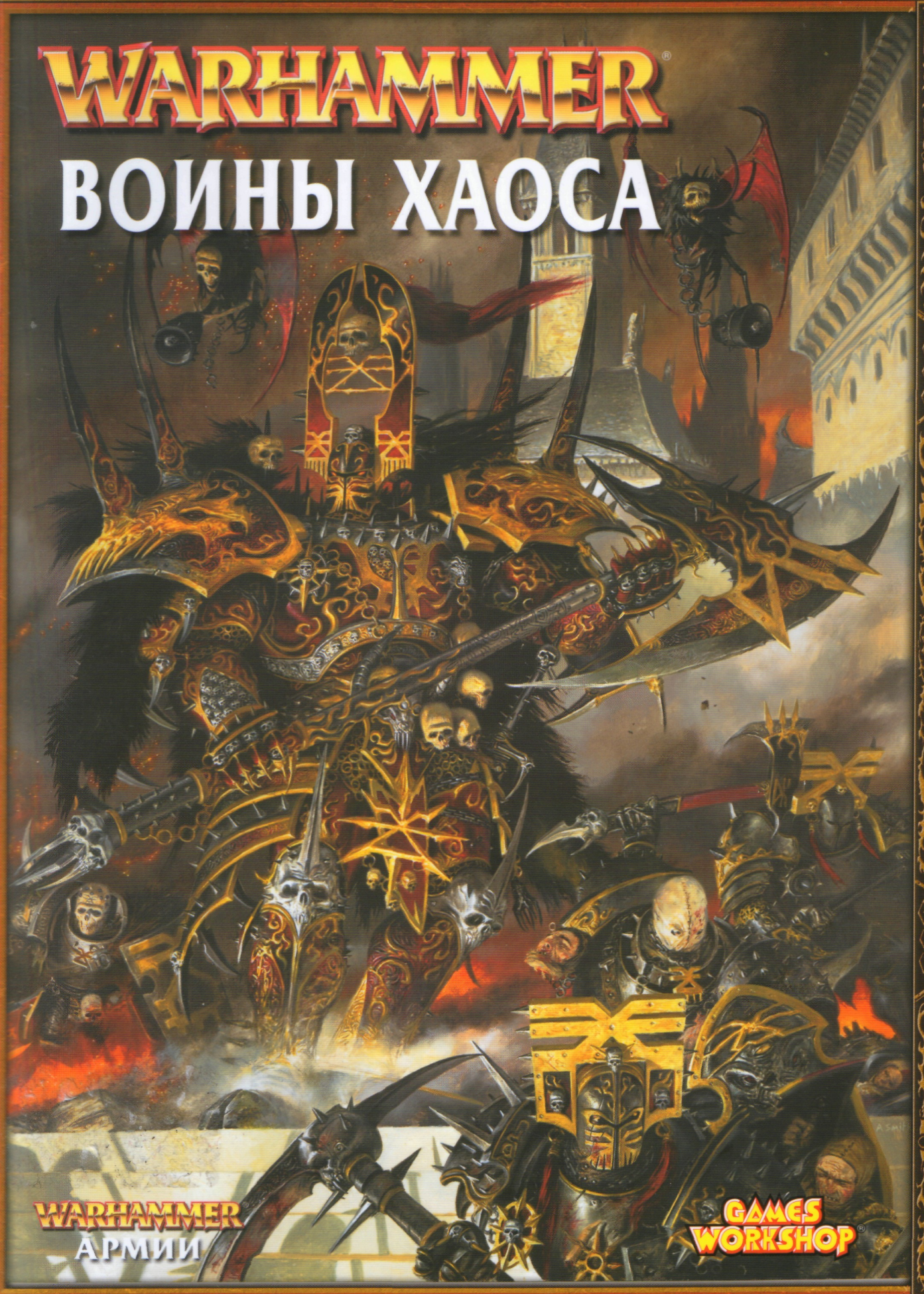
WARHAMMER®

ВОИНЫ ХАОСА



WARHAMMER АРМИИ

GAMES WORKSHOP®



Воины Хаоса идут в поход по мутировавшим землям Пустошей Хаоса

ВОИНЫ ХАОСА

Книга Армии Зловещих Устремлений



Автор: Фил Келли

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3
ВЛАДЕНИЯ ХАОСА 6
ЗЕМЛИ СЕВЕРА 8
НАГРАДЫ ХАОСА 12
ВОИНЫ КХОРНА 17
ПРИВЕРЖЕНЦЫ СЛААНЕША 18
ЖУТКИЕ ОРДЫ НУРГЛА 21
ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ТЗИНЧТА 22
ВТОРЖЕНИЯ ХАОСА 24
ВЕЛИКОЕ НАШЕСТВИЕ 26
ВОЙНА В ГОРАХ 32
ПРИШЕСТВИЕ АРХАОНА 34
ВОЗВЫШЕНИЕ ХАОСА 38
БЕСТИАРИЙ 43
ВОИНЫ ХАОСА 43
- Мародеры Хаоса 44
- Конные Мародеры 45
- Воины Хаоса 46
- Избранные 47
- Рыцари Хаоса 48
- Колесницы Хаоса 49
- Прославленные герои 50
- Колдуны Хаоса 51
- Повелители Хаоса 52
- Князья Демонов 53
- Скакуны Хаоса 54
- Отверженные 56
- Отродье Хаоса 57
- Капища Хаоса 58
- Гончие Хаоса 59
- Тролли 60
- Огры 61
- Драконьи огры 62
- Драконьи огры Шагготы 63
- Гиганты 64
- Адское жерло 66
- Архаон, Избранник Всех Богов Хаоса 68
- Галрауч, Великий Змий 70
- Князь Зигвальд 72
- Валькия Кровавая 73
- Вульфрик-Скиталец 74
- Колек Солнцеед 75
- Сцила Анфингримм 76
- Вилитч Проклятец 77
- Фестус Повелитель пиявок 78
- Трогг, Царь троллей 79

АРМИИ БОГОВ 80
- Повелители Хаоса 82
- Колдуны Хаоса 86
- Князья Демонов 87
- Воины Хаоса 88
- Избранные 92
- Мародеры 94
- Рыцари Хаоса 96
- Чудовища Хаоса 98
- Знамена Темных Богов 104

ТЕМНОЕ НАРЕЧИЕ 105
ЖУТКОЕ ИСКУССТВО 106
- Заклятья Нургла 107
- Заклятья Тзинтча 108
- Заклятья Слаанеша 109

ДАРЫ БОГОВ 110
АРТЕФАКТЫ ТЕМНЫХ БОГОВ 112
ВОИНСКИЙ ЛИСТ 116
- Лорды 117
- Герои 120
- Основные отряды 122
- Специальные отряды 123
- Редкие отряды 126

ПАМЯТКА 128

ВВЕДЕНИЕ

Из морозных пределов Севера приходят Воины Хаоса, племя закаленных в сражениях убийц, полностью поглощенных адской жаждой нести гибель и разрушения. Их страшатся более всех прочих врагов, поскольку они непоколебимы в своем жутком, но доблестном походе за власть над миром - во имя нечестивых богов.

Добро пожаловать. Перед Вами «Воины Хаоса», книга – всеобъемлющий источник по диким и кровожадным племенам Севера. В ней содержится все необходимое для создания могучей армии Воинов Хаоса, готовой уничтожать и осквернять все на своем пути.

Внутри этого пропитанного скверной тома вы обнаружите *истинную сущность Хаоса и отвратительные обычаи тех, кто* сражается в его мрачной тени. Вы откроете злые секреты и древнее оружие, саги о бывших героях, ставших чудовищами и безумцами, и неизбежную участь мира Боевого Молота.

Превыше всего воинами Хаоса ценится доблесть на поле боя, поскольку она привлекает внимание самих Темных Богов. Гибельные Силы нередко награждают своих избранников сверхъестественными способностями. Осторожнее, добрый читатель, ведь путь Хаоса равно ведет как к величию, непредставимому разуму смертного, так и к безумию и гибели. В конечном итоге, капризные Боги Хаоса по сути своей непостоянны, и единственная неизбежность, ожидающая поступающих к ним в услужение – неизбежность проклятия.

АРМИИ ЧЕТВЕРКИ ВЕЛИКИХ

Люди Севера – бич Старого Мира и иных земель, поскольку им важно лишь разрушение порядка и гибель цивилизованных государств. В основе их армии шествуют воины Хаоса, безжалостные убийцы, равно страшные в грубой силе и искусстве обращения с оружием. Их боевое мастерство прошло то же горнило, что и созданные в аду латы Хаоса, в которые *они облачены. С ними бок о бок спешат вступить в схватку* закованные в сталь рыцари Хаоса и могучие избранные в роскошных доспехах, озаренные благословлением Темных Богов. Неустрашимые жнецы душ идут в сражение рядом с племенами дикарей, которые их породили, громадными ордами варваров-северян, *приносящих плоды войны на алтарь вечно* голодных богов. Среди их шеренг возвышаются тролли, гиганты и еще более омерзительные твари из времен, предшествующих появлению человечества, сломленные волей Павших Сил и направленные утопить в крови всех, осмеливающихся противостоять им.

Грозные армии ведут многочисленные чемпионы Хаоса. Создатели заклинаний, известные как колдуны Хаоса, продали свои души в обмен на чародейское искусство, они способны одним словом превратить целые отряды врагов в искромсанные трупы. Но самыми грозными среди всех являются жуткие Повелители Хаоса, каждый из которых – легендарный воин и вождь, высекший в анналах истории свою кровавую страницу. Взирать на армии Хаоса означает подвергать риску здравость рассудка, встретить их на поле брани означает искать жестокую смерть.

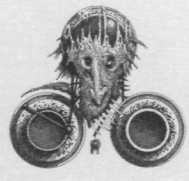
В ЭТОЙ КНИГЕ:

- Раздел, посвященный суровым северянам, жестоким и негостеприимным землям, в коих они обитают, и непостоянным божествам, которым поклоняются.
- Саги Хаоса, каждая из которых описывает страшное вторжение, навеки изменившее историю Старого Мира огнем, топором и мечом.
- Полное описание всех отрядов Воинов Хаоса, доступных для Повелителей Битв, которые их возглавляют, а также странных и уродливых чудовищ, следующих за ними.
- Галерею, полную лучших в мире миниатюр. Эта секция также содержит совет о том, как надо начать собирать свою собственную армию Воинов Хаоса, готовую обрушиться на земли мягкотелых слабаков.
- Полный воинский лист вкупе с магическими предметами и Дарами Хаоса, усиливающими и без того могучих героев, возглавляющих ваших солдат.




A.Smith

В холодных пустошах Севера
тысячами собираются
последователи Богов Хаоса.
Орды диких мародеров
и закованных в латы воинов
изливаются из мрачных степей,
чтобы воевать с мягкотелыми слабаками,
населяющими богатые земли Юга.
Среди них шествуют чудовищные твари,
живое подтверждение
благословения Темных Богов.
В этой вечной войне
не может быть безучастных наблюдателей,
поскольку боги и их избранные служители
не остановятся, пока весь мир
не станет частицей Владений Хаоса.



ВЛАДЕНИЯ ХАОСА

Далеко к северу от земель Старого Мира, Нового Мира и Катая, находится регион, называемый Владениями Хаоса. Это легендарная обитель потерянных и проклятых, и, как говорят, бесконечно худших созданий: бесчисленных и безымянных тварей, населяющих миры, что лишены времени. Это место, где рождаются герои и чудовища, кузница, где может быть выкована вечная жизнь или бесконечное проклятие. В действительности, Владения Хаоса являются всем вышеописанным и чем-то большим, неописуемым в своей многосложности. Простым смертным достаточно мифов, поскольку человек не властен осознать истинную природу Хаоса, не потеряв своего разума, души и тела.

Не имеет значения, откуда странник начинает свой путь, но если он идет на север, то он рано или поздно окажется в Пустошах Хаоса. Унылые и испорченные скверной земли расползаются от вершины мира по всем направлениям, становясь еще дальше к северу все негостеприимнее и причудливее. Когда наш путник достигнет Пустошей, то он обнаружит себя пробирающимся под затянутым бурей небом – клокочущей, вихрящейся темнотой, пронизываемой молниями и сокрушаемой ревущими громами. Здесь он станет свидетелем восстания природы, где даже элементы, как гласит легенда, разрываются между миром смертных и миром бессмертных. Гигантские колонны черного, изломанного камня раскиданы во все стороны к горизонту и за его пределами. Эти пограничные столбы огораживают голодную тьму Хаоса подобно титаническим зубам, окружающим распахнутую пасть непостижимо громадной твари.

Если скиталец преступит рубеж, то он не подвергнется ярости бури и не будет окружен покровом ночи, но будет втянут в область бесконечного пространства, отделенного от мира смертных. Всего лишь словами невозможно описать находящееся за пределами познаваемого, поэтому мы вынуждены оставить нашего героя у Врат Хаоса, не пытаясь последовать за ним даже в своем воображении.

Что нам известно доподлинно: ушедшие за пределы навсегда преображаются после такого опыта и постоянно ищут забытья в деяниях войны и крови. Поистине так - не суждено человеку вольно бродить тропами Богов, и никто из дерзнувших не возвращается из их владений таким же, как раньше. Сущность Хаоса заключается в изменении тела и разума, подобно тому, как сущность огня заключается в обжигании и поглощении. Ветра, что вырываются из этих пределов, состоят не из воздуха, но из чистого колдовства, основной и безличной энергии преображения. Никто не способен вынести прикосновение Хаоса и остаться в здравом рассудке.



ПРИШЕСТВИЕ ХАОСА

В забытые времена юности мира, его посетила старая и почти-всемогущая раса звездных странников, известных только как Древние. Они преодолевали бездны космоса с помощью межпространственных проходов, перемещаясь на невероятные расстояния в мгновение ока. За тысячи лет до рассвета человечества одни такие Врата были сооружены на обоих полюсах планеты. За кромкой Врат находилась область истинного непостоянства, невообразимо громадное измерение, соединяющее все точки реальной вселенной.

Другой мир не имел ничего помимо вызванного к жизни силой чистой мысли, поскольку он являлся темным зеркалом, отражающим надежды, грезы и чувства созданий, населяющих миры материи. Сильнейшие мыслетоки сгущались и принимали форму, увеличиваясь в размерах, пока не превратились в бурлящие моря страстей и не доросли до собственного самосознания. Таковы Боги Хаоса, сущности чистой энергии, подпитывающие амбиции молодых рас из-за грани мира.

Крушение Врат над северным полюсом стало катаклизмом, превратившим наследие Древних в руины. Ужасная катастрофа разорвала на части таинственную машинерию устройств, уронив их на землю пылающим ливнем звездного металла. Громадные сгустки зловещей субстанции, известной как варп-камень, проявились в мире материи, а один из них оказался столь большим, что превратился в гнилостную зеленую луну, именуемую людьми Моррслиб.

Трагедия необратимо изувечила мир смертных. Сама природа была осквернена, а небеса задыхались от сияющего облака частиц, состоящих из сущности изменения – мерцающей пыли варп-камня, искажающей любую живую тварь своим прикосновением. Так в мире появились чудовища.

На месте бывших Врат появилась разверстая рана в ткани реальности, проход, сквозь который жуткие повелители Хаоса могли манипулировать миром живых. Вместо борьбы с бессмертными и всеведущими сущностями, люди, обитавшие в тени Владений Хаоса поклонялись им как богам. Грозные силы требовали от своих последователей полной и абсолютной преданности, а их власть росла от сражений и кровопролития. Взамен они даровали темные благословения, и верующие становились поистине могущественными.

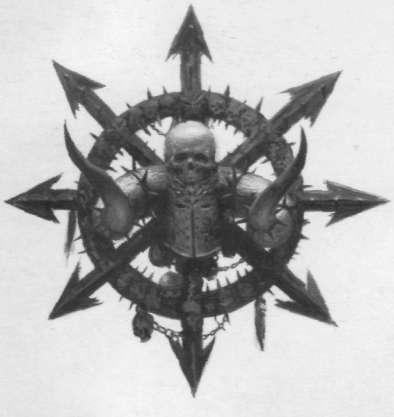
Бесчисленные кровавые жертвы приносятся Темным Богам каждый день, а известные северянам имена хозяев выкрикиваются на каждом поле битвы. Знамена Воинов Хаоса несут на себе режущие глаз потусторонние символы, а на их плоти выжжены и вырезаны священные руны божественных покровителей. Посредством воинов Хаоса Четверка Великих ведет свои бесконечные сражения против порядка и разума. Они жаждут достичь Последних Дней, когда, как гласят легенды, Владения Хаоса полностью поглотят весь мир, и боги вечно будут пировать, насыщаясь ненавистью и страхом смертных.



ЗЕМЛИ СЕВЕРА

Вокруг Владений Хаоса земли смертных образуют приграничье тени, окружающей абсолют внутренней тьмы. По этой причине северные края так же известны как Страна Теней, Умбра Хаотика или Пустоши Хаоса. Именно здесь ведутся самые свирепые схватки среди ищущих благословления Темных Богов. Это обширно пространство является частью мира материи, но оно неизбежно оказывается отмечено проклятьем из-за близости к Владениям Хаоса, источающим мощную и опасную энергию – искажающую все и вся силу, которую чародеи считают источником всей магии. Прижатые к пределам Хаоса северные края беспрепятственно пропитываются темным колдовством. Только по мере увеличения расстояния от полюса влияние Хаоса ослабевает.

Земли Севера большей частью представляют собою замерзшие пустоши, по которым рыщут самые разные отвратительные чудовища и скитающиеся безумцы. Здесь не выживают полезные растения, поскольку почва сама по себе тверда как железо, а завывающие ветра обдирают кожу лезвиями мороза. Паутина фьордов и покрытых туманом островов кромсает побережье. Именно здесь северяне строят боевые корабли, на которых опустошают берега известного мира. В южной части Норски от гнева стихии как-то защищают разрозненные поселения и прибрежные деревушки. Дальше, вглубь континента, ледники уступают место промерзшим степям и, наконец, бескрайним равнинам, где кочевники преследуют свою добычу.



Чем ближе путник подходит к разверстой ране на вершине мира, тем менее гостеприимным и необычным становится местность. Изломанные пики и металлические шипы вырываются из земли подобно раздробленным костям, а потоки лавы текут вверх по глубоким расщелинам в снежных полях. Монолиты, возведенные в честь чемпионов Хаоса, усеивают безымянные просторы, их выщербленные поверхности содержат легенды о кровавых подвигах. Громадные бастионы, увенчанные черепами, вырастают из земной толщи благодаря силам чистого преображения. Они отбрасывают тени на снег внизу, тени, что пляшут и изменяются, вырисовывая сцены разрушения и гибели. По всему невозможному и кошмарному ландшафту шествуют те из воителей, кто отдались Хаосу, странствуя по пустошам в поиске славы и бесконечной войны.

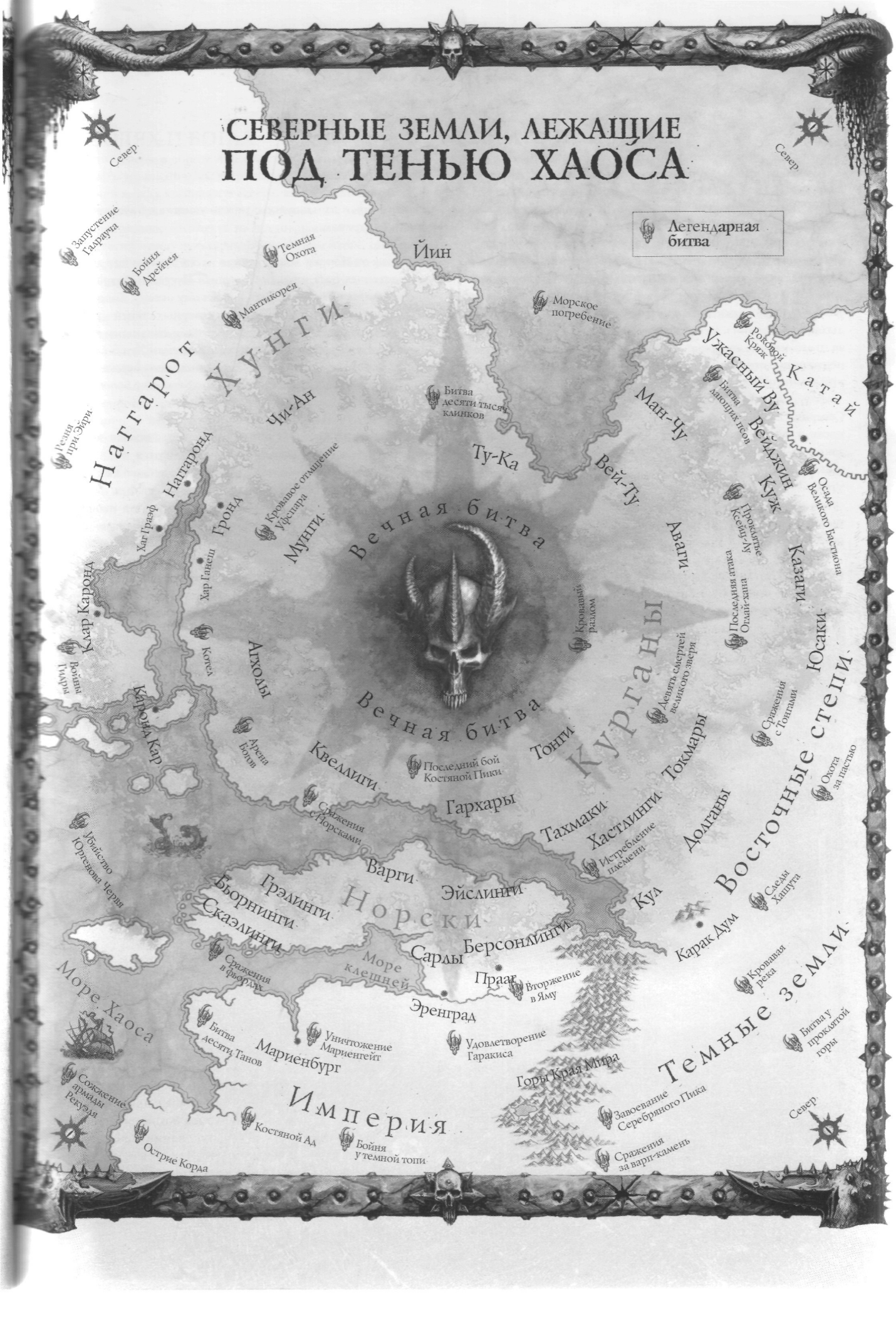
НАРОДЫ СЕВЕРА

Живущие в Пустошах большей частью являются варварами и дикарями по сравнению с обитателями возделываемых теплых краев. Отличаясь большими размерами и силой, они все же схожи с другими народами, и в мирные времена торговцы с Севера сбывают свои товары на рынках терпимых к чужакам городов, таких как Мариенбург на западе или Вейцзин на востоке. В других отношениях это абсолютно обособленная раса, поклоняющаяся загадочным богам и ведущая более жестокое и суровое существование. Важнее всего то, что они обитают в тени Владений Хаоса, и вследствие этого не могут полностью спастись от их воздействия.

