти других языках Старого Света, но он часто встречается в языке Ящеров.
- CU и UC оба произносятся как «КВ»
- HU и HN оба произносятся как «В»
- H вместе с U отображают гортанный финал слова.
- Z произносится как «S»

ИЕРОГЛИФЫ ЛИЗАРДМЕНОВ

Фонетические иероглифы

A		K		R	
B		L		S	
C		TL		SH	
CH		M		T	
D		N		W, U	
E		O		X	
G		P		XL	
H		PH		Y	
HUA		Q		Z	
I, UI		QL		ZL	

Цифры

0	
1	
2	
3	
4	
5	
10	
25	
50	
100	
500	
1,000	
10,000	
100,000	
1,000,000	

СВОДНЫЙ ЛИСТ

Лорды	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Слапн Маг-Жрец	4	4	3	3	5	6	2	1	9	Хладнокровный, Большая Цель, Телепатия, Отрешенность, Щит Древних, Мудрость Древних,
Заурус Древний	4	6	0	5	5	3	3	5	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+
Герои	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Заурус-Ветеран	4	5	0	5	4	2	3	4	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+
Скинк-Вождь	6	4	4	4	3	2	5	3	6	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки
Скинк-Жрец	6	2	3	3	2	2	4	1	5	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки
Скакуны	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	2	1	3	Хладнокровный, Страх, Тупость, Толстокожий
Карпозавр	7	3	0	6	5	5	2	4	5	Хладнокровный, Ужас, Большая Цель, Кроважадный, Идеальный Хищник, Чешуйчатая кожа 4+
Основные	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Заурус-Воин	4	3	0	4	4	1	1	2	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, Хищники
Заурус-Чемпион	4	3	0	4	4	1	1	3	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	5	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки, Скирмишеры
Скинк-Храбрец	6	2	4	3	2	1	4	1	5	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки, Скирмишеры
Стаи Джунглей	5	3	0	2	2	5	1	5	10	Ядовитые атаки, Скирмишеры, Маленькие, Стаи
Храмовый Страж	4	4	0	4	4	1	2	2	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, Святой долг
Почетный Страж	4	4	0	4	4	1	2	3	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, Святой долг
Специальные	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Наездник Колд Уана	4	4	0	4	4	1	1	2	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, Тупость, Страх, Толстокожий
Наездник-Чемпион	4	4	0	4	4	1	1	3	8	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, Тупость, Страх, Толстокожий
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	2	1	3	Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, Страх, Тупость, Толстокожий
Кроксигор	6	3	0	5	4	3	1	3	7	Хладнокровный, Амфибия, Страх, Щит Скирмишеров, Чешуйчатая кожа 4+
Кроксигор Древний	6	3	0	5	4	3	1	4	7	Хладнокровный, Амфибия, Страх, Щит Скирмишеров, Чешуйчатая кожа 4+
Хамелеон-Скинк	6	2	4	3	2	1	4	1	6	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки, Скирмишеры, Разведчики, Хамелеоны, Опытные Охотники
Сталкер	6	2	5	3	2	1	4	1	6	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки, Скирмишеры, Разведчики, Хамелеоны, Опытные Охотники
Террадон и наездник	2	3	3	4	3	2	4	3	5	Хладнокровный, Ядовитые атаки, Отряд Летунов, Удар и Отступление
Террадон и Храбрец	2	3	3	4	3	2	4	4	5	Хладнокровный, Ядовитые атаки, Отряд Летунов, Удар и Отступление
Редкие	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Стегадон	6	3	0	5	6	5	2	4	5	Чешуйчатая кожа 4+, Хладнокровный, Ужас, Большая Цель, Сила отряда 8, Удары при атаке, Кабина, Гигантский Лук, Упорный, Имунен к Панике
Саламандра	6	3	3	5	4	3	4	2	5	Хладнокровный, Амфибия, Ядовитые атаки, Контролируемое существо, Страх, Огненное дыхание, Скирмишеры, Чешуйчатая кожа 5+

ВЫСАСЫВАНИЕ МАГИИ

Может быть сотворено тремя способами:

Уровень	Стоимость	Кубики игнорируются
1	5+	6
2	7+	5, 6
3	9+	4, 5, 6

Целью может быть вражеский маг в пределах 24 дюймов от сотворяющего. Он может быть в ближнем бою. При успехе при любом броске цели на сотворение заклинания убираются результаты, приведенные выше. Игнорируется Непреодолимая Сила, так как кубик убирается. Эффект длится до начала следующей магической фазы сотворившего.



Кавалерия Заурусов идет во главе атаки на силы Хаоса.



Армия Лizardменов выходит из глубин болот для того, чтобы атаковать мерзких скейвенов.

WARHAMMER

ЛИЗАРДМЕНЫ

«Посреди тьмы и разрушения, в центре мира, который раскалывается пополам, армии истинных создателей снова идут в бой. Наши боги были древними на самой заре времени. Мы изничтожим весь этот хаос и беспорядок, ибо наш путь единственно верен, и никто не встанет у нас на пути».

Перевод с древней таблички, приписывается руке Лорда Кроака.

Задолго до возникновения цивилизаций людей, гномов и даже эльфов Лизардмены строили свои города в жарких и влажных джунглях Люстрии. Их холодный и загадочный для любого пришельца разум стремится восстановить мир в той гармонии, которую в нем видели Древние, до их необъяснимого исчезновения. По сию пору их цивилизация сильна и опасна, и любой ступающий на их земли должен понимать, что делает это на свой страх и риск.

Армии Молота Войны: Лизардмены – это одна из серии книг, описывающих расы и армии мира Молота Войны. Каждая книга описывает армию, историю и оружие каждой расы.

В этой книге вы найдете:

АРМИИ ГОРОДОВ-ХРАМОВ

Полное описание существ и воинов, которые составляют мощь и красоту армии Лизардменов.

СОКРОВИЩА ЗАТЕРЯННОГО МИРА

Описание магических предметов Лизардменов, а также магии и сил Сланнов разных поколений.

ПОТЕРЯННЫЕ ДЕТИ ПАВШИХ БОГОВ

Взгляд на историю создания и становления Старого Света и о месте Лизардменов в мировой истории.

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ»
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ

WARHAMMER
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ
ФАНТЕЗИЙНАЯ ИГРА

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



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

- | | |
|----------------|---------------------|
| ☞ Звери Хаоса | ☞ Орки и Гоблины |
| ✱ Орды Хаоса | ✱ Скейвены |
| ⚔ Гномы | ⚔ Высшие Эльфы |
| ✱ Империя | ☼ Королевства Огров |
| ☞ Темные Эльфы | ☞ Вампиры |
| ☼ Цари Гробниц | ☞ Лизардмены |
| ✱ Бретония | ☼ Лесные Эльфы |

**GAMES
WORKSHOP®**

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

ISBN 1 84154 356 X



РУССКИЙ



**CITADEL
MINIATURES**



Citadel и дизайн Citadel Castle, Games Workshop, логотипы Games Workshop и Warhammer являются торговыми знаками компании Games Workshop Ltd. Эксклюзивные авторские права на все содержание этой книги является собственностью компании Games Workshop Ltd. © 2003. Все права защищены.