Даже в культурных теплых странах нередки случаи мутации и уродства. В Империи измененный ребенок обречен на смерть, и те, кто проявил хотя бы малейшее отклонение от человеческого облика, преследуется и уничтожается на кострах грозными охотниками на ведьм. На далеком Севера такие мутации столь часты, что почти повсеместны. Не всегда сразу явные следы Хаоса встречаются на теле почти у каждого. Для северян это не проклятие и не уродство, но благословление, дарованное Богами. Даже самые омерзительные искажения рассматриваются как бесспорное доказательство того, что смертного отметил бог – сложно лишь определить - для бессмертия ли, или же для забвения и проклятия.

Обитатели Земли Теней предпочитают носить длинные волосы и отращивать на лице буйные заросли. Их кожа груба как бычья шкура, она обветренна от яростных касаний ледяной пурги. Северяне защищают себя от разгула стихий с помощью меха волков, медведей или безымянных тварей, рыскающих по пустошам. На своих увитых мускулами руках варвары носят грубые украшения и горделивые переплетения сросшихся шрамов. Многие дикари делают татуировки или хранят отвратительные обереги, в которые они верят как средство от порчи или для привлечения взора богов. Обычно они правы, поскольку для живущего в преддверии Владений Хаоса вполне естественно быть суеверным.

Все племена Севера - кровожадные, варварские и свирепые. Это народ бойцов, привыкших сражаться между собой, против мягкотелых горожан Юга и более древних рас, создавших империи по всему миру. Война является их естественным состоянием, и они окунаются в нее без предубеждения и злобы, наслаждаясь схваткой и воинским искусством, прославляя храбрецов и презирая трусов – какой бы стороне они не принадлежали. Когда сила Хаоса нарастает, северяне прерывают свои споры и дрязги. Распространяется весть о приближающемся походе, и кланы Пустошей Хаоса собираются под стягом чемпиона Гибельных Сил, за которым последуют в любой уголок мира во имя завоеваний. Для обитателя Севера нет большей чести, чем сражаться и погибнуть в армии бессмертных.


СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ, ЛЕЖАЩИЕ
ПОД ТЕНЬЮ ХАОСА
Легендарная битва
Север
Запустение Галрауча
Бойня Древней
Темная Охота
Мантикорея
Йин
Морское погребение
Наггарот
Хунги
Чи-Ан
Ту-Ка
Ман-Чу
Вей-Ту
Ужасный Вуй
Катай
Вейджин
Кужд
Роковой Кряж
Битва десяти тысяч клинков
Битва лающих псов
Осада Великого Бастиона
Ресня при Эйри
Наггарот
Хаг Граэф
Гронд
Кровавое отмщение Уфспара
Мунги
Вечная битва
Прокля тые Кейдулу
Авари
Казари
Юсаки
Посмертная битва Олмир-хана
Клар Каронд
Хар Ганет
Котел
Войны Гидры
Ахолы
Кровавый разлом
Девять смертей великого зверя
Вечная битва
Курганы
Восточные степи
Сражения с Тонгами
Охота за пастью
Карона Кар
Арена Болов
Последний бой Костяной Пики
Квеллиги
Тонги
Токмары
Гархары
Тахмаки
Хастлинги
Долганы
Сражения с Норсками
Истребление племени
Убийство Юргенова Червя
Варги
Эйслинги
Грэлинги
Бьорнинги
Скаэлинги
Норски
Куд
Следы Хашута
Карак Дум
Сарды
Берсонлинги
Море клешней
Сражения в Рьорах
Праат
Вторжение в Яму
Кровавая река
Море Хаоса
Эренград
Битва у проклятой горы
Битва десяти Танов
Мариенбург
Уничтожение Мариенгейт
Удовлетворение Гаракиса
Горы Края Мира
Темные земли
Сожжение армады Рекуэля
Империя
Костяной Ад
Бойня у темной топи
Завоевание Серебряного Пика
Острие Корда
Сражения за варп-камень
Север

ПЛЕМЕНА ХАОСА

Страна Теней, простирающаяся подле Владений Хаоса, служит пристанищем множеству различных народностей, ведь если избегать границы Владений, то даже в пустошах можно поддерживать существование. Однако сие порубежье не обладает постоянным размером или климатом. Чем дальше уходишь от полюса, тем слабее всепроникающее воздействие Хаоса – но его потоки все время затихают и усиливаются, распространяя дыхание Владений к югу или вновь разжимая свою хватку. Из-за этого многие северяне являются кочевниками, ищущими подходящие стойбища и снимающиеся с места при наступлении темного прилива.

Северяне слабо представляют себе принципы государственности и не нуждаются в более сложном понятии, чем привязанность к роду или племени, они не признают никаких границ, помимо горизонта, и готовы сражаться по самому ничтожному поводу. Тем не менее, пустоши вокруг Владений столь обширны, что среди них обитает несколько определенных кланов и племенных групп, каждый с устоявшимися верованиями и традициями.

Обитатели Пустошей бледнокожи, как и обитатели Империи. В основном они сильнее и выше, рыжеволосы или светловолосы. Живущие дальше от провала в реальности наименее одарены богами, и их чаще всего можно увидеть в более цивилизованных странах.

К востоку от Норски лежит южная часть Замерзшего моря, а еще восточнее раскинулись Северные Пустоши, устремляющиеся на многие тысячи миль к далекому океану. Холодное и неплодородное подбрюшье великих северных степей – родина свирепых кочевников, из которых самыми сильными и грозными считаются Курганы к западу и всадники Хунга к востоку. Эти народы подразделяются на множество враждующих между собой племен, причем какие-то из них еще более отсталые и кровожадные, чем прочие.

У Курган волосы цвета воронового крыла, темная кожа и мощное телосложение, они сильно отличаются от жителей Старого Мира. Кланы Курган, коих больше нескольких сотен, описываются как привычно передвигающиеся как на коне, так и пешком. Когда орды Хаоса собираются для набега на Юг, именно Курганы образуют основу армии, поскольку они многочисленнее прочих и чувствуют зов битвы в своей крови. Их владения простираются далеко на восток и юг за пределы теней Хаоса. Воины самых северных племен Курган наиболее свирепы и чаще всего обладают странными дарами Темных Богов.

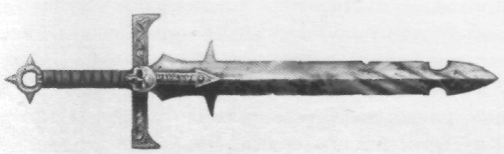


О ЛЮДЯХ И БОГАХ

Жители Севера, в общем и целом схожи с южными сородичами, пусть их внешность и традиции разнятся между собой. Различия между южанами и северянами крайне невелики, если пытаться сравнивать человека и гнома или человека и эльфа. Естественно, похожесть не предотвращает конфликтов и разногласий между культурами. В конечном итоге, хотя все человечество произошло от одного корня и принадлежит одной расе, *в глубине сердец все люди лелеют страсть к власти и завоеванию.*

Возле полюса каждый день – борьба за выживание в смертельно опасных играх богов, где люди – всего лишь фигурки на доске. Неблагодарная суровость северных пустошей не поощряет роскошь самокопания и изучения высоких материй. Боги попросту есть, столь же явно и неопровержимо, как ветер и ночь – невероятно могущественные сущности, своей прихотью изменяющие глину человеческой плоти и замерзшую землю, создавая новые, странные формы. Отвергать такое положение дел – все равно, что спорить с закатом, восходом лун или другими силами природы.

Из-за всеприсутствия Темных Богов в пределах Севера, те, кто пытается здесь существовать, действительно преданы им, они совершают человеческие жертвоприношения, и каждый день отдают отобранные ими на поле брани жизни своим повелителям. Для северянина благосклонность богов представляет основную и важную часть его бытия. Он напрямую общается с небесами, посвящая свое тело и душу Гибельным Силам, а не бубня молитвы под присмотром ханжей-жрецов или недальновидных патриархов.



Боги Севера – великие силы, стоящие за племенами Хаоса. Они награждают смелых, ослепляют их врагов и уничтожают слабых божеств Юга. Они играются с судьбами и надеждами смертных подобно испорченным детям, «играющим» с копошащимся муравейником, поскольку для них жизни и желания людей столь же мимолетны и ничтожны, как жизни и желания насекомых. Страх божий довлеет над всеми расами людей, даже теми, кто в глубине ночи шепчет их имена. Грубые и варварские, Темные Боги – прямая противоположность утонченных, цивилизованных и образованных покровителей Юга. Многие легенды описывают войну в небесах между богами людей, гномов и эльфов.

Возникновение подобных сущностей стало возможно лишь из-за подсознательного импульса в разумах смертных. Идея божественности обрела дыхание и наделила себя способностью творить зло и добро. Человеческое сознание породило множество различных духов – все до одного, воплощения смертных пороков и добродетелей, сил и слабостей, от величайших до ничтожных, от благороднейших до низменных. Таков пантеон Хаоса, темное отражение самой человеческой природы.

ПАНТЕОН ХАОСА

Из всех богов величайшими являются четверо, называемые Темными Богами. Творения самых сильных страстей смертного подсознания, они могут быть выражены (пусть и неточно) как гнев, надежда, отчаяние и удовольствие. Это Кхорн, Бог Крови, чей яростный рев разносится по всем измерениям. Это Тзинтч, Меняющий Судьбы и повелитель паутины времен. Это Нургл, Владыка Разложения, гниющий остов которого источает скверну. Это Слаанеш, Темный Князь, не он и не она, чья красота превращает в вечного раба того смертного, который бросил на нее даже мимолетный взгляд.



Подавляющее большинство живущих под знаком Хаоса поклоняется всем четырем братьям во тьме. Воитель, собирающийся в дальний поход, будет приносить жертвы Кхорну, дабы он направил клинок, преодолевающий все препятствия, просить милости Нургла об освобождении экспедиции от истощения и болезней, взывать к Тзинтчу о благосклонности морских течений и ветров и молить Слаанеша, чтобы победный пир стал славным и исполненным порока. Каждая сторона жизни северянина принадлежит одному из Четверки Великих, и только храбрый или неразумный предпочтет одного, отвергая прочих.

Несмотря на это, некоторые избирают одно из божеств своим единственным покровителем, признавая прочие сущности, но полностью отдаваясь лишь одной силе. Такие воины Хаоса наиболее далеки от человечности, а вера их горяча. В обмен на великое служение они обретают великие дары. Хотя смертные, заключившие договор с богом и получают связанное с этим могущество, они неизбежно деградируют, уходя все дальше по Пути Проклятых. В конце дороги они становятся всего лишь инструментом, безвольным продолжением бессмертных желаний своего бога.

«ОНИ МОГУТ ПОКЛОНЯТЬСЯ БОГУ КРОВИ ИЛИ ОТЦУ ЧУМЫ, ОНИ МОГУТ СЛУЖИТЬ ПЕШКАМИ В МЕЛКИХ ДРЯЗГАХ СВОИХ ПОКРОВИТЕЛЕЙ И СРАЖАТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ, НО КОГДА ОНИ ИДУТ НА ВОЙНУ, ОБЪЕДИНЕННЫЕ ВОЛЕЙ СИЛЬНЕЙШИХ ИЗ СВОЕГО РОДА, ОНИ ДЕРУТСЯ И УБИВАЮТ КАК ОДНО ЦЕЛОЕ».

СЕБАСТЬЯН ЛЕТРАНЖ, ХРАНИТЕЛЬ ПЕРА, Л'АНГВИЛЬ

THEREWARDSOFCHAOS

Любой честолюбивый северянин с ранних лет мечтает стать могучим воином, чтобы в итоге попасть на суд богов, будь то обряд призыва или путешествие на сам полюс. Если он выживает в испытании, он признается достойным служения Четверке Великих и уважения племени. Про таких говорят, что они избраны богами. Возвеличенные воины обладают высшим положением среди клана. Они нередко получают клеймо своего божественного покровителя в виде легко распознаваемой татуировки, следа от раскаленного железа или узора из шрамов.

С того момента, как он получает благословение, деяния избранника, по легенде, наблюдает и оценивает его покровитель, а иногда, если он особенно могущественен, и другие боги. Воин может начать мутировать, часто становясь крупнее и сильнее, а его кожа может затвердеть, выдубиться или даже стать хитином, образуя природный доспех. Такие качества расцениваются весьма благосклонно, это дар Гибельных Сил, увеличивающий мощь бойца и одновременно возвещая его будущую славу. Наиболее понравившиеся богам будут вновь и вновь возвращаться во Владения Хаоса или в священные места на границе с ними, дабы общаться с повелителями и получать новые награды.

В глазах северного варвара существует естественная и разумная последовательность продвижения от массы кочевников к ветеранам, образующим отборные отряды армий, а от них – к сверхъестественно одаренным, чьи способности выделяют их как предводителей племени. Это уже их враги, а не сами обитатели Севера, говорят о молодых, неотмеченных богами бойцах, которых зовут мародеры из-за их кочевого и разбойничьего образа жизни, воинах Хаоса, чьи превосходные доспехи и положение делают их легко различимыми и чемпионах Хаоса, вождях и величайших воителях.



Если избранному удается преуспеть, он в итоге может стать Повелителем Хаоса. Они - искуснейшие мастера оружия из тех, кто бродит по земле, а их имена оскверняют скрижали истории. К счастью для цивилизованного мира, лишь один из нескольких тысяч начинающих идти Путем Проклятых достигает таких вершин воинского умения. Еще реже появляются те Повелители Хаоса, которых Темные Боги удостаивают вечности рядом с их тронами, возвышая до Князя Демонов. Менее удачливым соратникам в обмен на проданную душу приходится довольствоваться незаметными могилами на каком-нибудь усыпанном мертвецами поле брани, где воронье вычистит до скелета их тела.

И все же грязная смерть – не самая жуткая судьба, подстерегающая на Пути Проклятых. Если воин Хаоса прогневает своего покровителя, мутации станут столь серьезными, что он оступится на дороге к славе, став всего лишь слюнявым безумцем, живущим только ради новых убийств. Такие жалкие твари известны как отверженные. Даже самый обласканный лестью Повелитель Хаоса может обнаружить себя омерзительно искаженным в мгновение ока, обреченным на бесконечное безмозглое разрушение – во имя прихоти Темных Богов.

Более того, если избранный получит слишком много таких сомнительных наград от Гибельных Сил, его смертная оболочка не выдержит колдовских сил, проходящих сквозь него. При достижении этого момента разум и тело воина сомнутся как мягкий воск, измененяемые первородной сущностью Хаоса до тех пор, пока он не станет чудовищным скоплением плоти и клыков, чей облик отрицает всякую здравость рассудка и чье сознание – круговорот ярости и боли. Такие опустошенные бывшие люди называются отродьями Хаоса, но соплеменники не считают их проклятыми, а дают убежище и позволяют оставаться с кланом. В некотором смысле отродья внушают дикарям почтение, ведь северяне верят в то, что лучше прожить очень короткую и очень отвратительную жизнь под Оком Богов, чем состариться, так и не сумев привлечь их внимания.

Испытания мощи

БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ БОГОВ ХАОСА НЕ ПРИХОДИТ БЕЗ УСИЛИЙ. ДАБЫ ВОИН СТАЛ ИЗБРАННИКОМ ЧЕТВЕРКИ ВЕЛИКИХ, ОН ОБЯЗАН ВЫПОЛНИТЬ ТЕМНОЕ ЗАДАНИЕ ИЛИ СОВЕРШИТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ЖУТКИЙ ПОДВИГ ВО ИМЯ БОЖЕСТВЕННОГО ПОКРОВИТЕЛЯ. УСЛЫШЬТЕ РАССКАЗ О ХУНДРАККЕ ДУШЕДЕРЕ, ПРОРУБИВШИМ СЕБЕ ПУТЬ СКВОЗЬ ВИХРЬ НОЖЕЙ, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ ВО ВЛАДЕНИЯ ХАОСА, ГДЕ ЕГО ДУХ БИЛСЯ С ХРАНИТЕЛЕМ КОШМАРОВ И ЗАБРАЛ СЕБЕ ЛАТЫ СЕГО ПАВШЕГО СТРАЖА. ВБЕРИТЕ В СЕБЯ ЛЕГЕНДУ О ГНАРГУЛЬТЕ, ЗАТОЧЕННОМ В НИЖНЕМ ИЗ НИЖНИХ КРУГОВ ТВЕРДЫНИ КРЫСУНОВ СКАВЕНБЛАЙТ, ПРОБИВШЕМСЯ СКВОЗЬ ОКЕАН СКАВЕНОВ И СВАЛИВШЕМ ИХ ОГРОМНЫЙ ВАРП-КОЛОКОЛ ИМ ЖЕ НА ГОЛОВУ. УЗНАЙТЕ ИСТОРИЮ ЗИГМУСА БЕЗЗВУЧНОГО, ТОГО, КТО МОГ ПРЕРВАТЬ ЖИЗНЬ ВО МГНОВЕНИЕ ОКА И ЧЕЙ РАЗУМ СГНИЛ ОТ ШЕПОТА ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА, ВЫРВАННОГО ИМ ИЗ ПОВЕРХНОСТИ МОРРСЛИБА. ЭТИ ТРИ ВОИТЕЛЯ СРАЖАЛИСЬ БОК О БОК С ПРОСЛАВЛЕННЫМИ ИЗБРАННЫМИ ШТОРМА, КТО В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ – ЛИШЬ ЧАСТЬ ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНОГО ПЛЕМЕНИ БРАТОУБИЙЦ. ПОИСТИНЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ХАОСА СТРАШНЕЕ ВСЕХ ПРОЧИХ ВРАГОВ, ВЕДЬ ИХ ЧЕМПИОНЫ НЕСУТ НА СЕБЕ ПЕЧАТЬ БОЖЕСТВЕННОГО.

«Сейчас» находилось одновременно и вчера, и века назад – Урлф возвышался во главе огромного стола в зале Снэгра, что в Норске. Вчера и века назад - потому что во Владениях Хаоса река времени течет не так, как в мире смертных, а может петлять самым невероятным и причудливым образом. Время, как он его некогда знал, теперь казалось ему незначительной и простой в обращении вещью. Он расправил крылья, почувствовав, как ихор наполняет вновь материализовавшиеся вены.

Прошли столетия с тех пор, как он ощущал пульс жизни в груди и чувствовал, как легкие наполняются воздухом, или все это было лишь прошлым днем? Он оставил эти отвлеченные раздумья и огляделся вокруг, осознав, что он вновь стоит в зале Снэгра, что в земле Норска – хотя зал разрушался и отстраивался заново несколько раз за то время, которое утекло с тех пор, когда он находился здесь как смертный человек.

«Какая причина заставила вас призвать меня в мир Смертных?» - прогремел в зале его голос. Находившиеся в строении люди в ужасе сжались при этих нечеловеческих звуках, ибо голос его был голосом демона, а не человека, а слова демона порождают отклик в темных уголках разума, тех, которые лучше оставлять незатронутыми.

Урлф посмотрел вокруг и увидел ряды воинов, вооруженных для битвы, среди их числа были один или двое, несущие благословление богов. Его взгляд пал на колдуна, который провел ритуал вызова, и он сразу ощутил чародейские узы, которые подпитывали его и удерживали внутри круга, составленного из рун. Глаза мага светились в экстазе, вызванном чистой магией, струящейся сквозь его тело – тело, явно измененное связью с колдовскими ветрами и несущее клеймо богов. Но ответил ему не колдун, а высокий воин, сидевший во главе длинного стола – вождь племени.

«Гридал, Владыка Снэгра и Бич Юга, взывает к Урлфу-демону, ибо завтра мы идем на войну – и под луной, временем силы Урлфа, я прошу благословения Демона».

Урлф выслушал ответ этого смертного, подобный тому, который он сам держал гораздо раньше, будучи в то время повелителем Снэгра. Или, может, это было не так уж давно, потому что этот человек - Гридал, стоящий перед ним, выглядел чем-то похожим на сына Урлфа. Широкие пряди золотистых волос спускались на его бледные, как некогда и у самого Урлфа, скулы. Теперь гривой Урлфа был пылающий огонь, а его кожа стала черной как сажа. Его глаза светились красным, как тлеющие угли, а когда он говорил, слова вырывались меж клыков из сверкающей стали. Таков был облик, хранимый в сознании его родичей – поэтому таким же была форма воплощения его бессмертного духа.

«Ты осознаешь условия сделки, Гридал, Владыка Снэгра?» - спросил демон. «Я понимаю условия, Урлф-демон», - уверенно ответил Гридал, но Урлф чувствовал ужас, сочащийся от его души – мало что смертный может укрыть от демона, но еще меньше он может укрыть от демона, который сам когда-то был смертным.

«Тогда получи благословение Кхорна», - прорычал Урлф, и Владыка Снэгра шагнул вперед к границе круга рун. Он был так близко, что демон слышал, как быстро бьется его сердце и как стремительно бежит теплая красная кровь по его телу из плоти. Урлф протянул огромный коготь и прикоснулся к брови человека. Это было легчайшее из касаний, его коготь лишь слегка погладил кожу человека, но внезапный выброс силы изнутри круга отбросил Гридала, как разряд молнии.



Гридал поднялся с земли, его голова раскалывались, а мышцы болели в сто раз сильней, чем после любого удара топора, который он получил. Демон исчез, а там, где он стоял, пол почернел и выгорел. Он почувствовал в воздухе сильный запах горечи, подобного которому еще никогда не ощущал. Взоры всего племени были направлены на него, все молча застыли, разинув рот. Только колдун, Хама, бессвязно бормотал, корчась в грязи. Топор! Гридал потянулся к выпавшему из рук топору, впервые заметив рубцы обгоревшей кожи, образующие на предплечье грубый символ черепа – метку Кхорна. Его руки сомкнулись на рукояти топора – руки, которые были его, но уже совсем не те широкие, сильные руки, принадлежавшие ему с рождения. Они были черными и чешуйчатыми, с вытянутыми когтистыми пальцами, очень похожими на когти Урлфа-демона. Сжимая в руках топор, он почувствовал, как грудь его переполнила сила, голова очистилась, а вся боль ушла. Гридал выпрямился в полный рост – став явно выше, чем прежде – и оглядел своих воинов с новой уверенностью и новым понимаем того, что должно было делать. Он был силен, он был могуч, и он знал, что несет на себе благословение своего бога, равно как и его метку. Гридал поднял топор над головой и проревел:

«Сделка заключена!»


A.Smith.

Сага Калака Суордссона

Как ее рассказывают воинам племени Собратьев Ворона на Зимнем Восжигании Огня

...и в то время огня и безумия, воитель шел на север
Герой, рожденный сильноруким, коварнее волка
По имени Калак Суордссон, его когтем стал меч, а клыками – иззубренный топор
Одной зимней ночью он ощутил прикосновение древних богов
Но лишь подвиги крови и безумия привлекали взгляд Темных Владык
Его люди искали славы в горах, потерянные среди множества дней
А Калак Суордссон охотился на зверя, сам являясь добычей
Той закованной в чешую твари, чье брюхо полнил вечногорящий огонь
Холодный коготь рванул, полыхнуло адское пламя, свирепый зверь взвился в воздух
Калак Суордссон нанес удар, тяжко ранив чудовище
Волки собрались вокруг, пока Калак горел заживо
Но Калак поверг жутких псов столь же быстро, как пшеницу срезает серп
Чудовище, опутав жилами, оттащил он к пещере
Калак принес в жертву сердце твари-змия
И Повелитель Изменений откликнулся на его призыв, усмирил боль Калака
Вечно теперь Калаку гореть ярким огнем проклятия
И с того дня люди приходили к нему, отдавая свои клинки
Калак повел свою армию против орд зеленокожих
Черная кровь запятнала девственный снег, ярко сверкала звезда героя
Бог Черепов наградил его бронзовыми латами, предвосхитив рассвет
Но Калак, дабы Боги не отвергли его, не впал в грех гордыни
Хоть многих поверг лежать в крови он, скромен оставался воин
Каждый месяц удваивалось число его последователей
Стальной орды, что шла в сражение в поиске благословления Властителя Хворей
Так было, что Калак Суордссон пришел к Адской Яме
Где крысуны и уродливые мутанты рыскали в тенях
Калак одарил Крысиного Короля поцелуем заразы
И предал ржавому мечу легионы кошмарных тварей
Бесчисленны стали верные ему, Калак повернул на юг
Господин Радости шептал ему серебряно-сладкими, острейшими устами
«Дворец для князя», сказал он, «и южане неплохо строят их
Насыщайся плотью, лакомствами и кроваво-красным вином»
Так Калак Суордссон поверг слабака-«Императора» людей
Он взял его трон и золотой скипетр и вскоре начался пир
Десять тысяч несущих клинок ревели его имя, а Калак стоял выше всех
Его провидцы провозгласили, что близится бессмертие судьбы героя
Владыка Калак, когда-то столь юный и нерешительный, обжег ночь своим могуществом
Его вены пели от колдовского ихора, пока не настал темный час
И тело героя не выдержало, гора живой кости
Осталась на троне южан, как шутка капризных богов.



ВОИНЫ КХОРНА

Кхорн – величайший среди Богов Хаоса, так как он – воплощение ярости. Известный как Карнат, Кхоргхар, Акхар и под сотней иных имен, Бог Крови почитается почти в каждом северном племени. Кхорн всегда представляется как гневная, ревущая сущность бесконечной силы и непревзойденного воинского умения, награждающая храбрецов, искусных бойцов и завоевателей. Обезумевшие от запаха крови служители Повелителя Черепов охотятся и убивают даже за пределами мира смертных, наслаждаясь истреблением жизни, где бы оно ни происходило – под палящим солнцем или багровой луной. Кхорн алчно взирает на резню, совершаемую в его имя, и кровожадное рычание разгневанного божества разносится по бездне между мирами.

Повелителя воинов изображают в виде чрезмерно мускулистого псоглавца-гиганта в вычурных латах, возвышающегося на громадном троне, украшенном бронзовыми барельефами. Трон, в свою очередь, попирает великую гору окровавленных костей. Здесь покоятся не только черепа его верных чемпионов, но и останки всех тех, кого они принесли ему в жертву. Число их не поддается подсчету, поскольку каждую минуту каждого дня все новые головы слетают во славу самого жестокого из богов. Терзающие гончие обгладывают все поступающие подношения, вечно готовые гнаться за трусами, избегающими честного боя. Никогда Кхорн не удовлетворится количеством черепов у подножия своего трона, так как, насыщая его жажду величия, эти черепа не могут утолить его вечную жажду крови.

Не только свирепые северные дикари поклоняются Богу Крови. Многие культуры чтят разные его воплощения под другими именами; даже эльфийский бог убийства, Каин, как считают некоторые, является частицей Кхорна. У него нет храмов, и единственный священный обряд его – смертельная схватка, поскольку место поклонения ему – поле брани. Неразборчивое кровопролитие, вершимое служителями Повелителя Черепов сопровождается простой и леденящей душу молитвой-боевым кличем – «Кровь Богу Крови!»

Воинский кодекс Кхорна несложен: кровь и еще больше крови, независимо от источника. Бог Воинов в целом презирает колдовство, хотя зачарованные клинки, дающие возможность более грандиозной резни, высоко ценятся его последователями. Нет магов, поклоняющихся Кхорну, так как избранники божества служат олицетворением тех, кто живет и погибает на пути меча. Распространенным знаком бога является Ошейник Кхорна, массивное кожаное кольцо с шипами на обеих сторонах. Говорят, что такие амулеты защищают владельца от вражеских заклятий, а также что сами терзающие гончие, собакоподобные демоны Кхорна, носят похожие обереги.

Чемпионы Кхорна зачастую непредсказуемые бойцы, ведь день, прожитый без кровопролития, считается ими потерянным днем. Более того, Бог Насилия благосклонно относится к тем, кто приносит в жертву своих друзей и союзников, и карает тех, кто не решается исполнить роль палача. В конце концов, Кхорна не интересует происхождение крови, только то, что она продолжает течь. Именно поэтому даже чемпионы других богов ненавидят и страшатся избранников Повелителя Черепов. Несущие метку Кхорна крайне ревнивы к славе прочих, и пока они не осознают, что их бог свел их вместе ради более жестокой битвы с общими врагами, встреча двух чемпионов неизбежно закончится кровопролитием и убийством.

Армии, идущие в поход под знаменами Кхорна – ужасающее зрелище. Из всех служителей Гибельных Сил именно рабы Кхорна выше всех прочих ценят боевое искусство и железную волю. Отборные солдаты Повелителя Черепов маршируют без устали, угроза сквозит в каждом их шаге. Окованные бронзой стяги источают кровь, они украшены выпотрошенными телами и скользки от крови, пролившейся из жил. Во время марша воины сохраняют угрюмое молчание, каждый погружен в грезы о бойне. Вокруг них воздух тяжек от сгустившегося напряжения, ведь чем дольше воин удерживает в ножнах свой клинок, тем страшнее будет грядущий выплеск гнева. Когда воинство Кхорна достигает поля брани и выстраивается в боевые порядки, последователи Бога Крови преображаются в ревущую лавину стали и мышц, вламывающуюся во вражеские шеренги подобно кулаку самого Кхорна.

Багровая река

В КОНЦЕ 2103 ГОДА ПО ИМПЕРСКОМУ ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЮ, ПЛЕМЯ ОХОТНИКОВ ЗА КРОВЬЮ РЕШИЛО ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ ПОВЕЛИТЕЛЮ ВОЙНЫ ЧЕРЕПА ОБИТАТЕЛЕЙ ДАЛЬНИХ СТРАН, И ОТПРАВИЛОСЬ В ПОХОД НА СВОИХ ВОЕННЫХ КОРАБЛЯХ. ПРОДВИГАЯСЬ НА ЮГ, ОНИ В ИТОГЕ ДОСТИГЛИ АРАБИЙСКИХ ПУСТЫНЬ. ХОТЯ СЕВЕРЯН БЫЛО МЕНЕЕ СОТНИ, А ВОЙСКА АРАБИИ НАСЧИТЫВАЛИ МНОГИЕ ТЫСЯЧИ, ВОИНЫ ХАОСА ПРОРУБИЛИ СЕБЕ ПУТЬ, ПОКОРЯЯ ЗЕМЛИ. ЭМИРЫ НЕИЗВЕДАННЫХ КОРОЛЕВСТВ НАСЫЛАЛИ РАЗУМНЫЕ БУРИ И ОГНЕННЫХ ДУХОВ, НО, КО ВСЁ БОЛЬШЕМУ ИХ ОТЧАЯНИЮ, ПОСЛЕДОВАТЕЛИ КХОРНА С КАЖДОЙ БИТВОЙ СТАНОВИЛИСЬ ВСЕ РЕШИТЕЛЬНЕЕ.

СЛЕД, ОСТАВЛЕННЫЙ ЗАХВАТЧИКАМИ, ПРОРЫВАЮЩИМИСЯ ЧЕРЕЗ АРМИИ, ПОСЛАННЫЕ ОСТАНОВИТЬ ИХ, БЫЛ ОТМЕЧЕН ЛУЖАМИ И ПРУДАМИ КРОВИ. ШЛИ ДНИ СРАЖЕНИЙ, И ОНИ СЛИВАЛИСЬ МЕЖДУ ДЮНАМИ В БАГРОВЫЕ РУЧЕЙКИ. ЭМИРЫ ПОСЫЛАЛИ В БОЙ С НЕСОКРУШИМЫМИ ПЕХОТИНЦАМИ ХАОСА ОТБОРНЫХ ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ И ОТРЯДЫ КОННИЦЫ, НО ЭТО НЕ ПРИНЕСЛО УСПЕХА, ДЕМОНОПОКЛОННИКИ СРАЖАЛИСЬ С ЯРОСТЬЮ БЕРСЕРКЕРОВ, И ВСКОРЕ РУЧЕЙКИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ПОТОК.

ОТЧАЯВШИСЬ, ПРАВИТЕЛИ АРАБИИ ОТПРАВИЛИ В АТАКУ ГРОМАДНЫХ ЗВЕРЕЙ И АРМИИ, ЗАТМЕВАЮЩИЕ ДЮНЫ СВОИМИ ШЕРЕНГАМИ. ВСКОРЕ ПОТОК СТАЛ РЕКОЙ. ХОТЯ ВСЕ СЕВЕРЯНЕ В ИТОГЕ БЫЛИ ПЕРЕБИТЫ, ИХ ПОВЕЛИТЕЛЬ, КХОРН, ОКАЗАЛСЯ ПОИСТИНЕ ДОВОЛЕН ДЕЯНИЯМИ ПРЕДАННЫХ ЕМУ СЛУЖИТЕЛЕЙ, И БАГРОВАЯ РЕКА, ЧТО ПО СЕЙ ДЕНЬ ТЕЧЕТ ПО АРАБИИ, СЛУЖИТ ПАМЯТНИКОМ ИХ ПРИНОШЕНИЮ.

ПРИВЕРЖЕНЦЫ СЛААНЕША

Слаанеш, Темный Князь Хаоса, самый юный из Четверки Великих. Известный под многими прозвищами – Шорнаал, Ланшор; Владыка Удовольствий является покровителем излишеств во всех занятиях. Повелитель роскоши и творчества, его владения распространяются на музыку, искусство и чувства, а также на садизм, извращения и жестокость. Он – воплощение разнузданности во всех ее формах, и его дыхание чувствуется повсюду - там, где дисциплина уступает искушению, а добродетель – пороку.

Божественно прекрасный и привлекательный, Темный Князь излучает осязаемую и неодолимую ауру обаяния, способную навечно покорить смертного. Слаанеш чаще всего предстает как сияющий и изящный колосс, мужевидный справа и женоподобный слева, с коварным, медовым голосом, которым он опутывает человека, как паук – муху. Слаанеш вырывает души врагов из их тел, пока они с обожанием и влечением вглядываются в его полные страсти глаза.

Варвары Севера ищут благоволения Бога Радости не только ради чистого удовольствия, но и для увеличения личного могущества, ведь Слаанеш способен наделить последователя частицей своей сияющей славы. Истинный приверженец Темного Князя располагает легионами служителей, готовых ради него на смерть, и отборным гаремом, дабы нести его семя. Слаанеш почитается и в Старом Мире, где его постулаты об удовлетворении малейшей прихоти и порока пользуются тайным одобрением. К изыскам Бога Радости человек очень быстро привыкает, и вскоре его последователи полностью погружаются в бездны гордыни, самолюбования и пресыщенности.

Никто не способен защититься от Темного Князя, ведь его могущество – не какая-то первородная стихия, которую можно обойти или встретить щитом и мечом, но воплощение тайных страстей и желаний, скрывающихся в душе каждого разумного существа. Слаанеш алчно подпитывается слабостями смертных, жадно взирая, как объекты его игр вступают на Путь Проклятых. Сколькие бессознательно пали в его мягкие объятья, поддавшись пороку себялюбия? Сколько предводителей и царей обратилось к Темному Князю, желая укрепить свое положение или приобрести поддержку и уважение подданных?

Избранные Бога Радости – величественные, харизматичные лидеры, обожаемые своими сторонниками и привлекающие на свою сторону все новые отряды. По мере того, как чемпион становится все более самовлюбленным, он начинает терять то, что делало его человеком. Впрочем, даже отдаление избранника и превращение его в сверхъестественное существо всего лишь увеличивает радость последователей чемпиона. Клейменый Слаанешом невероятно горд от полученных им даров Темного Князя, он наслаждается похвалой и лестью простых смертных. Такие чемпионы – удивительные создания, с притягательностью, намного превосходящей обычную физическую красоту, сражающиеся с прирожденной грацией и выдающейся точностью и ловкостью. Само присутствие избранника воодушевляет его сторонников, они излучают ауру, что укрепляет дух соратников и вдохновляет их на деяния поистине великой самоотверженности и преданности. Боль, страх, честь и долг становятся всего лишь умозрительной абстракцией, как для жреца Морра мертвое тело является всего лишь объектом изучения. Когда раб Слаанеша погружается все глубже в бездну порока, все большая часть человечности исчезает с каждым извращенным деянием, пока он окончательно не переродится в прекрасного, но жестокого тирана, полностью сосредоточенного на своих желаниях. Все прочие существа выглядят продолжением воли чемпиона, служащие для удовлетворения страстей или подлежащие уничтожению.

Сверкающее воинство Слаанеша представляет собою роскошное зрелище. Длинные, изящные знамена прославляют доблесть Повелителя Армии и выражают безграничную преданность Темному Князю. Каждый воин украшен вытатуированными и приколотыми к телу нечестивыми печатями и рунами, обжигающими незащищенный глаз, а с отполированной до блеска и покрытой лезвиями брони свешиваются тонкие шелка и аккуратно содранные кожи жертв. Чемпионы Слаанеша шествуют и скользят по полю брани с мягкой и легкой грацией, змеевидные языки мелькают, вкушая аромат страха, разлитый в воздухе. Хотя рабы Бога Пресыщенности увлекаются всеми видами грешных радостей, известных в мире людей и за его пределами, наиболее, пожалуй, любимое их занятие – быть в горниле схватки, где поклоняющийся Слаанешу может омыть себя горячей кровью и насладиться стонами умирающих.

Темное пиршество

Среди крестьянских общин Нордланда бытуют сказания о Темном пиршестве, завершении успешной военной кампании Гюнтхольда смелого против племени демонопоклонников, проведенной весной 1666 года. Тайный ковен приверженцев Слаанеша процветал в самой цитадели Гюнтхольда, и он подготовил праздничное пиршество, столь же роскошное, сколь и преждевременное. Бесконечные потоки экзотических кушаний и крепких напитков в сочетании с безудержной музыкой и вызывающими плясками танцовщиц одурманили разум людей Гюнтхольда. По мере того как атмосфера пиршества становилась все более разнузданной, капитаны присоединялись к веселью во всех возможных его проявлениях. Прошло немного времени, и все участники оказались на полу, без одежды, уподобившись диким зверям. Снаружи замка, после получения сигнала от культиста, воины Хаоса начали свое наступление к крепости, легко прорубив дорогу через лишенные командования армии. Их целью была пиршественная зала. Когда избранные Слаанеша выбили двери и обрушились на празднующих, случившаяся бойня стала поистине эпической. В ту ночь состоялся и второй пир, жуткое застолье, столь омерзительное, что оно будет вечно жить в веках в виде легенды, предостерегающей от пренебрежения могуществом Бога Удовольствий.




A Smith.

ЖУТКИЕ ОРДЫ НУРГЛА

Нургл – Повелитель Разложения. Именно он вызывает голод и болезни, и к нему взывают смертные, желающие получить защиту от жестоких хворей или неизбежного упадка, приходящего с течением лет. Рано или поздно всякий человек чувствует гибельное касание Нургла. Когда урожай гниет на корню, когда заболевает ребенок, когда полученные на поле боя раны начинают гноиться, ему приносят жертвы, чтобы отвести жуткую напасть. Такие приношения нередко приносят успех, но благосклонность Бога Отчаяния покупается ужасной ценой.

Называемый Нурглитчом, Оногалом, Нейгленом и множеством иных прозвищ, Нургл – древний и широко известный бог. Он притязает на титул Владыки Всех Вещей, ведь абсолютно неважно, насколько прочным и постоянным выглядит нечто, оно всегда подвластно физическому разложению. Сегодняшний дворец завтра обратится в развалины, дева утра станет ночной каргой, а надежда текущего мига – лишь основание для вековечного сожаления.

Темная сторона примитивных божеств плодородия и природы, Бог Чумы изображается как добродушный, почти радостный бог, известный своим изуродованным последователям как Папаша или Дедуля Нургл. Хотя он – Владыка Разложения, чье тело искалечено заразой, он полон жизнерадостности и желанием просвещать – Нургл ценит любую жизнь, от плачущего младенца до чумного вируса. Когда неверные стонут и кричат от горя, завидев опустошение, принесенное разрушительной эпидемией, приверженцы Нургла смеются и танцуют, взирая на великие труды своего господина. Они осознали бесполезную тщетность попыток отвергнуть Бога Отчаяния и неизбежный упадок, который он воплощает, приняв роскошные плоды гниения, хвори и гибели. Какой смысл бороться против проявления энтропии, если она столь же безудержна, как и само время?

Для своих избранников Бог Чумы представляется в обличье громадного, раздувшегося существа, покрытого источающими гной язвами, прыщами и нарывами. Он окружен темным пологом из крохотных демонических насекомых, каждое из которых несет на спине метку Нургла. Его кожа – сплошные разрывы и лохмотья, сквозь которые вываливаются неописуемые смрадные внутренности, повисая на брюхе подобно гирляндам. Их разверстых кишок выпрыгивают нурглики, омерзительные блохи Папаши.. Они хихикают и визжат во время игр среди нечистот.

Дедуля Нургл – щедрая душа. Он никогда не жадничает и не скупится, одаряя владения смертных своими последними снадобьями, ведь варева в его вонючем котле хватит на всех. Как говорят, Повелитель Чумы радуется каждой новой лихорадке, каждой уникальной аллергии и нарыву, и из всех богов именно он проявляет наибольший интерес к страданиям своих смертных сторонников.

Чемпионы Бога Отчаяния, хотя и являются сосудами для болезни, сами не страдают от нее, так как им безразличны боль и неудобства. Пусть тела избранников гниют и лопаются, дух Нургла поддерживает их. По этой причине чемпионы способны выдержать повреждения и хвори, которые обрекут на смерть любое другое существо, и продолжить сражение во славу Нургла. Они омерзительны на вид, больше прочих чемпионов Хаоса, их разлагающаяся плоть, вздутые от трупного газа животы и смрад могилы явно напоминают всем о том, что в конце пути ждет живых.

Армии, марширующие под стягами Нургла, обладают по-настоящему отталкивающим видом. Тучи жирных мух окружают избранных Повелителя Разложения, погружаясь в открытые язвы и раны, влетая в глаза, ноздри и уши всех, кто смотрит на них. Болезнетворный смрад окутывает воинов Нургла подобно серо-зеленому облаку, удушая всех, приблизившихся к досягаемости ржавых и прогнивших мечей. Не только уныние и нищета царствуют среди пехотинцев Бога Отчаяния, ведь избранные открыто радуются одобрению своего покровителя. Поэтому орды Нургла выходят на бой с разудалым весельем карнавала, их доспехи выкрашены в омерзительную палитру болезни, а мокротный смех-кашель разносится по полю брани, когда полчища Бога Разложения подносят свои смертоносные дары все ближе к противнику.

Рок Старшего Леса

КОГДА ПОЛЧИЩА КУЛА ГРОТЕСКНОГО ОБРУШИЛИСЬ НА ЛЕГЕНДАРНЫЙ СТАРШИЙ ЛЕС, ИТИЛЬ, ПРИЧИНЕННОЕ ИМИ ОПУСТОШЕНИЕ БЫЛО ПОИСТИНЕ ВЕЛИКО. ХОТЯ ЭЛЬФИЙСКИЕ ХРАНИТЕЛИ СИХ ВЛАДЕНИЙ СОБРАЛИ КРОВАВУЮ ЖАТВУ, СРЕДИ ВРАГОВ ОКАЗАЛИСЬ РАЗДУВШИЕСЯ ВОИНЫ ХАОСА, НЕУЯЗВИМЫЕ ДЛЯ СТРЕЛ СТРАЖЕЙ. ХУЖЕ ТОГО - , ВНЕШНЯЯ КРОМКА ЛЕСА СТАЛА ЧАХНУТЬ И УМИРАТЬ, ПРЕВРАЩАЯСЬ В ПЕРЕГНОЙ В ТЕЧЕНИЕ СЧИТАННЫХ ДНЕЙ.

В ТО ВРЕМЯ КАК АЗРАИ ОТСТУПАЛИ К ИЗУМРУДНОМУ СЕРДЦУ ДРЕВНЕЙ ЧАШОБЫ, РАЗГНЕВАННЫЕ ДУХИ ПРИРОДЫ ИТИЛЯ ВВЯЗАЛИСЬ В БОЙ ПРОТИВ ДЕМОНОПОКЛОННИКОВ, ВЫДАВЛИВАЮЩИХ ИЗ ЛЕСА ЖИЗНЬ. ДУХИ ОТБРОСИЛИ ЗАХВАТЧИКОВ НА КРАЙ ИТИЛЯ, НО НЕ МОГЛИ ПРЕСЛЕДОВАТЬ ИХ ДАЛЬШЕ. КУЛ ВСЕ ЖЕ НЕ СДАЛСЯ, И ВЫПУСТИЛ НА ЛЕС ЖУТКИЕ ХВОРИ И БОЛЕЗНИ, КОТОРЫЕ ХРАНИЛ В СЕМИ ЗАПЕЧАТАННЫХ ВОСКОМ СОСУДАХ. ТУЧИ МУХ БЫСТРО РАЗНЕСЛИ ЗАРАЗУ, И ЧЕРЕЗ ДЕНЬ ВСЕ РАЗУМНЫЕ СОЗДАНИЯ, ОБИТАЮЩИЕ В ПРЕДЕЛАХ ИТИЛЯ, КОРЧИЛИСЬ В ТИСКАХ ГНУСНОЙ ЭПИДЕМИИ. ЗАЩИТНИКАМ БЫЛ ПРЕДЛОЖЕН ПРОСТОЙ ВЫБОР — СРАЖАТЬСЯ ИЛИ УМЕРЕТЬ. ВЕЛИКАЯ БИТВА СОСТОЯЛАСЬ НА КРОМКЕ ЛЕСА, НО САМИ ДЕРЕВЬЯ СТАЛИ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ТРУХУ, А ГРОЗНЫЕ СОЛДАТЫ НУРГЛА ИСТРЕБЛЯЛИ ОСЛАБЛЕННЫХ БОЛЕЗНЬЮ ХРАНИТЕЛЕЙ ЛЕСА. С ТОГО ДНЯ ТЕ, КТО ЖИВЕТ ПОД ПОЛОГОМ ЛЕСОВ СТАРОГО МИРА, ПРЕВЫШЕ ВСЕХ ПРОЧИХ НЕНАВИДЯТ ИМЕННО ДЕТЕЙ НУРГЛА. .

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ТЗИНТЧА

Тзинтч, Меняющий Судьбы – воплощенное изменение и непостоянство. Он в высшей степени искусно владеет магией, но также и роком, интригой, историей и обманом. Так как сама сущность Хаоса переплетена с понятием преображения, Тзинтч обладает весомым доказательством высшей власти над всеми, поклоняющимися Хаосу. Ведь без трансформации воин не достигнет величия, боги не смогут благословить его дарами, а живое не станет мертвым.

То, чему смертные приносят жертвы как Тзинтчу, обладает тысячей имен и обличий. Как Чар он известен среди варваров крайнего севера, на таинственном востоке он – Чен, а в душных джунглях юга – Шунч. Единственное, что не меняется – непостоянство. Повсюду Искуснейший Чародей играет роль утонченного манипулятора, чье знание абсолютно и всеобъемлюще. Тзинтч провидит любое зерно зависти и ненависти в сердце человека, равно как и конец пути любой звезды во вселенной. Его замыслы неизбежно противоречивы и необъятны, они простираются сквозь бессчетные эпохи и выглядят в глазах простого смертного невозможными и бессмысленными. Тзинтч – великий кукловод, в чьих лапах нити самой судьбы, позволяющие равно управлять роком врагов и сторонников. Он не изменяет людские жизни ради какого-то особого предназначения, ведь для него целью является сам процесс манипуляции.

У Бога Интриг нет излюбленного облика, нередко он проявляется в форме облака колдовского света, постоянно меняющего окрас. Если Тзинтч все же создает себе тело, его кожа пузырится множеством проступающих лиц, ухмыляющихся и дразнящих наблюдателя. Когда Бог Магии говорит, эти рожи повторяют сказанное, меняя тонкие, но важные оттенки смысла. Его голова вдавлена в грудь, а рога вырастают из плеч, а не изо лба. Основы реальности вокруг Тзинтча тяжко наливаются присутствием колдовства, окутывающего тело бога подобно жидкому дыму, вьющему умопомрачительные и противоречивые узоры. Взирать на него – значит рисковать рассудком, сознание смертного не способно объять вечность, а Тзинтч находится на перекрестке всех вероятностей.

Бог Обмана не только повелевает изменениями, но и искусно владеет той всепреображающей энергией, что смертные зовут магией. Называемый Великим Колдуном, Тзинтч одаряет своих рабов огромной чародейской силой, с помощью которой они могут подчинять реальность своей воле. Оскорбленные, отчаявшиеся и коварные – все молят его о преобладании над соперниками и благосклонности самого рока. В конце концов именно они мутируют сильнее прочих, ведь Тзинтч подразумевает изменение, и настоящие последователи Великого Интригана принимают ниспосланные им искажения тел с восторженным самозабвением.

У Тзинтча много печатей и символов, самое распространенное – знак вечно меняющегося пламени. Его демоны и чемпионы нередко одаряются странными птичьими клювами, когтями и разноцветными перьями. Их кожа и броня постоянно меняют форму и текстуру, образуя отталкивающие лица и калейдоскоп ярких радуг, ошеломляющих тех, кто осмелился на них взглянуть. Те немногие, коим удалось преуспеть на кривом пути Тзинтча, становятся самыми нечеловеческими из всех избранников Хаоса. Они наделены и выдающимся искусством боя, и грозной магией Великого Чародея. Смертоносное сочетание превращает их в хитроумных вождей и великих воинов, командующих армиями с невероятным даром предвидения.

Легионы Бога Обмана не обладают многочисленностью полчищ гневного Кхорна или нечестивой крепостью приверженцев Нургла. Тем не менее, мощь армии Меняющего Судьбы не измеряется только лишь количеством клинков. Небеса над воинством Тзинтча пылают и дрожат от неудержимой силы. Знамена окутаны канатами разумных молний, громыхающих и плюющихся в глаза смотрящих на них. Оружие и доспехи избранных Бога Магии мерцают от ведьмовского огня. Когда Великий Чародей находится на вершине могущества, его воины одаряются сверхъестественной способностью прозревать и действовать в десятке разных развилок грядущего. Капища притягивают еще больше силы к шеренгам верных богу, а колдуны-предводители извергают потоки смертельных проклятий и заряды волшебного огня, изменяющего или испепеляющего все на своем пути.

Появление воинства Тзинтча часто предвещает резкую перемену в течение схватки – прославленный герой обнаруживает, что превращается в деревенского дурачка, безопасное укрытие становится смертельной ловушкой, а храбрый бой до последней капли крови заканчивается всеобщим бегством. Таковы зрелища, развлекающие Великого Интригана. Если изменения, доставившие ему удовольствия, выписаны плотью и кровью, тем лучше, ведь трансформация жизни в смерть – самая совершенная из всех.

Сражение у монолита

СРАЖЕНИЕ У МОНОЛИТА ПРОИЗОШЛО ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО ПЛЕМЯ ЗВЕРОМОРДЫХ ЗАХВАТИЛО МОНУМЕНТ ХРОТРАКСА РАДУЖНОГО И СДЕЛАЛО ЕГО СВОИМ ПЛЕМЕННЫМ КАМНЕМ, ОСКВЕРНИВ МЕРЦАЮЩУЮ ПОВЕРХНОСТЬ ПАМЯТНИКА СВОИМ ПОМЕТОМ. ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ХРОТРАКСА ОБРУШИЛИСЬ НА ДИКАРЕЙ, НО ОБНАРУЖИЛИ БЕСЧИСЛЕННЫХ МЫЧАЩИХ МИНОТАВРОВ И ПРОЧИХ ТВАРЕЙ, ПРЕГРАЖДАЮЩИХ ИМ ПУТЬ. КОЛДУНЫ ПРИЗВАЛИ ВЕЛИКУЮ БУРЮ ОГНЕЙ НА ГОЛОВЫ ВРАГОВ, И ЗВЕРОМОРДЫЕ СТАЛИ ДЕГРАДИРОВАТЬ. ИХ ТЕЛА ИСКАЖАЛИСЬ И ПЕРЕТЕКАЛИ В НОВЫЕ ФОРМЫ, ПОКА НА МЕСТЕ СВИРЕПЫХ И ГОРДЫХ БОЙЦОВ НЕ ОКАЗАЛОСЬ СТАДА СЛАБОСИЛЬНОГО СКОТА, ОВЕЦ И КОЗЛОВ СО СЛЮНЯВЫМИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМИ ГОЛОВАМИ. ИЗБРАННИКИ ТЗИНТЧА ПЕРЕБИЛИ БЕСПОМОЩНЫХ МУТАНТОВ И СОЖГЛИ ИХ НА ГРОМАДНОМ КОСТРЕ. ТАКОВА ЗАВЕРШАЮЩАЯ ГЛАВА ЛЕГЕНДЫ О ХРОТРАКСЕ, ПОСЛЕДНЯЯ ПОБЕДА, ВЫСЕЧЕННАЯ НА КАМНЕ ЕГО МОНОЛИТА.

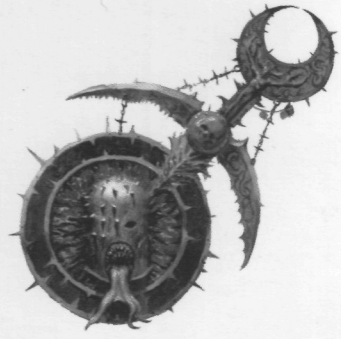

A.smith

ВТОРЖЕНИЯ ХАОСА

По воле богов Хаоса собираются в поход племена Севера. *Громче всего зов слышат Избранные и преданные покровителям* чемпионы Хаоса, но даже самые юные воины не могут не откликнуться на него. Владения Хаоса набухают от силы, и от их границ, на юг, простираются извивающиеся щупальца энергии. Пространство искажается под воздействием смешения мира материи и мира духов, и Теневые Земли захватывают все большую область. Под покровом Хаоса шествуют армии Четверки Великих, или, согласно некоторым утверждениям, *они просто бегут от накатывающейся тьмы. Так или* иначе, племена устремляются на Юг.

Пределы Владений Хаоса меняются, расширяясь, и колдовские ветра умножают свою силу, насыщая мир первородной магией. Как гласят легенды, чемпионы Темных Богов могут чувствовать чары столь же ясно, как простой смертный чувствует ветер или видит волны на море – даже на далеком Юге принимается на веру способность волшебников прозревать колдовские эманации, невидимые глазу людей. В потоках магии скользят твари из Владений, демоны и духи, младшие *божки кланов и даже, так говорят, сами Боги Хаоса. Только* сильнейшие и самые продолжительные выплески энергии позволяют величайшим и опаснейшим созданиям проходить в мир смертных, присоединяясь к большим вторжениям Хаоса, *опустошающим все на своем пути.*

К счастью для смертных, могущество Хаоса всегда колеблется, растет и угасает, его отростки вытягиваются и сокращаются, и большую часть времени тени окутывают пространство у полюса, далеко от земель Юга. Является ли цикличность Хаоса естественным, если для совершенно неестественного мира уместно такое слово, природным феноменом, или же она зависит от капризов богов? *Ответ не имеет значения. Люди с севера* верят – замыслы богов не подвластны разумению смертных, и, возможно, в этом они правы.



НЕИЗБЕЖНЫЙ РОК

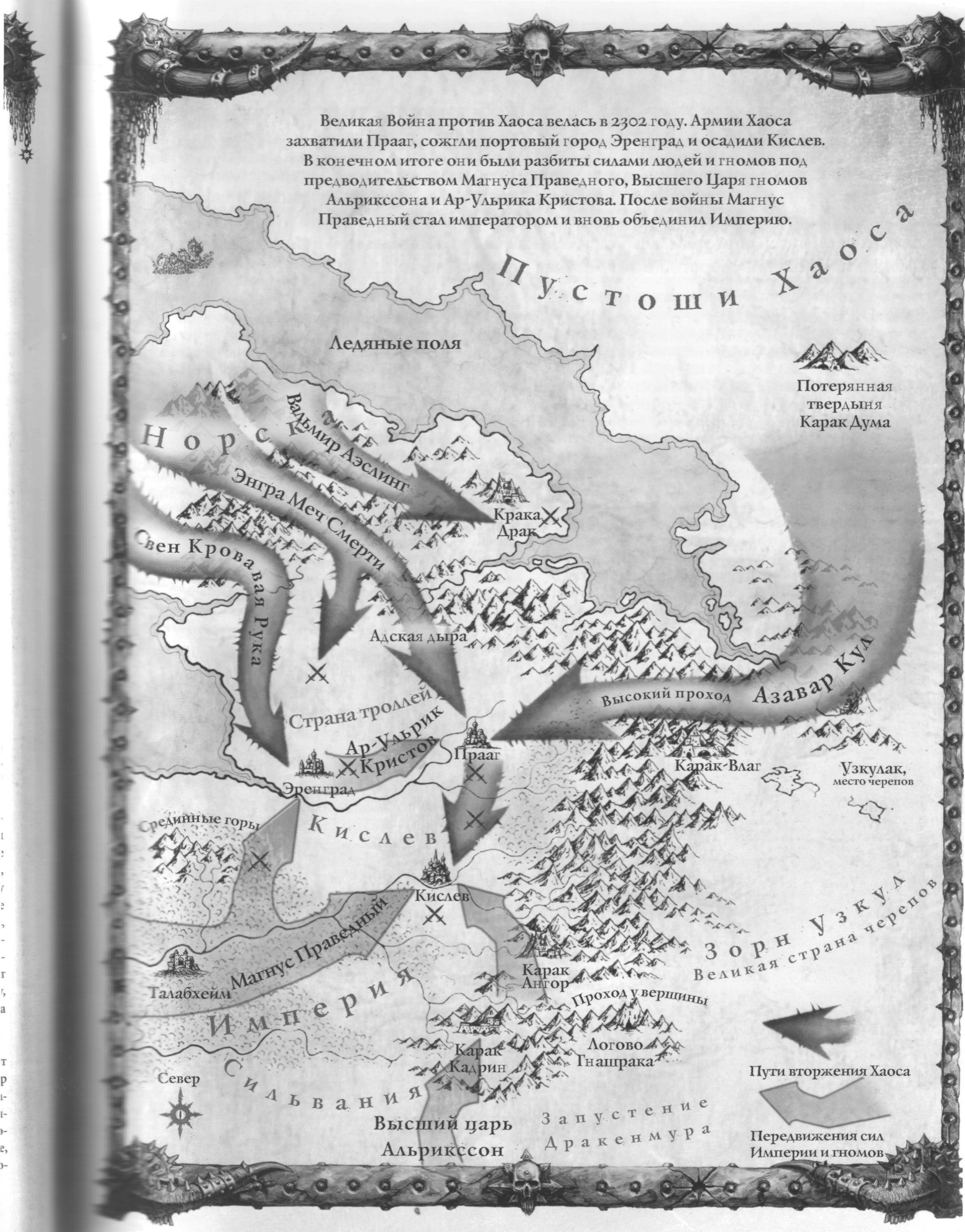
С каждым истаявшим десятилетием угроза от сил Хаоса лишь возрастает. Хотя изменения слишком незначительны для взора человека, чье существование длится всего полвека, по мере смены лет долгоживущие Сланны и ученые эльфов взирают на безрадостную судьбу мира, открывающуюся перед ними.

Промежутки затишья неотвратимо сокращаются, и вторжения Хаоса происходят все чаще. Сотни небольших набегов и походов предпринимаются каждый год, а полномасштабные войны, оставляющие постоянные шрамы в памяти смертных, *случаются все чаще и ведутся все ожесточеннее. К настоящему* моменту все великие вторжения были остановлены и, в конце концов, отброшены назад объединенными армиями гномов, людей и эльфов, но это достались дорогой ценой. Число северян измеряется миллионами, они растут сильными и верными Темным Богам. Хуже того, их союзники-демоны не могут окончательно умереть, и раз за разом возвращаются в битву, осаждая владения рожденных-во-плоти. Придет день, когда против них уже не встанет новая армия.

В царствах смертных мудрецы и безумцы равно распознают *грозные знамения, предвещающие возвращение* Хаоса. Мир вновь застыл на грани полного уничтожения. Те немногие знающие, кто обладает доступом к запретным гримуарам, посвященным вторжениям Хаоса, страшатся – близится время, когда великие нашествия будут происходить каждое поколение, затем каждый год – пока все и вся не погрузится в одно постоянное, непрекращающееся сражение.

Страна Троллей

КРАЯ К СЕВЕРУ ОТ КИСЛЕВА – ЗЛОВЕЩАЯ ГЛУХОМАНЬ, ИЗВЕСТНАЯ КАК СТРАНА ТРОЛЛЕЙ. ХОТЯ САМО ПРОСТРАНСТВО ОТСТОИТ ОТ ПУСТОШЕЙ ХАОСА ДАЛЬШЕ, НЕЖЕЛИ НОРСКА, НИ ОДНО ПЛЕМЯ НЕ ЖИВЕТ ЗДЕСЬ, ПОСКОЛЬКУ КОЛИЧЕСТВО ХИЩНИКОВ, РЫСКАЮЩИХ ПО БЕЗГРАНИЧНЫМ ПРОСТОРАМ, НЕ ПОДДАЕТСЯ ИСЧИСЛЕНИЮ. НИГДЕ В МИРЕ НЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ БОЛЬШЕ ТРОЛЛЕЙ, ЧЕМ ТУТ, НАЧИНАЯ ОТ ЧЕШУЙЧАТЫХ, ПОКРЫТЫХ СЛИЗЬЮ ТВАРЕЙ, ОБИТАЮЩИХ В ТИНЕ РЕК, И ДО ЛИШЕННЫХ ВЕК ЧУДОВИЩ, ТАЯЩИХСЯ В ГОРНЫХ ПРОХОДАХ. РАЗУМЕЕТСЯ, НЕ ТОЛЬКО ТРОЛЛИ НАСЕЛЯЮТ ЖУТКУЮ МЕСТНОСТЬ. ДИКИЕ СТАИ ЛЕДЯНЫХ ВОЛКОВ ВЫСЛЕЖИВАЮТ И НАПАДАЮТ НА ЗАБРЕДШИХ НА ИХ ТЕРРИТОРИЮ, ИХ ГОРЕСТНЫЙ ВОЙ ПРОНЗАЕТ НОЧЬ, КОГДА СТАЯ РЫЩЕТ ИЛИ НЕСЕТСЯ ПО РАВНИНАМ. СНЕЖНЫЕ ЗМИИ ЗАБИРАЮТСЯ В ПРОМЕРЗШЕЕ ТЕЛО ТУНДРЫ, СПОКОЙНО, КАК СМЕРТЬ, ОЖИДАЯ ЗВУКА ШАГОВ ДОБЫЧИ – ПРОБУЖДАЮЩИХ УБИЙСТВЕННУЮ АКТИВНОСТЬ. ХУЖЕ ТОГО, К СЕВЕРУ ОТ СТРАНЫ ТРОЛЛЕЙ НАХОДИТСЯ ТВЕРДЫНЯ СКАВЕНОВ, АДСКАЯ ДЫРА, СРЕДОТОЧИЕ КОШМАРОВ, ЦИТАДЕЛЬ ИЗВРАЩЕННЫХ УКРОТИТЕЛЕЙ ЗВЕРЕЙ ИЗ КЛАНА МАЛДЕР. ХОТЯ КИСЛЕВИТЫ СТРАШАТСЯ СТРАНЫ ТРОЛЛЕЙ, СЧИТАЯ ЕЕ ЛЕДЯНЫМ ЧИСТИЛИЩЕМ, ОТКУДА ЛИШЬ НЕМНОГИЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ ЖИВЫМИ, ВОИНЫ ХАОСА ЧАСТО БРОСАЮТ ВЫЗОВ ЕЕ ОПАСНОСТЯМ. ГДЕ ЕЩЕ ИСКАТЬ ВЕЧНУЮ СЛАВУ, КАК НИ В КРАЮ, В КОТОРОМ ЧУДОВИЩ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЛЮДЕЙ?


Великая Война против Хаоса велась в 2302 году. Армии Хаоса захватили Прааг, сожгли портовый город Эренград и осадили Кислев. В конечном итоге они были разбиты силами людей и гномов под предводительством Магнуса Праведного, Высшего Царя гномов Альрикссона и Ар-Ульрика Кристова. После войны Магнус Праведный стал императором и вновь объединил Империю.
Пустоши Хаоса
Ледяные поля
Потерянная твердыня Карак Дума
Вальмир Аэслинг
Энгра Меч Смерти
Свен Кровавая Рука
Крака Драк
Адская дыра
Высокий проход
Азавар Кул
Страна троллей
Ар-Ульрик Кристов
Прааг
Карак-Влаг
Узкулак, место черепов
Эренград
Срединные горы
Кислев
Кислев
Зорн Узкул
Великая страна черепов
Магнус Праведный
Талабхейм
Империя
Карак Антор
Проход у вершины
Карак Кадрин
Логово Гнашрака
Сильвания
Пути вторжения Хаоса
Передвижения сил Империи и гномов
Север
Высший царь Альрикссон
Запустение Дракенмура

ВЕЛИКОЕ НАШЕСТВИЕ

За истекшие эпохи Старый Мир познал многие войны и преодолел бесчисленные бедствия. Хрупкие царства людей встречали и побеждали врагов, но каждая новая угроза становится страшнее предыдущей, а цена каждой победы постоянно растет. Из всех войн лишь одна известна под именем Великого Нашествия, или, следуя хроникам населения Старого Мира, Великая Война с Хаосом.

ВРЕМЯ ЗНАМЕНИЙ

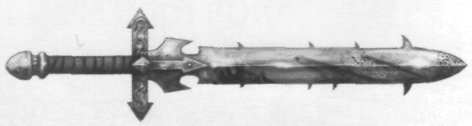
Все лето 2301 года по имперскому летоисчислению по всем пределам Империи, подобно пятнам гнили на больном плоде, проступали знаки надвигающейся катастрофы. Наполнялись кровавой слизью колодцы, что утоляли жажду городов на протяжении целых поколений; свиньи вставали на задние лапы и начинали визжать человекоподобными голосами; урожай погибал в длительных засухах или падал жертвой насекомых, многие из которых обладали ухмыляющимися человеческими головами. Мало кто сомневался в проклятии, наложенном на Империю, поскольку лишь сам Нургл, Повелитель Хворей, обладал властью над столь разнообразным паноптикумом ужасов.

В глазах военного вождя Курган, Азавара Кула, Помазанника, царство людей выглядело спелым плодом, готовым упасть ему в ладонь. Империю лихорадило не только от любимых болезней Папаши Нургла, но и от разложения и развращения, привнесенных тайными последователями Слаанеша. Пока благородные Империи удовлетворяли свои пороки и тратили силы на мелкие дрязги, могущество Хаоса нарастало. В стране не было центральной власти, способной противостоять междоусобице, поскольку императорский дом окончил свое существование, и владения людей служили ставкой в схватке курфюрстов-выборщиков. Отряды демонопоклонниокв беспрепятственно разоряли Кислев и Нордланд, достигая даже Альтдорфа, жемчужины имперской короны. Азавар Кул призвал своих сородичей и приготовился к войне.

СБОР СИЛ

Первые тяжкие свершения Кула произошли на крайнем севере. В своей душе он ощущал – врата между мирами переполнены силой, и вождь спешил, дабы засвидетельствовать их величие. Кул знал, что все истинные дети Четверки Великих слышат зов столь же сильно, как и он. Черная тень Хаоса надвигалась на Юг, поглощая пустоши и превращая их во Владения Хаоса. Перед неодолимым приливом собирались вместе рабы Хаоса, и вождь привлек их под свои знамена. Тень Хаоса ползла все южнее, и могущество Гибельных Сил нарастало. Кул объединил бродячие банды воинов Хаоса у границ Страны Троллей, а всевозможные чудовищные и омерзительные твари следовали за ними, чувствуя безошибочный аромат первородной силы. На его сторону встали полчища демонов, преодолевшие завесу, отделявшую мир материи от Владений Хаоса. В лесах на севере Империи собралось невиданное прежде количество зверомордых. Между Высоким Перевалом к северу от Праага и Срединными Горами наступала богомерзкая орда, столь великая, что ее штандарты и знамена захлестнули горизонт.

С приходом осени имперские провинции пали жертвой беспорядков. Многие тысячи уже погибли от голода и болезней, а тысячи иных искали защиты в переполненных городах. Села, деревни и небольшие городки были оставлены воинам Хаоса, разоряющим все и вся на своем пути. Даже процветающие пригороды Нульна и Альтдорфа оказались под угрозой. Среди темных и кривых городских улочек странные россказни об искуплении проповедовались религиозными фанатиками и предсказателями, вещающими о конце света. Немало отчаявшихся горожан слышали слова откровений и, полностью уверовав в них, сами становились бродячими флагеллантами. Ведьмовство и поклонение Слаанешу были признаны корнем всего зла, поразившего Империю, и сотни невиновных ушли пеплом костров в небеса, вместе с множеством слуг Хаоса, которых отыскали и истребили истовые верующие. Охотники за ведьмами и жрецы подняли народ против последователей Гибельных Сил, и на улицах начались настоящие бои. В Нульне молодой дворянин Магнус привлек громадное число сторонников и, обладая редким сочетанием истинной веры и здравого смысла, очистил город от рабов Четверки Великих.



ТЬМА НА ГОРИЗОНТЕ

Орда демонопоклонников продолжала увеличиваться за счет новых отрядов из прилегающих к Стране Троллей земель. С каждым рассветом численность полчищ росла. Вскоре огни лагерей сравнялись во множестве с звездными россыпями ночного неба, а мокрые от крови пирамиды черепов усеяли равнины, как следствие продолжающихся приношений Богам Хаоса. Поистине, Кул обладал благословением каждого из Четверки Великих, объединившихся для покорения владений рожденных-во-плоти. По легенде, собранная Азаваром Кулом армия была больше всех своих предшественниц, когда-либо виданных Старым Миром.

В Кислеве, самом северном из людских царств, защищающем прочие земли от пределов Хаоса, царь Алексей послал просьбы о помощи на юг, поскольку предвидел день, когда орда Гибельных Сил обрушится на него. Весть достигла Вульфенбурга, где по-прежнему правил граф Баварик Остландский. Владения графа давно уже разорялись зверомордыми, и он был заклятым врагом всех последователей Темных Богов и получил многие шрамы в схватках против слуг Четверки Великих. Меньше чем за неделю он собрал армию и повел ее на соединение с царским воинством. Его сердцем завладела мрачная решимость.

КРОВЬ НА СНЕГУ

Морозные когти зимы вцепились в северные земли, и армия Хаоса начала долгий марш на юг. Силы вторжения, столь многочисленные, что они были подобны морю клинков, проросших в степи, были вскоре замечены разъездами кислевитов. Граф Остланда и все воинство Кислева двинулось на север, на перехват. Два громадных полчища столкнулись где-то между кислевитскими городами Мурмаградом и Чазаском.

Орды Кула превосходили армию Империи не только в численности. Отряды Избранных , ее ядро и основа, оказались непобедимы. Несмотря на это, кислевиты сражались как разъяренные медведи, защищая родные земли. Кавалерийская атака прославленного Легиона Грифона, с его пернатыми штандартами, величественными в лучах зимнего солнца, опрокинула один из флангов демонопоклонников, и на какое-то мгновение в глазах Царя засияла надежда. Но этот блеск угас вместе с появление темных туч, закрывших солнечный диск.

Слухи обратились реальностью – жуткие твари из забытых времен до появления человечества шествовали в рядах орды. Окутанный молниями, предвещающий свое появление громовыми раскатами, титанический шаггот, известный как Колек Солнцеед ворвался в схватку. Легион Грифона оказался рассеян гневом древнего и легендарного создания. Силы Хаоса возобновили наступление, на этот раз во главе с самим Кулом, сжимающим грозную пару боевых топоров. Ярость вождя была ужасающа. Кул разрубал на части равно всадников и пеших, даже поверг наземь громадного медведя Урвича, который, по некоторым рассказам, являлся воплощение изначального духа Кислева. На протяжении всего лишь одного часа снег под ногами сражающихся превратился из девственно-белого покрова в пропитанную кровью, хлюпающую грязь, заполненную останками солдат Кислева и Остланда.

Уцелевших было немного. Полчища Хаоса прервались только для того, чтобы сделать из трупов горы приношений во славу Темным Богам, а из черепов – пирамиды в честь Повелителя Битв. Жуткое воинство опустошило северные земли Царя, прежде чем двинуться на юг вдоль холмистых предгорий Гор Края Мира. Кислевиты надеялись на реку Линск, раздувшуюся от весеннего паводка почти до предела. Это должно было заставить силы Хаоса воспользоваться мостами. Царские армии приготовились защищать переходы до последнего, даже обрушить их в случае поражения. Но колдуны Кула приказали своим последователям сбросить в реку убитых в резне предыдущего дня. Бушующий поток побагровел, замедлил свой бег до шепота, и вновь застыл во льдах.

Авангард Кула, избранные Хаоса, пересекли на следующий день реку Линск, тысячи латных ног сокрушали лед в ужасающем унисоне. Остатки кислевитских солдат устроили последнюю битву на мостах через Линск. Их окружили и быстро уничтожили. За рекой лежали основные просторы Кислева и густонаселенный город Праг. Худшие испытания были еще впереди.



СУДЬБА ПРААГА

Жители города готовились к отражению нападения. Новые тысячи стекались в Прааг из окрестных поселений, приводя с собой скот и засеивая зерном все доступные участки внутри стен. Этого было недостаточно, ведь помимо чрезмерной популяции, город вынужден был содержать и беженцев, ушедших с пути орд Хаоса. Вскоре храбрые горожане начали голодать, а ослабнув, стали легкой добычей жутких даров Бога Чумы. Болезни распространялись по Праагу, словно лесной пожар. Трупы некуда было сбрасывать, и улицы заполнились мертвыми телами.



Снаружи городских укреплений полчища Хаоса разбили лагерь. Вокруг стен Праага образовался новый город – из шатров и палаток, сделанных из дерева, содранных кож и иззубренной стали. Отсюда осаждающие предпринимали случайные вылазки, обычно под предводительством воинов Кхорна, не желающих ждать начала кровопролития. Сам же Кул, оставаясь настоящим тактиком, не пытался штурмовать город до того, как чума сделает большую часть работы за него. Жители Праага отбивали атаку за атакой безумцев с севера, жаждущих крови, все еще безнадежно надеясь на возможную помощь. Слухи о героическом новом лидере с юга достигли осажденных – россказни о воплощенной легенде среди благородных Империи, ведущей армию на их спасение.

И на самом деле, в Нульне, далеко к югу от стен Праага, последователи Магнуса становились все влиятельнее. Он собрал разнородное воинство из самых странных союзников – преданных служителей Зигмара, дикоглазых фанатиков, простых горожан, истово ненавидящих Хаос и профессиональных солдат из гарнизонов провинций. Распознав в Магнусе предводителя, способного объединить мятежные силы Старого Мира, ему оказали поддержку даже курфюрсты-выборщики, приведя свои армии в Нульн.

Среди забитых улиц Нульна яркие мундиры имперских солдат выделялись среди оборванных лохмотьев воинства зигмаритов. Вскоре громадная армия выступила на север, намереваясь разорвать удушающую хватку кольца осады вокруг Праага. Их продвижение оказалось медленным, и с каждым днем защитники города слабели. Когда надежда в сердцах стала угасать, хвори Нургла пожирали все больше и больше жертв, ведь сила любых творений Бога Разложении изначально основана на отчаянии.

В момент наибольшего разгара эпидемии Кул изменил свой метод действий – от железной стены осады к величию всеобщего штурма. Внешние укрепления Праага, бывшие достаточно мощными, чтобы остановить даже сильнейших воинов Хаоса, оказались легким препятствием для чудовищных союзников Помазанника. Шаггот Колек с помощью молота, более древнего, чем раса людей, проделал в стене громадную прореху, в которую устремились слуги Гибельных Сил.

В конце концов, после ожесточенной резни на улицах зимой 2302 года, Прааг пал. Взгляд всей Четверки Великих устремился на пиршество насилия, заполонившее великий город. Азавар Кул приказал своим колдунам сотворить в развалинах храма бога зимы, Ульрика, обряд невероятного размаха, умоляя Тзинтча прийти им на помощь. Вскоре пространство наполнилось первородной силой Хаоса. Магнус опоздал – передовые части отборной конницы находились уже в дне пути от Праага, но это не имело значения. Хаос одержал победу.

ГОРОД ПРОКЛЯТЫХ

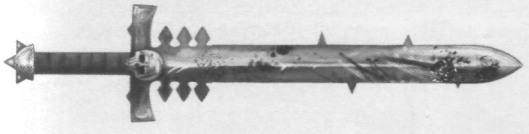
Падение Праага ознаменовалось во Владениях Хаоса рождением великого ветра чернильно-черного цвета. Он пронесся через Врата Хаоса, проревел над Страной Троллей и вторгся в северный Кислев. На улицах Праага он выл и визжал, изменяя все на своем пути. Люди и камень перемеша-

лись, превратившись в жуткие горгульи и омерзительные живые скульптуры. Смертные существа плавились подобно воску, образуя кошмарную насмешку, созданную из плоти города. Заточенные в искаженный камень души кричали от боли. Колонны плакали голосами, ранее принадлежавшими обитателям Праага. Перекошенные мукой лица нарывами выдавливались из стен. Корчащиеся конечности вырастали из мостовых. Прааг стал воплощенным ужасом, примером судьбы, ожидающей весь Старый Мир под властью Богов Хаоса.

Несколько человек сумели избежать адской западни, в которую превратился город, проскользнув через лагерь осаждающих, пока воины Хаоса готовились к продолжению похода на юг. Они принесли весть о падении Праага в город Кислев, где царь спешно собирал войско из слишком молодых, старых или больных, чтобы сражаться ранее в открытом поле. Когда Магнус услышал о гибели Праага, как гласят легенды, он заплакал кровавыми слезами и поклялся именем Зигмара отомстить за совершенные в тот день жуткие преступления.

После взятия твердыни орда Хаоса двинулась на юг, не заметив, что мимо нее прошли передовые части армии Магнуса. Имперская конница вскоре достигла проклятого города, где воины, многие из которых сами были кислевитами, узрели тот ужас, что поглотил их собратьев. Мрачная решимость охватила их, и они повернули вслед за полчищами Темных Богов.

Спустя небольшой промежуток времени конница Магнуса столкнулась с арьергардом Хаоса – разношерстным скоплением звероморбых и отверженных. Люди обрушились на орды Зла с ожесточением, порожденным гневом. Это была небольшая победа, и все же – победа. В те же самые дни основные полки Хаоса продолжали движение вглубь Кислева, не зная об армии людей позади них. На западе воинство Свена



Кровавой Длани достигло портового города Эренграда и, после свирепой схватки, сожгло его дотла.

Дальше к югу главная армия Империи шла к Кислеву под предводительством самого Магнуса. Он прибыл к городу как раз в тот момент, когда орды Хаоса начали окружение. Полчища раскинулись вдоль городских стен, черные знамена развевались на окрестных холмах. Штандарты всей Четверки Великих виднелись среди шатров чемпионов Хаоса. Воины и рыцари Гибельных Сил выстроились в шеренги, ожидая приказа наступать. Каждый из них взирал на человеческий город со смесью ненависти и алчного предвкушения. За ними или между ними расположились колдуны верхом на отвратительнейших тварях. Чудовища, демоны и звери скапливались по краям войска, рыча и блея, готовясь к предстоящей резне.

СРАЖЕНИЕ У ВРАТ КИСЛЕВА

Внутри города царь Алексей управлял обороной и своей новой армией. Наспех обученные и плохо вооруженные, переполненные, впрочем, мужеством отчаяния, кислевиты готовились к отражению натиска Хаоса. В их рядах было много гномов из великой твердыни Вечного Пика, Караз-а-Карака. Несмотря на постоянные неурядицы среди самих горных царств, древний союз людей и гномов оказался прочен, и, не взирая на небольшую численность, отряды, пришедшие на помощь царю, состояли из закаленных ветеранов.

Честь первой волны приступа Темные Боги предоставили своим чудовищным и демоническим союзникам. Свирепый штурм с лихвой восполнил недостаток дисциплины неудержимой яростью. Мерзкие твари выбили кислевитов из сооруженных в спешке внешних укреплений. Армия горожан отошла за стены. Последними, обратившимися к защите города, были гномы, чья доблесть в сдерживании чудовищ помогла людям достичь укрытия.

Кул готовился начать свой собственный штурм, но войско Магнуса уже достигло пределов лагеря демонопоклонников. Солдаты Империи сразу же обрушились на немногих приверженцев Хаоса, оставшихся вне схватки за город, и, когда зигмариты кровью утоляли свою жажду возмездия, воздух наполнили нечеловеческие вопли и крики боли. С невероятной быстротой Кул призвал своих воевод и разделил орду Хаоса на две части, одна из которых продолжила наступление на Кислев, а вторая повернулась к новой опасности.

Удар Магнуса пал подобно молоту самого Зигмара. Прежде чем воины Хаоса подготовились к ответу, войска Империи обратили в бегство крупный отряд чудовищ, звероморбых и демонов, только что вернувшийся с первого приступа. Тысячи солдат Хаоса были уничтожены. Силы Темных Богов с трудом сдерживали грозный натиск Магнуса.

И все же орды Хаоса были еще велики. Хотя Магнус разбил тысячи, много больше тысяч еще сражалось. Жертва своего размера, орда Хаоса медленно перестраивалась, но в конце концов ее численное превосходство стало сказываться. Продвижение имперских полков затормозилось, и вскоре силы людей оказались в кольце врагов. Первоначальный удар проник глубоко в ряды демонопоклонников, но сейчас перед имперскими солдатами выросла стальная стена, выглядевшая непроницаемой. Армии Магнуса пришлось выстроиться в оборонительный круг. Снаружи воины Хаоса отяготили руки клинками, а чемпионы сотни кланов выступили вперед, дабы бросить вызов предводителям людей Империи.

Горожане в благоговении взирали на происходящее со стен Кислева. Вначале надежды взмыли высоко, и они издали громкий радостный крик, наблюдая, как бегут во всех направлениях чудовища, загнавшие их в пределы стен. Клич стал угасать по мере замедления и остановки имперской атаки. Опасаясь, что их спасителей уничтожат прямо на их глазах, гномы Караз-а-Карака выступили из южных ворот и обрушили молоты и топоры на своих мучителей. Воины Хаоса, окружившие Кислев, были отборными отрядами, личной гвардией самого Азавара Кула, и

даже закаленный в сражениях гном-ветеран не очень долго мог противостоять лучшим бойцам Хаоса. Сам Помазанник дрался с яростью Кхорна, разрубив на части два десятка Длиннобородых. Гномы отступили в город с тяжелыми потерями, только половина из них сумела выжить в кровавой резне.



Опасность со стороны Магнуса была устранена, атака подгорного народа захлебнулась, и полчища Хаоса вновь обратили внимание на Кислев. По приказу Кула отборные части Гибельных Сил продвинулись на передний край, и горожанам, наблюдавшим за этим со стен, стало ясно – следующий приступ Кислев уже не переживет. Против подданных царя сосредоточились лучшие из лучших – воины Хаоса, избранные и три колдуна, оседлавшие ужасающих двухголовых драконов. Люди и гномы приготовились дорого продать свои жизни, посылая тихие молитвы своим собратьям, дабы те отомстили за второй уже город Кислева, поверженный за то же число недель.

Когда осадные башни демонопоклонников уже почти достигли городских стен, ход битвы внезапно и неожиданно изменился. Передовые конные части Магнуса, те самые, что опоздали к штурму Праага, прибыли к северному флангу армии Хаоса. Кавалерия состояла не только из имперских солдат, но и из кислевитских степняков, в чьих сознаниях кровоточила свежая рана памяти об ужасе Праага. Они галопом спускались с холмов, опустив пики. С потрясающим ожесточением отряды всадников врезались в полчища Хаоса, начавшие разваливаться под праведным натиском.

Магнус и основные полки Империи отступили к низкому холму, отбивая постоянные атаки мародеров и воинов Темных Богов. За каждого павшего воина Хаоса свои жизни отдавали не менее десяти обычных солдат. Магнус был полон решимости стоять до конца, но, находясь на возвышении, узрел сумятицу, охватившую задние шеренги орды. Радостное озарение подсказало ему, что его собственная конница вернулась с севера. Рабы Хаоса услышали шум битвы, происходящей за их спиной, и дрогнули. Хотя он был полностью опустошен, как физически, так и духовно, Магнус выпрямился в седле и скомандовал последнюю атаку.

Уцелевшие защитники города на укреплениях заметили удар кавалерии по полчищам Четверки Великих и начавшееся бегство темных сил. Царь Алексей почувствовал – победа еще достижима, если он будет действовать быстро и храбро. Врата города распахнулись и все солдаты Кислева до последнего напали на осаждающих. Гномы принесли великий обет возмездия и вновь обрушились на армию Хаоса, их громадные топоры собирали кровавую жатву под грохот древних боевых кличей народа Казалидов. Сам Азавар Кул пал в последней схватке – его шею пробило сзади острое лезвие. Некоторые говорят, что в решающий момент боги покинули его, другие – роковой удар был нанесен одним из его командиров. Причина смерти не столь важна, поскольку лишившись стальной воли вождя, орда Хаоса стала разваливаться на части.

Зажатая с трех сторон, ранее упорядоченная армия Хаоса превратилась в орущую, кричащую толпу. Чудовища кружили туда и сюда, не подчиняясь командам – какофония визга и отчаянных боевых кличей не давала им услышать приказы. Воины Хаоса продолжали сражаться, однако их число было слишком невелико, чтобы удержать все три фронта. Медленно, но неотвратимо, орда Гибельных Сил распадалась на отдельные отряды. К концу дня армия Хаоса была разбита и рассеяна. Конец был уже виден, и, хотя почти все его жители-мужчины погибли, сам город Кислев остался нетронутым.

НОВЫЙ РАССВЕТ

После Сражения у Врат Кислева скверна Хаоса, заполонившая воздух, стала слабеть и отступать. Тьма вновь была изгнана. Прааг снесли и возвели заново, хотя и теперь он остается странным городом, чьи мертвецы ворочаются во сне.

Магнус Праведный, как его называли с тех пор, стал Императором людей, вновь объединившим Империю. Леса были очищены от мародеров и зверомордых, и провинции Остланд и Остермарк освободились от следов Хаоса. Воины Темных Богов, разрозненные, лишенные настоящего вожака, оказались выбиты в Страну Троллей и за ее пределы. Великая Война с Хаосам подошла к концу.

Союз между Четверкой Великих так же завершился, разногласия опять разделили вечных соперников. Возможно, Темные Боги желали испытать прочность защитников человечества, или же вовсе насладиться годом кровопролития и опустошения – истинные цели божеств сложно представить разуму смертных.

Следующие два столетия слуги Хаоса копили силу. Внутри Империи свою работу по порче и проникновению в разные слои общества возобновили последователи Четверки Великих, подготавливая почву для нового вторжения.

Повсюду Гибельные Силы собирают мощь, дабы в очередной раз попытаться вырвать власть над Старым Миром из рук его смертных владык.


A. Smith

ВОЙНА В ГОРАХ

Сказание о бедствии, произошедшем на севере мира, история, неведомая никому кроме служителей Темных Богов и старейшин расы гномов. Легенда об Утраченной Твердыне, Крака Драке и Вальмире Аэслинге, Императоре Хаоса.

Вальмир был решительным и успешным предводителем людей. Вдумчивый и немногословный, он лишь изредка взрывался в приступах гнева, неизменно имевших смертельные последствия для провинившегося. Вальмир заработал репутацию беспощадного и кровожадного генерала, карающего нарушения дисциплины самыми изощренными пытками, что было способно изобрести его воображение, и истово ненавидящего все прочие расы Старого Мира.

Для него гномья твердыня Крака Драк являлось извращением естественного хода вещей, которое необходимо разрушить, поскольку оно располагалось среди гор, по мнению Вальмира, принадлежащих ему. Когда гномы не только отразили первые попытки полководца захватить цитадель, но и выгнали Вальмира из гор, он собрал свои войска и поклялся жестоко отомстить.

СРАЖЕНИЕ У ПЕРЕВАЛА СОСУЛЕК

Вальмир предпринял нападение в середине лета, так как знал – зимние бури и снегопады лишь задержат его армии и помогут защитникам горных владений. Первыми солдатами, вошедшими на перевал, стали многочисленные отряды одетых в меха северян, чьи вожди сияли от оказанной им чести возглавить авангард. Они стали и первыми погибшими. С каждой стороны прохода гномьи стрелки разряжали арбалеты, залп за залпом отправляя болты в скопления тел на дне ущелья. Артиллерийские расчеты обнажили свои спрятанные копьеметы из укрытых снегом расщелин, и каждый металлические снаряд пронзал полдесятка северян. Вскоре проход оказался завален телами павших, над которыми кружились вороны-падальщики.

Предводитель людей не был обеспокоен, ведь гномы открыли свои позиции и, что более важно, указали на входы в туннели, ведущие к подгорным залам. За несколько дней до битвы Вальнир собрал всех до единого воинов Хаоса, откликнувшихся на его зов, разделил их на два крупных отряда и отправил в тяжелый путь через гребни хребтов. Когда последний большой тронг Крака Драка вышел из *искусно укрытого туннеля, дабы спуститься в долину* и добить уцелевших мародеров, воины Хаоса напали на стражей проходов сверху и пробились сквозь ряды гномов в сердце гор.

В этот момент Вальмир дал сигнал начать следующий приступ. Перевал отозвался эхом на страшные вопли и крики, последовавшие от потока отродий Хаоса, отверженных, мутантов и других, несущих темное клеймо Хаоса, хлынувшего в долину. Более жуткой орды не видел доселе ни один сын Гругни, и гномы спешно построились в оборонительные порядки. Полчище страшных тварей бросило себя на стену из щитов, но это не возымело успеха. Лучшие бойцы подгорного народа вели методичное истребление неприятеля, забив трупами весь проход. Вальмир без особого риска для себя мог позволить такие потери, ведь воины Хаоса уже проникли в цитадель, и гномы, во главе с королем Серебрянобородым, оказались втянуты в войну на истощение, в которой у них не было шансов на победу.

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

В тусклом свете лабиринтов улья, источившего пики, избранные Хаоса дрались с ветеранами железоломов, охраняющих рудники и древние коридоры. Камень проходов отражал звук жестоких клинков, звенящих по пластинам громриловых доспехов и доблесть ударов топора, врезающегося в латы Хаоса. В конце концов железоломы были уничтожены. Воинство Хаоса шло дальше во мглу, и все новые и новые гномы выбегали им навстречу из караульных. *Вскоре грохот от столкновения мечей, щитов и топоров* заполнил все подгорное царство, уподобив его кошмарной кузнице, горну, выковывающему лишь омытых кровью героев.

Снаружи, на перевале, стена щитов держалась непоколебимо. Хотя орда чудовищ была усилена стаями уродливых троллей и ревущих огров, это, похоже, только укрепило решимость гномов. По приказу короля в бой с тварями устремились сотни бездоспешных, покрытых татуировками воинов, рубящих чудищ словно дровосеки – молодые деревья, пока земля не утонула в гнусной смеси едкой рвоты и черной крови. Среди вершин затрещали и принялись набирать высоту гирокоптеры, гномы пытались послать весть о нападении в другие крепости. Багровая фигура спустилась с небес на крыльях и вдребезги разнесла странные механизмы – в схватку вступил никто иной, как Агхаск, Князь Демонов, союзник Вальмира. Поистине генерал тщательно продумал план сражения! Внизу под воздушным боем король Серебрянобородый лично установил Камень Клятвы, объявив, что он скорее погибнет, чем отступит. Его тронг вновь обрел дух и удвоил усилия против северян и их жутких союзников. Сражение застыло в равновесии.

ДУЭЛЬ

Громкий щелчок кнута ознаменовал появление самого Вальмира, величественного на своей колеснице Хаоса, влекомой шестеркой устрашающих безкожих медведей. Генерал подъехал к королю и швырнул в его грудь горсть отрубленных гномьих голов. Серебрянобородый разгневался от такого оскорбления чести подгорного народа и проревел вызов на поединок. Повелитель Хаоса сошел с колесницы, дабы один на один биться с королем гномов. Вокруг

них воины обеих сторон затаили дыхание. Долго продолжалась дуэль, вокруг которой кипело сражение за горный перевал. Вальнир был втрое выше Серебрянобородого и обрушивал на противника удар за ударом, но даже его одержимый демоном клинок не мог одолеть зачарованный *громрил доспехов короля. Затем, без предупреждения*, он спустился с Камня Клятвы, наклонив голову набок, словно прислушиваясь к чему-то. Он уставился на врага со злобной улыбкой, когда по долине разнеслось нарастающее эхо от скачущих коней.

Внезапно проход заполнился звуками резни и криками погибающих гномов. Союзники Вальмира из-за пределов Страны Троллей появились ровно в назначенный час и врезались в тыл гномов мощнейшей атакой. Зажатых между гущей пехоты и таранным ударом напавших рыцарей Хаоса гномов быстро убивали клинками и стаптывали копытами. Король Серебрянобородый, чье лицо стало багровой маской ненависти и гнева, располагал единственным словом как ответом на чудовищные насмешки Вальмира.

«Пушки!» - заорал король во всю мощь своих легких.

Крик был подхвачен и отослан к «орлиным гнездам», где ждали артиллерийские расчеты. Мрачнолицые, они выкатили древние орудия, бывшие последним резервом твердыни Крака Драк. Гномы полностью осознавали смысл королевской команды. Зажегся огонь, пламени скормили фитиль, *а с него оно проникло в стволы пушек. Спустя мгновение* бесконечность возможностей была скована внутри исчезающего, мимолетного отрезка времени.

ГНЕВ ГРИМНИРА

Грохот расколол небеса подобно возмездию самого Гримнира – гномьи орудия открыли огонь. Их целью был не воины Хаоса, но сам противоположный край долины. На протяжении нескольких ударов сердца полчища Хаоса *испытывали облегчение, наблюдая как покрытые рунами* ядра врезались в скалы. Затем, в сопровождении серии разрывающих барабанные перепонки громыханий, горный склон покрылся разломами и обвалился. Громадные куски откалывались от искусно подготовленных расщелин и мастерски ослабленных вершин, вламываясь и увлекая за собой нижние выступы. Звук камнепада нарастал, и с высочайших пиков начал сходить снег, соединяясь с камнем в катастрофической лавине, потрясающей сами горы. В течение считанных мгновений обвал полностью завалил долину, навеки похоронив разрозненные остатки армии гномов и несколько сотен тысяч северян.

Последним землесокрушающим приказом король Серебрянобородый спас теплые земли за горами от смертоносного внимания Повелителя Хаоса. Объединившиеся под стягом Вальмира племена впали в сумятицу и разбрелись в разные стороны. Крупное вторжение сил Хаоса было остановлено еще до его начала.

Для подгорного народа Крака Драка цена оказалась поистине высока. В темных недрах гор лучшие воины Вальмира продолжали сражаться, мрачно и методично истребляя *гномов, уже считавших себя в безопасности. Твердыня* была вычеркнута из анналов истории. Пусть и посмертно, Вальмир исполнил свой обет.



Война в горах

ПРИШЕСТВИЕ АРХАОНА

Помазанник, Властитель Последних Дней, Архаон – самый свирепый и самый истовый в вере предводитель воинов Севера. Как Избранный Всех Богов Хаоса, он обладает благословениями каждой из Темных Сил. Это предназначение не было возложено на него, но он сам вырвал его у судьбы сверхчеловеческими деяниями, говорящими о мастерстве, безжалостности и решительности.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Будущий Помазанник появился на свет не в землях Севера. Хотя немногие из последователей Избранника знают об этом, человек, который станет Архаоном, пришел с далекого Юга. Когда-то он служил Зигмару как преданный рыцарь-храмовник, чистый в помыслах и деяниях, и каждая мысль воителя была посвящена уничтожению Хаоса. Возможно, если бы Архаон не стремился столь истово повергнуть Гибельные Силы в своей прошлой жизни, его судьба могла бы стать совсем иной. Однако Боги Хаоса всегда наслаждались падением благочестивых.

Прирожденный боец, равно как и целеустремленный ученый, человек, превратившийся в Помазанника, нередко изучал древние свитки и гримуары, запертые в подвалах храма, надеясь отыскать способ победы над омерзительными сущностями, царящими на Севере. Сии тексты были покрыты завесой секрета из-за веской причины, и его изыскания оказались чем-то худшим, чем простая неудача. Жрец-храмовник нашел коллекцию еретических манускриптов, переведенных одним из учеников печально известного Некродомо Безумного, сумасшедшего и стародавнего пророка, по легенде вырвавшего свои глаза после видения о гибели мира в руках Темных Богов.

Что именно почерпнул будущий Избранник из запретных источников остается неизвестным, однако мифы говорят о том, что он осознал ужасную истину. Храмовник кричал от гнева, пока его голос не охрип и не сорвался, проклиная богов Империи и низвергая их как обманщиков и лжецов. Превратив в пепел величественное старинное здание вокруг себя, бывший жрец буйствовал среди пламени. Он отказался от прежнего имени и прежних богов и принес жуткую клятву не только отдать свою душу и тело Хаосу, но и посвятить новую жизнь истреблению заблудших глупцов, поклоняющихся ложным божествам Империи.

Первым деянием Архаона как последователя Четверки Великих стало выслеживание и уничтожение всех членов своей семьи. Он сжег свой скромный дом в городе, так что не осталось ни одного следа от прежнего существования Помазанника. С того самого дня единственным делом, имеющим для него значение, было служение Хаосу.

Исполненные скверны манускрипты содержали не только откровения Зла, заставившие Архаона встать на сторону Гибельных Сил, но и пророчество Некродомо о Последних Днях. Он узнал о том, что великий воин появится из тьмы, чемпион, несущий равную долю благословлений от каждого из Четверки Великих. Именем его станет - Избранник Всех Богов Хаоса. Дабы стать Избранником, надо доказать свои способности, собрав шесть великих вместилищ силы, принадлежавших его предшественникам. Архаон дал зарок обрести имя или погибнуть в процессе, поскольку после своего прозрения лишился какого-либо смысла влачить дальнейшее бесцельное существование.

ПЕРВЫЙ НЕЧЕСТИВЫЙ ПОИСК

Началом странствий Архаона стал его путь к Алтарю Первородной Тьмы, находящемся в далеком Наггароте, краю садистов и предателей - темных эльфов. Собрав небольшую армию странствующих воинов Хаоса, назвавших себя Мечами Хаоса, Помазанник прорубил свой путь к остробашенной цитадели, столь высокой, что она казалась пронзающей луну Хаоса, Моррслиб, подобно пробивающему сердце копью. Внутренности твердыни были чернее души Дручи, и, когда последователи Архаона попытались рассеять мрак с помощью факелов, пропал свет, а не темнота. Хотя его люди шептали о проклятьях и злом колдовстве, их предводитель бесстрашно продвигался вперед, поглощенный залами крепо-



сти. Столь велико было мастерство Избранника, что даже при полном отсутствии света он одолел сотни уродливых, кровожадных троглодитов, копошащихся во внутренних покоях цитадели. Архаон заново освятил капище во имя Богов Хаоса, вырезая бьющиеся сердца нечестивых тварей, ползающих в катакомбах. Когда вождь вернулся в холод ночного воздуха, он был с ног до головы покрыт липкой кровью, но на его челе пылала Метка Хаоса. Так Архаон обрел первую священную реликвию.

ДУХ МОРКАРА

Избранник покинул унылый край на похищенном корабле, выкованном из черного металла и влекомом по воде змееподобным морским драконом. Завоевав власть над пират-

ской флотилией, Архаон дошел под парусами до неизвестных земель, населенных дикими полулюдьми, бледная кожа которых никогда не знала прикосновения солнца или луны. Чемпион и его армия шесть дней и шесть ночей сражались с обитателями ночи, пока не превратили их город в руины. В глубинах некрополиса Архаон отыскал гробницу Моркара, первого из Избранников Всех Богов Хаоса, превзойденного лишь мощью самого Зигмара Унберогена. Внутри пыльной усыпальницы лежала легендарная Броня Моркара, но, как только Архаон попытался коснуться сокровища, латы ожили и напали на него. Поистине, призрак, овладевший ими, был могущественным при жизни, поскольку град ударов, обрушившихся на Архаона был непрерывным. Только когда чемпион изрек проклятье на давно мертвом языке Унберогенов, неутомимый натиск доспеха на мгновение прервался, и Архаон сумел разбить его на части ошеломляющей контратакой. Дух Моркара был изгнан и Избранник обрел его броню.

ГЛАЗ И ДРАКОН

Третьим испытанием Архаона было возвращение Глаза Шириана из логова трехглавого дракона Хаоса Огнеклыка – твари с отвратительным характером, столь древней, что она сражалась еще с драконьими ограми на рассвете мира. Из драгоценностей сокровищницы Огнеклыка старый змий превыше всего дорожил Глазом. Избранник пробудил дракона от грез ударом топора по лбу. Долго длилась схватка человека и чудовища среди скелетов сказочных существ у основания Звериной Скалы. Дракон изрыгал в противника жгучее пламя и даже проглатывал его целиком, но Броня Моркара подтвердила славу несокрушимой, и Повелитель Хаоса прорубил себе путь из живота Огнеклыка с неистовством обезумевшей Терзающей Гончей. Изможденный змий, чья глотка превратилась в лохмотья, в конце концов был повержен и убит. Архаон вырвал Глаз Шириана из окружения драгоценных камней, вросших в брюхо твари, и повесил реликвию себе на шею как трофей.

КОНЬ АПОКАЛИПСИСА

Четвертым сокровищем являлся не какой-то артефакт из доисторических туманов, но демоническая сущность – Доргар, Конь Апокалипсиса. Драгоценностью владел Повелитель Демонов Аграммон, поработитель, развлекающийся приданием своим пленникам чудовищных новых обличий. В поместье Аграммона встречались все создания, коих только можно вообразить - и множество прочих. Вместе с уцелевшими Мечами Хаоса чемпион пробился сквозь сонмы и сонмы демонов к неприступной твердыне Повелителя Демонов, что находится в сердце Владений Хаоса. Архаон проник во дворец, вцепившись в подбрюшье демонического создания – омерзительной помеси человека, мамонта и насекомого, когда оно возвращалось в свою яму. Оказавшись внутри, Избранник по запаху серы отыскал Доргара среди смрада стойл. Обнаружив фыркающего демонического дестриера в его логове, Архаон вскочил ему на спину. Доргар окутался пламенем, и раз за разом менял обличье. И все же воля Повелителя Хаоса возобладала, и он подчинил себе скакуна, подобно тому, как решительный конюший обуздывает строптивого жеребца.

ЦАРЕУБИЙЦА

Выехав назад через врата на вершине мира, Архаон бился с чемпионами Хаоса, сражающимися здесь на поединках, пока не достиг Плато Химер. По преданию, посреди плоскогорья хранился одержимый демоном клинок, известный как



Пришествие Архаона

Цареубийца, священный клинок второго Помазанника, Вангеля. Избранник ехал вперед на Доргаре, и воители, дерущиеся на вершине мира, распознали его цель и предназначение. Вскоре вокруг него сплотилась великая армия. Когда Архаон достиг плато, его полчища оказались столь многочисленны, что быстро одолели химер, стерегущих горные перевалы, предоставив Помазаннику и трем спутникам чемпиона возможность беспрепятственно совершать опасное восхождение. Там Архаон взирал через облака на людские труды, провозгласив, что наступит день, когда он будет править всем доступным взгляду пространством.

За ним заворочалось во сне то, что чемпион изначально принял за гору. Движения чудовища вызвали на равнинах серию землетрясений, подломившие силы целых империй. Даже Архаон на миг остановился, поскольку не было во всем мире способа, которым Помазанник мог одолеть Краканрока Черного, прародителя расы драконьих огров. Вместо этого Архаон сотоварищи тихо прокрались мимо титанической пасти существа, только лишь для того, чтобы увидеть драгоценный клинок прижатым к груди Краканрока. Сильнейший из спутников Избранного, Князь Огракс Великий, сумел приподнять один из когтей чудовища достаточно высоко, и Архаон схватил Цареубийцу. Сведенный с ума эпохами заточения, древний демон меча начал визжать с оглушительной силой. Краканрок стал сбрасывать оковы дремы, и плато вокруг них начало разрушаться. Быстрый мыслью Повелитель Хаоса вонзил клинок в грудь Огракса, так как знал, что лишь вкус королевской крови способен удовлетворить вопящего пожирателя душ. Удерживая тело компаньона на лезвии надежно укрытого меча, Архаон спустился с гор – и его встретили приветственные крики последователей.

ПОСЛЕДНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Поиск Короны Подчинения занял у чемпиона больше времени, чем все прочие подвиги вместе. Древний боевой шлем, выкованный до рассвета человечества, Корона когда-то облекала Глаз Шириана, но с тех пор была утрачена для истории. Проходили десятилетия, но Архаон не мог отыскать ключа к тайне ее местонахождения. Только благодаря вмешательству Князя Демонов, Бе'Лакора, Помазанник отыскал ее последнее пристанище. Бе'Лакор предполагал предоставить вождю возможность преодолеть опасности, ждущие претендента на корону, а затем самому завладеть реликвией.

Сокровище было спрятано в Горах Края Мира. Здесь, на вершине покрытого льдами пика, находилось Первое Капище Хаоса. Именно в этом проклятом место первый человек продал свою душу Темным Богам в обмен на бессмертие и могущество. О судьбе первого чемпиона Хаоса, легенды умалчивают, известно лишь, что он был правителем одного из племен людей до пришествия Зигмара.

Оставив войска сражаться с ограми и мрачнолицыми гномами, населяющими долины, Архаон следовал за сотканным из теней обликом Бе'Лакора вверх и вверх, его демонический скакун без устали переносил его через осыпи и снежные оползни. После полутора дней восхождения чемпион стоял перед входом в Первое Капище, укрытым могущественным чародейством внутри скального склона, недоступного смертным существам. Когда Архаон приблизился, иллюзии растворились и открыли громадные двойные врата, покрытые рунами, что пытались вцепиться в его рассудок.

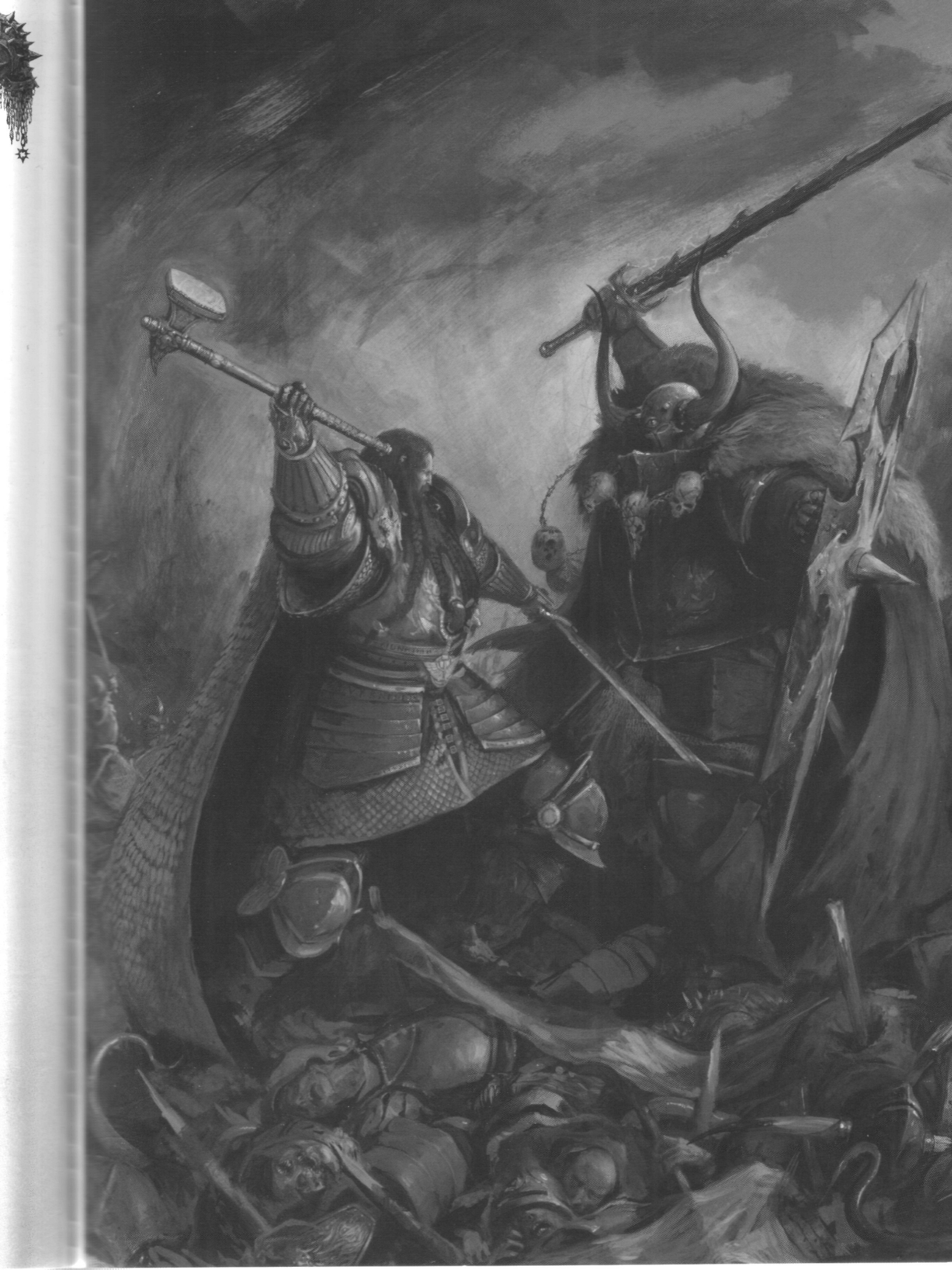
Врата стали началом лабиринта, населенного всевозможными жуткими тварями и мстительными демонами. Каждый из Четверки Великих по-своему испытывал человека, стремящегося стать Избранным, дабы решить, достоин ли он права на венец. Архаон дрался против воплощений чумы и преодолел потоки гибельной хвори, противопоставив им несокрушимую волю. Он прошел сквозь хрустальные переплетения множества измерений, способных навечно заточить его - чемпион завязал себе глаза и доверился одному лишь инстинкту. Искушения всех видов представали перед Помазанником, но поступь Архаона не замедлилась. Избранник отвергал предлагаемые дары, уверенно продвигаясь к внутренним вратам храма.

Преодолев их, Архаон встал на узком перешейке, окруженном бушующем адским пламенем, обжегшим его кожу и спалившим волосы всего за мгновение. Из огня проступила фигура ревущего Кровожадного, переполненного гневом самого Кхорна. Если бы не Цареубийца, чемпион бы пал от ударов Великого Демона, но меч придал ему сил, и Архаона не сломили даже полученные смертельные раны. Благодаря только мощи тела и вере в предназначение, чемпион вырвал оружие из лап Кровожадного и задушил демона его собственным шипастым кнутом.

Избранник давно уже должен был умереть от повреждений плоти и разума, и все же Архаон не сдался. Он заберет свою награду, даже если это потребует его последнего вздоха. Вокруг него смирялось буйство огня, пока чемпион вновь не оказался в простом святилище. В задней его части высился высеченный из скалы трон, на котором сидел высохший мертвец. Корона Подчинения покрывала ухмыляющийся череп. Победно взревев, Архаон взял венец и поднял ее к небесам. Его раны затянулись, а тело переполнилось могуществом. Прошло больше столетия с начала пути, но Властитель Последних Дней все же обрел свою судьбу.

ТЕМНАЯ КОРОНАЦИЯ

Гибельные Силы вновь соединили свои благословения в одном объекте, смертном человеке. Дабы возложить на Архаона венец Избранника Всех Богов Хаоса, они избрали Бе'Лакора, первого Князя Демонов, хотя каждая прожилка сущности пожирателя душ пылала от ревности и ненависти к совершаемому. Князь Демонов спустился с небес на крыльях, сотканных из тени, затмивших купол неба – и орды Хаоса, собравшиеся под стягом Избранника, упали в благоговении на колени. Фигура падшего ангела, Бе'Лакора, склонилась на колено перед Архаоном, сняла Глаз Шириана с шеи Помазанника и движением колдовской мысли соединила его с короной. Когда венец коснулся головы Архаона, высоко над ним появилась великая двухвостая комета. Темное пламя полыхало за его забралом, пока чемпион обозревал свои войска. Вокруг него тысячу тысяч закаленных в сражении ветеранов поднимали свое оружие, раз за разом громовым ревом выкрикивая имя нового Повелителя. Архаон взял Цареубийцу, взлетел на спину Коня Апокалипсиса и направился принести гибель и опустошение слабым смертным Старого Мира. По его следам шествовали воины Хаоса.



ВОЗВЫШЕНИЕ ХАОСА

Основная часть истории Хаоса записана людьми, гномами, и, разумеется, эльфами. Такие хроники читаются как долгая повесть о бедствиях, изредка прерываемая сообщениями о победах, вырванных дорогой и печальной ценой. Это история великих воин и уничтожения народов, истребления бесчисленных мирных жителей и осквернения земель, поскольку множество раз силы Хаоса приводили мир на грань разрушения.

Годы указаны в имперском летоисчислении

-с5600 ВЕЛИКАЯ КАТАСТРОФА. Полярные врата Варпа пали, и в мир ворвался Хаос. Появились орды демонов, разрушающие все на своем пути. Множество дикарских племен людей заключает сделки с вторгнувшимися демонами - появляются первые Воины Хаоса. Цивилизация содрогается перед их могучим натиском, гибнут миллионы разумных существ.

-с4420 Эльфы Ультуана завершают создание ВЕЛИКОЙ ВОРОНКИ что вытягивает энергию Хаоса из мира. Орды демонов изгнаны, но время упущено – Хаос оставил на земле свои следы. В мире поднимается новая сила.

-с4300 Гномы преодолевают пустынные возвышенности к северу от Гор Края Мира, названные Зорн Узкул, что означает «Великая страна черепов». Имя происходит от скопления костяков тех созданий, что приходят сюда умирать – пространства покрыты скелетами и горами костей.

-с4000 Утеряно сообщение между гномами Гор Края Мира и поселениями в Зорн Узкул. Гномы Запада считают, что их восточные собратья погибли. Гномы Страны Черепов, забытые своими богами и своими сородичами, обращаются к поклонению Хашуту, Отцу Тьмы. Первые цитадели гномов Хаоса возводятся у подножия выжженных холмов, что сейчас известны как Темные Земли.

-1860 Утонувший город пирамид поднимается из глубин океана прямо под заблудившимся флотом мореплавателя, Лорда Вальдиссона. Происходит великое сражение между воинами Хаоса и чешуйчатыми с перепонками на лапах обитателями города. Битва выиграна, когда колдуны Вальдиссона обрушивают на город пирамид комету.

-1800 Император-Дракон объединяет всю нацию Великого Катая в громадной задаче, что навеки меняет судьбу народа. ВЕЛИКИЙ БАСТИОН, также известный как Хребет Дракона, завершен менее чем за столетие – неприступная крепостная стена высотой в четверть мили, что простирается лига за лигой вдоль границы Катая. Так Катай защищает себя от нашествия Хаоса.

-1667 Огромная флотилия кораблей Хаоса преодолевает заслон из левиафанов, что охраняют побережье Наггарота и делает высадку на северные берега владений Дручи. Происходит БИТВА ОТЧАЯНИЯ Наггаронд спасен после ожесточенного сражения.

-1666 Горы Края Мира содрогаются от землетрясений. Большая часть империи гномов в развалинах. Участки Великого Бастиона обрушились, позволив кочевникам севера прорваться в Катай.

-1200 Культ Циан Ци (известного смертным Старого Мира как Тзинтч) получает распространение среди аристократии Бейцзя, что в далеком Катае.

-1002 Племя огров Черное Брюхо объединяет силы с Повелителем Длетчем Безжалостным, когда он проходит сквозь их земли. Условием сделки каждому огру выдается в день один человек, что быстро отделяет слабых от сильных в армии Длетча.

-122 Гюлар Язворукий опустошает лес Лорена. Тучи мух предваряют его наступление, поражая зрение метких защитников леса.

1 ЗИГМАР коронован ИМПЕРАТОРОМ. Создание новой Империи Людей открывает новую эру не только для человеческих племен, но и для гномов, помогающих им встать на путь истинной цивилизации

211 Орды северян атакуют владения Короля-Чародея. Армия Малекита устремляется против Хаоса, прежде чем северяне успевают глубоко проникнуть в сердце Наггарота. В конце концов силы Хаоса отступают.

455 СРАЖЕНИЕ У ЧЕРНОГО ОЗЕРА Колонна гномов атакована на узкой тропе у замерзающего Черного Озера. Гномы разбиты, их царь убит – результат внезапного появления из-подо льда десятков Отверженных, сокрушивших центр *строя подгорного* народа.

666 Непостоянство орбиты Моррслиба приводит луну ближе к поверхности мира, чем когда-либо. Волны безумия и истерии захлестывают страны, а войска Хаоса беспрепятственно шествуют под болезненно-зеленым лунным светом.

888 Лостэриксон преодолевает океан и бросает якорь среди покрытых мангровыми зарослями берегов Ластрии.

954 ВОЙНА В НОВОМ МИРЕ. Чемпионы из берегового поселения Скегги возвращаются в родные земли и собирают громадную армию. Конфликт разрастается и все больше воинов Хаоса поднимают паруса в поисках равно славы и золота.

955 БИТВА В ОСТВАЛЬДСКИХ ТОПЯХ. Войско Хаоса невиданных размеров втянуто в сражение объединенными силами Оствальда, Нордланда и Хохланда. Хотя вторжение остановлено, цена победы столь высока, что горы костей до сих пор возвышаются над болотом, служа жуткими ориентирами.

1000 В Пустошах Хаоса воздвигаются великие твердыни Инфернии и Черная Скала.

1119 Гарад-бык вступает в поединок с ненавистным ему курфюрстом-выборщиком Вульфгангом фон Грейхардтом при Маулвурфбаде и делает из черепа жертвы питейную чашу. Во время дуэли Гарада изумляют подбадривающие его крики горожанок. Несомненно обрадованный, пусть и не показав виду, он оставляет город невредимым.

1396 ВОЙНА ЗА КАРАК ГУЛЬГ – Валькия Кровавая нападает на самую северную цитадель гномов. Одна за другой позиции подгорного народа достаются армии жестоких безумцев. Валькия приказывает своим последователям вскрывать грудные клетки поверженных защитников в извращенном обряде, известном как Поглощение Крови.

История отдельных Чемпионов Хаоса нередко известна из расшифровок их деяний, высеченных на великих монолитах Севера, могильных камнях, что их последователи воздвигают в случае гибели повелителя или превращения его в Князя Демонов. Среди отрядов Хаоса это является традицией, и некоторые храбрые или неразумные ученые Империи пробирались на Север, возвращаясь с переводом еретических писаний, выбитых или высеченных на обелисках.

1412 Скавены клана Морс и Виго Трижды-нечистый объединили усилия для нападения на имперский город Вогельштраушоф. Полгорода провалилось в скавенские подкопы, в результате возникшей неразберихи крысуны обрушились на своих союзников-хаоситов и *захватили себе все* трофеи.

1715 Кастрагар, чемпион Кхорна, атакует гоблинов в лабиринте пещер Логова Гнашрака. После того, как все зеленокожие пали от его длани, судьба чемпиона достигает вершины и он становится Князем Демонов.

1720 *В пропахших серой* подземельях Жарр Наггрунда из кости демонов создается ЗНАМЯ БОГОВ

1722 Эгарл Твердокровый быстро устает от осады ЗОРАСТРЫ, великой талийской верфи. Он скармливает зараженное мясо морским птицам, гнездящимся в портовом городе. Распространение болезни в городе приводит к тому, что цепи, охраняющие проход в гавань снимаются, дабы дать уйти кораблям с беженцами. Это позволяет жуткому флоту Хаоса проникнуть внутрь. В течение часа Зорастра оказывается повержена.

1730 Волшебник-отступник Малофекс обрушивает огненный ливень на ледник, сковывающий дремлющего КОЛЕКА СОЛНЦЕЕДА. Гробница изо льда, изначально созданная Теклисом, архимагом Азур, дабы запереть великого Шаггота, начинает таять. Колек вновь вырывается в мир.

1760 Под горой замшелых костяков находят монолит ЛОТАРА БУБОНИКА, Повелителя Мух, чемпиона Нургла. Надписи на нем повествуют о великом герое, повергшем множество соперников своим одержимым демоном клинком Чумокусом и достигшем состояния Князя Демонов, именуемого Гхур'ург'бу'уем.

1814 Орда скавенов из Адской Дыры пытается захватить варп-камень, находящийся в северных пустошах. Крысуны разбиты ДЕКАСОРОМ, чемпионом Тзинтча, несмотря на их двенадцатикратное численное превосходство.

1846 Дракон Хаоса ГАЛРАУЧ пробуждается от шума громадной битвы между орками и людьми возле своего логова. Он обрушивает свой гнев на всех участников *сражения, уничтожив в воздушной* схватке не менее шести виверн, посланных на его перехват.

2006 Закрывающий море бесчисленностью своих кораблей Чумной флот пристает к берегам Бретоннии. Возглавляемые Повелителем Хаоса Караном, легионы Кхорна и Нургла побеждают бретонцев в БИТВЕ СКОРБЕЙ. Курон взят в осаду. Примерно половина *рыцарей Бретонии убито в сражении.*

2007 Битва при Куроне. Под предводительством Репанс де Лионесс, дамзели де Гверр, бретонцы разбивают силы Хаоса. Будучи юной девой, Репанс де Лионесс все же уничтожает Повелителя Карана в поединке. Его войска вскоре рассеиваются

2099 Аэкольд Хельбрасс, чемпион Тзинтча, разыскивает легендарную кузню, известную как Сердце Вулкана. Его путь через выжженные пустоши Темных Земель по сей день отмечен тропой из загадочных растений, что появились при его приближении.

2211 Ганс Грюнссон, величайший проповедник и оратор Старого Мира, идет на север, чтобы обратить племена дикарей в истинную веру Зигмара. Он заканчивает путь в желудке тролля Хаоса.

2240 *Расшифрована сага о Вернере Громовом Кулаке,* долгое повествование о многих мутациях и итоговом преображении чемпиона Тзинтча в Князя Демонов. Во время перевода произнесенное вслух имя демона привлекает его внимание и возникшее в результате колдовское пламя дотла сжигает город *Тзиндлерштадт.*

2271 БИТВА СТЕРВЯТНИКОВ. Огромная флотилия Воинов Хаоса бросает якорь у опаленных солнцем берегов Кемри. Им удается захватить обильные сокровища – золото и магические артефакты – из пирамид, прежде чем из песков появляются легионы мертвецов и преграждают грабителям путь. В конечном итоге силы Хаоса торжествуют, отплыв назад с потерями, но приобретя богатство, превосходящее их самые дикие мечтания.

2298 Безжалостный пират СЦИЛА АНФИНГРИММ атакован воинством из разоренных крестьян, мстящих за обиды. Сцила выходит из схватки победителем, а привязанные вожди восставших исполняют роль гротескных носовых фигур его кораблей.

2271 **ВЕЛИКАЯ ВОЙНА С ХАОСОМ.** Бесчисленные отряды хаоситов, орды демонов и племена звероморды идут на юг под предводительством Азавара Кула, военного вождя Курганов. Громадная часть Империи растоптана поступью Гибельных Сил.

2303 Прааг пал после свирепой осады и превращен в адский город воплощенного Хаоса. Под началом Магнуса Праведного объединенные армии Старого Мира прекращают победное шествие Хаоса в Сражении у Ворот Кислева.

2457 Эргрим фон Хорстманн, Высший Посвященный Коллегии Магии Света, все-таки поддается нашептанным обещаниям Великого Чародея. Фон Хорстманн отдает свою душу Тзинтчу и затем освобождает из пирамиды-темницы Баудроса, Дракона Хаоса.

2490 Загадочная некрологистка, известная как **Хелья Полумертвая**, ведет в Страну Троллей орду поднятых мертвецов, уничтожая на своем пути все живое. Ее воинство перехвачено и порвано в клочья армией троллей.

2497 ВОЙНА ВО ТЬМЕ. Последователи Нургла проникают в рудники варп-камня, принадлежащие вампиру Питеру фон Карштайну, прикрыв себя грузом вампирских труповозок. Произошедшая в результате схватка приводит к обвалу, что равно погребает в рудниках как живых, так и мертвых.

2502 Эрик Красный Топор вторгается на побережья Шрейса и Котика. Его военные суда разбиты в щепки бледнокожими Морскими Змиями, рыскающими вдоль берегов Ультуана. Красный Топор оказывается зажат между эльфами и безжалостными водами океана.

2515 Вилитч Проклятец сжигает колдовским огнем Цескаград. Смех чародея заражает даже тех, кто охвачен пламенем.

2517 Царь Троллей, ТРОГГ, собирает под своим началом чудовищ Севера и начинает поход против цивилизованного мира.

2518 Зигвальд Великолепный, Золотой Князь Слаанеша, разрушает до основания город Шамбо, так как производимое им вино не подходит вкусу князя.

2519 Сумеречная фигура, известная как **ТЕМНЫЙ ХОЗЯИН**, присутствует на нечестивой коронации Архаона.

2519 Вульфрик-Скиталец хвалится, что он – могущественнейший смертный воин из всех. Он обречен вечно странствовать по миру и доказывать свое утверждение.

2521 Эльфрик Цинвульф и военный вождь Сурта Ленк ведут полчища против армий Кислева.

2521 Вашнар Мучитель предпринимает великий поход в северную Ластрию.

2522 Архаон, Властитель Последних Дней, собирает воинство Хаоса – большее, чем когда-либо прежде. Объединенные орды направляются против армий Старого Мира. Вторжение ныне известно как **ШТОРМ ХАОСА.**



ВОИНЫ ХАОСА

Этот раздел книги описывает силы, доступные армии Воинов Хаоса. Он предоставляет правила, необходимые для использования всех элементов армии в ваших играх в мире Боевого Молота. Подробно расписан каждый персонаж и отряд, включая некоторых величайших героев Севера, таких как Архаон, Властитель Последних Дней и неутомимый охотник, известный как Вульфрик-Скиталец. Все специальные правила, применимые к той или иной модели представлены именно здесь, включая правила на магические предметы, что они могут нести в сражение.

Специальные правила

Воля Хаоса: Воины Хаоса происходят из самой негостеприимной страны Старого Мира и идут в сражение бок о бок с непредставимыми ужасами. Их не так-то легко напугать! Как результат жуткого опыта, отряды с данным правилом всегда перебрасывают проваленные тесты на панику.

Око Богов: Воины Хаоса – марионетки богов, чьи усилия и победы напрямую влияют на власть тех богов, коим они поклоняются. Для Воина Хаоса не редкость – проявить Божественный Дар, когда он совершает в битве достойное славы деяние.

Модели воинов Хаоса, которые могут бросать вызовы на поединок, должны это делать при каждой возможности. В дополнение, их жажда славы столь велика, что персонажи Хаоса не могут отказываться от поединков. Когда персонаж с этим специальным правилом убивает на поединке вражеского персонажа (только в поединке, уничтожение на преследовании не считается) или же уничтожает модель со спецправилом «Большая цель», бросьте по нижеследующей таблице. Определив результат, отметьте его в ростере – ваш персонаж несет сей Дар до конца игры! Повторно выпавшие Дары обязательно перебрасываются.

ОКО БОГОВ

2D6	БОЖЕСТВЕННЫЙ ДАР
2	**Безумие!:** Боги Хаоса наделяют избранника мимолетным видением бесконечности, поглощая его разум и подводя на шаг ближе к судьбе Отродья. До конца игры он получает правило тупости.
3	**Нечестивая прочность:** Кости и плоть затвердевают, становясь подобны скале. Избранный получает +1 к стойкости.
4	**Сила губителя:** Тело избранника переполняется и увеличивается от переизбытка темной мощи. Он получает +1 к силе.
5	**Бритвенно-острые рога:** Череп избранного прорастает рядом огромных рогов, нередко в виде символа его покровителя. Он получает +1 атаку.
6	**Стальная кожа:** Кожа избранника становится твердой и заскорузлой, превращаясь в оживший металл с разломами на месте глаз и рта. Он получает +1 к спас-броску за доспехи, до максимума в 0+.
7	**Око сомкнулось:** Внимание Темных Богов отвлечено, или же преподнесенные трофеи недостаточны для удовлетворения покровителей. Эффекта нет.
8	**Пламя Хаоса:** *Избранный окружен мерцающим покровом из многоцветных огней, что поглощают* враждебную магию. Он получает сопротивление магии (3).
9	**Вестник Богов:** Избранный говорит неземным голосом самих Темных Богов. Его показатель лидерства увеличивается на 1, до максимума в 10.
10	**Устрашающая аура:** Мощь избранного проявляется в ауре чистой силы, его глазницы полыхают адским пламенем. Он теперь внушает страх. Перебросьте результат, если он уже внушал страх или ужас.
11	**Ужасающая внешность:** Избранный окружен ревущим столпом первородной колдовской силы, его искаженный лик разламывается надвое, когда он издает свой боевой клич. Теперь он внушает ужас. Перебросьте результат, если он уже внушал ужас.
12	**Божественное величие:** Избранный весьма польстил своим богам-покровителям, и они воздали ему величием Хаоса. Он становится упорным и получает магический спас-бросок 4+.

МАРОДЕРЫ ХАОСА

Те кланы северян, что всегда приходят на Юг во времена вторжений Хаоса, известны среди своих жертв как мародеры. Когда большая орда не собирается, рыщущие шайки таких грабителей безжалостно разоряют поселения и рыбацкие деревушки, от мангровых зарослей Ластрии до далеких рисовых полей Катая.

Люди Севера – прирожденные бойцы, закаленные с детства жизнью в особом мире, где каждый прожитый день означает маленькую победу над окружением. Только сильные достигают вершин, а слабаки отсеиваются и погибают. Каждый мужчина должен быть крепким и искусным воином, самодостаточным и свирепым. У них нет времени на пахоту или жатву, поскольку их рабочие инструменты – топор, меч и щит. То, чем их не могут снабдить их собственные земли, мародеры попросту отбирают у более слабых народов.

Сравнивать северянина с обитателем умеренного юга – значит уподоблять волка овце. Там, где южане прячутся за высокими стенами городов, воители Севера странствуют по самым глухим закоулкам мира в поисках добычи и приключений. Там, где мягкотелые граждане Империи набивают брюшко вином и сыром перед уютным пламенем очага, закаленные мародеры рвут сырое мясо зубами и руками. Южане горько жалуются, попадая в туман или слякоть, а северяне преодолевают ярость зимних бурь, защищенные всего лишь кусками вшивых шкур. Неудивительно, что нападений варваров Севера страшатся по всему Старому Миру.

Мародеры Хаоса сражаются тяжелыми топорами, клинками или цепами, а их излюбленная тактика – громадными толпами с ревом и улюлюканьем бежать прямо на врага. Они мало подвержены страху, поскольку знают, что находятся под Оком Богов, а трусы не заслуживают внимания Великой Четверки. Дабы приобрести расположение Темных Владык, некоторые племена перед боем наносят себе раны и рисуют своей же горячей кровью узоры на теле, веря в силу подобной защиты от холодного касания смерти. Их щиты украшены ссохшимися головами предыдущих противников, а их ожерелья и обереги сделаны из костей мертвецов.

Вожди, возглавляющие таких храбрецов – устрашающее зрелище, волосатые груды мускулов, чьи тела покрыты шрамами, а доспехи – трофеями. Эти лидеры варваров правят столь кровожадными людьми, что даже в более благополучные времена они сражаются между собой до смерти за честь возглавлять следующий набег.



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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса.

Племенные суеверия

СЕВЕРЯНЕ СУЕВЕРНЫ, ОНИ ПРИДАЮТ ЗНАЧЕНИЕ ЗНАМЕНИЯМ, ЗНАКАМ И НЕБЕСНЫМ ЯВЛЕНИЯМ. ДАЖЕ САМЫЕ ЗАУРЯДНЫЕ ВОИНЫ ХРАНЯТ БЕЗДЕЛУШКУ-ДРУГУЮ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬСЯ ОТ СГЛАЗА ИЛИ ПРИЗВАТЬ БЛАГОСКЛОННОСТЬ БОГОВ. ОНИ БЫВАЮТ КАК ОБЫЧНЫМИ АМУЛЕТАМИ, ТАКИМИ КАК КРОЛИЧЬЯ ЛАПКА, ОБМОТАННАЯ ВОЛОСАМИ СТАРУХИ, ИЛИ ВОРОНИЙ КЛЮВ С ВЫРЕЗАННЫМИ РУНАМИ, ТАК И БОЛЕЕ СТРАННЫМИ ТАЛИСМАНАМИ, НЕДОСТУПНЫМИ ПРОСТОМУ ЧЕЛОВЕКУ. ГОВОРЯТ, НАПРИМЕР, ЧТО ВЫСУШЕННЫЙ ЯЗЫК ХВОРЕНОСЦА НАДЕЛЯЕТ ВЛАСТЬЮ НАД БОЛЕЗНЯМИ, А ГЛАЗ ВАСИЛИСКА ПРИТЯГИВАЕТ К ВЛАДЕЛЬЦУ ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ. НЕКОТОРЫЕ ДИКАРИ ДЕЛАЮТ ТАТУИРОВКИ В ВИДЕ СИМВОЛОВ ТЕМНЫХ СИЛ, ИЛИ ЖЕ ВЫЖИГАЮТ ЗАЩИТНЫЕ РУНЫ. НАСКОЛЬКО ДЕЙСТВЕННЫ ЭТИ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ, АБСОЛЮТНО НЕВАЖНО, ВЕДЬ САМИ СЕВЕРЯНЕ ЧУВСТВУЮТ СЕБЯ С НИМИ БОЛЕЕ УВЕРЕННО, А ДЛЯ ЧЕГО ЕЩЕ НУЖНЫ НАРОДНЫЕ ПРЕДАНИЯ И ТРАДИЦИИ?

КОННЫЕ МАРОДЕРЫ

Первыми среди воинов Хаоса свои клинки во вражеской крови омоют, скорее всего, разъезды верхом на лошадях, известные своим противникам как конные мародеры. Они рассыпаются впереди основных сил, обходя вражескую армию и отсекая все шансы на отступление. Когда противник неизбежно начинает удирать от атаки главных полков Хаоса, именно мародеры завершают разгром. Все до одного искусные охотники, конные мародеры – настоящие повелители степи, они быстры как ветер и безжалостны как вьюга.



Многие северные племена относятся к лошадям в лучшем случае как к чему-то подозрительному, а в худшем – как к чему-то опасному и обременительному. И все же существуют кочевники, *чьи жизни неразрывно связаны с их скакунами. Такие дикари унаследовали взаимопонимание с непокорными табунами степей. Многие отпрыски могут ездить верхом до того,* как возьмут в руки первый меч. Для достижения совершеннолетия *юный кочевник обязан выследить и захватить дикого* жеребца, подчинить его своей воле – или же умереть под копытами, *в случае неудачи. К моменту окончательного возмужания* человек и конь составляют единое целое, более схожее с кентаврами *пустошей, нежели со своими собратьями.*

Лошади под седлами кочевников – могучие звери, обладающие дурным нравом и сильными ногами. Если всадник когда-то приручил такого коня, тот остается верен ему до самой смерти, но скакуны исключительно злобны и неуправляемы по отношению к чужакам. Вскормленные на человеческой плоти и крови, слегка разбавленной водою, такие фыркающие и горячие лошади скрывают в глазах отблеск почти осознанной угрозы, и в ближнем бою будут топтать, кусать и бить копытами, словно охваченные яростью берсеркера.

В сражении скорость и маневренность степных племен остаются недосягаемыми даже для самых искусных всадников Старого Мира. Наездники Севера увертливы и меняют направление движения, не ломая строй. Способные управлять лошадьми малейшими движениями бедер и колен, варвары оставляют обе руки свободными для кривых клинков и топоров с крюками.

Некоторые из кочевых племен предпочитают тяжелые дротики и метательные топоры, с глухим звуком втыкающимися в тела врагов, в то время как всадники проносятся мимо, поворачиваясь в седлах, дабы атаковать все новых и новых противников. Некоторые вооружены жестокими шипастыми цепами, захватывающими грудные клетки или шеи и тянущими жертву за лошадью, пока тело несчастного не превратится в разрозненные куски костей и обрывков мяса. От кочевых племен нет спасения, поскольку нет для них большей радости, нежели охота, и дикари будут преследовать беглецов до полного их изнеможения, и только тогда начнется настоящая потеха.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мародер	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Вождь	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Боевая лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Быстрая кавалерия.

Повелители лошадей: Конные Мародеры могут перебрасывать кубы, выпавшие при броске на преследование.

«ПУСТЬ ВЫ И ВЫИГРАЕТЕ ЭТУ БИТВУ, МЫ ВЕРНЕМСЯ, И В ИТОГЕ ПОБЕДИМ В ВОЙНЕ. КАЖДАЯ УПАВШАЯ С ПЛЕЧ ГОЛОВА, КАЖДАЯ КАПЛЯ ПРОЛИТОЙ КРОВИ ДЕЛАЕТ КХОРНА СИЛЬНЕЕ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, КТО УМИРАЕТ В ГРЯЗИ ВО ИМЯ ЕГО. ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ПОБЕДИТЬ, ВЕДЬ СРАЖАТЬСЯ С НАМИ - ЗНАЧИТ УВЕЛИЧИВАТЬ НАШЕ МОГУЩЕСТВО».

КАГРАС, ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛОШАДЕЙ, ЧЕМПИОН КХОРНА.



Конные мародеры

ВОИНЫ ХАОСА

В пустынной глухомани дикого Севера все люди, так или иначе, поклоняются Четверке Великих. Их жизнь тяжела, а кровопролитие нередко, но даже самые закаленный в сражениях северянин способен найти временное забытье в кубке меда у очага или в объятьях женщины. И все же есть среди варваров те, кто слышит зов Хаоса гораздо сильнее сородичей, те, кто оставляет позади столь суетные заботы как уют, тепло и любовь. Они обменяли свою человеческую сущность на вечную *схватку во имя Темных Богов.*

Такой воин не нуждается в еде, питье и сне, поскольку питается причиняемым им разрушением. Его дом – пространства под холодными, равнодушными небесами. Его сердце – вычурные латы, покрывающие каждый дюйм тела. Его семья – братья по оружию, странствующие вместе с ним, все до одного – *безумцы и убийцы.* Его невеста – *клинок*, а каждая гибель врага – удовлетворение жестоких страстей. Воин Хаоса более не принадлежит роду людей, он стал живым оружием, отлично приспособленным для кровавых подвигов, ожидающих его впереди.

Когда смертный посвящает свою душу Пути Проклятых, он превращается в символ страха и благоговения для тех, кого оставляет позади. И основания для страха у них самые веские, его сила поистине дьявольская, а тело становится тверже дубовой доски. Воин Хаоса может нести клеймо одного, избранного божественного покровителя, глаза демонопоклонника могут почернеть, словно уголь, из кожи могут прорасти рога, а запах серы будет сопровождать его, куда бы он ни шел. Он на голову выше бывших собратьев, и для трусов или слабаков у него нет ничего, кроме презрения. Каждый воин Хаоса обладает огромным уважением среди дикарей Севера, независимо от происхождения, поскольку в *сражении один такой боец стоит полудюжины смертных* ветеранов.

Воин Хаоса – мрачная, немногословная личность, готовая неделями терпеть поход сквозь сильнейшую зимнюю бурю или густейшие джунгли, не замедляя при этом шага. Однако призыв на битву превращает его в ревущую, неодолимую силу. Стрелы и арбалетные болты отскакивают от закаленной в пламени ада брони, подобно камешкам от ледника, когда он устремляется к вражескому строю. Удары копья и алебарды презрительно отбиваются, а кровь из жил противников захлестывает латы, когда иззубренные клинки поднимаются и падают в опустошительных взмахах. Воин Хаоса совершает убийства с неистовством возмездия, поскольку часть его самого протестует против того, чем он стал. Его единственное забытье – кровопролитие, воплощение новой роли – орудия воли нечестивых богов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин Хаоса	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Чемпион	4	5	3	4	4	1	5	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса.

Латы Хаоса: спас-бросок за доспехи 4+.

Латы Хаоса

ИЗОЩРЕННЫЕ НАБОРЫ ПЛАСТИНЧАТЫХ ДОСПЕХОВ, В КОТОРЫЕ ОБЛАЧЕНЫ ИЗБРАННЫЕ ХАОСОМ, СОЗДАНЫ НЕ В КУЗНИЦАХ СМЕРТНЫХ. КАКИЕ-ТО ИЗ НИХ – ИСКАЖЕННЫЕ РЕЛИКВИИ ДРЕВНОСТИ, В ЧЬИ РОСКОШНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ ВЪЕЛАСЬ ПРОЛИТАЯ ЗА ВЕКА КРОВЬ, БОЛЬШИНСТВО, ОДНАКО, ПОЯВИЛОСЬ ИЗ ГОРНОВ ГНОМОВ ХАОСА, ЯВЛЯЮЩИХСЯ ИСКУСНЕЙШИМИ ДЕМОНОКУЗНЕЦАМИ. ГОВОРЯТ, СЫНЫ ХАШУТА ПОМЕЩАЮТ КРОХОТНУЮ ЧАСТИЦУ ХАОСА В КАЖДЫЙ СОЗДАВАЕМЫЙ ИМИ ДОСПЕХ И КЛИНОК. ТАКИЕ ОРУДИЯ ВОЙНЫ ОНИ ОБМЕНИВАЮТ И ПРОДАЮТ СЕВЕРНЫМ ПЛЕМЕНАМ ЗА ЗОЛОТО, РАБОВ И БОЛЕЕ ПРИЧУДЛИВЫЕ ТОВАРЫ. СКАЗАНИЯ ГЛАСЯТ, ЧТО ЛЕГЕНДАРНАЯ БАГРОВАЯ БРОНЯ ДАРГАНА БЫЛА ОТДАНА ТОЛЬКО ЛИШЬ ЗА ЗАСУШЕННУЮ ГОЛОВУ КРОВОТВОРЦА И ПЕНЬКОВЫЙ МЕШОК С КОСТЯМИ КОЛДУНА.

ИЗБРАННЫЕ

Среди рядов воинов Хаоса есть те, кому Темные Боги благоволят больше, чем остальным. Известные среди соплеменников как Избранные, они обладают сверхъестественными способностями, помогающими им в вечной борьбе против порядка и разума. Избранные наводят ужас, как в Старом Мире, так и за его пределами.

Избранных окружают слухи и легенды: будто вступившие в их ряды никогда не вкушают поражений, будто каждый из них сразил чемпиона другого бога в поединке, будто их кожа крепче скал, а сознание полыхает чистейшим могуществом. Одно лишь известно наверняка – каждый из них как-то снискал милость богов и был награжден по своим заслугам.

Они получили дары от покровителей в награду за кровь, пролитую в честь богов. Дары сии столь же разнообразны и непредсказуемы, как и все, что связано с Хаосом. Обычно награды помогают избранным в их стремлении к опустошению цивилизованных стран. В отличие от искалеченных и непостоянных полу-отродий, коими стали их менее удачливые собратья, поклоняющихся Хаосу, избранные – существа с железной волей и стальным самоконтролем. Среди северян говорят, что у избранных лишь один недостаток – их жестокость по отношению к любым проявлениям жизни.

Избранный, при первом рассмотрении, может быть перепутан с «обычным» воином Хаоса. Если же наблюдатель приблизится, он заметит большую ширину плеч и высоту избранного. Его латы более вычурны, а рогатый шлем сильнее украшен. Символы бога-покровителя могут быть врезаны в металл доспеха и отполированы до блеска кожей, содранной с последних жертв воителя. Его щит может ухмыляться оскалом демона, выплескивающим поток проклятий в любого, осмелившегося бросить на него взгляд. Немало среди них несут громадные двуручные клинки, что пробовали кровь князей и чемпионов всех известных стран Старого Мира, поскольку Избранный Воин Хаоса странствует по велению своей души и убивает любого, кто стоит на его пути.

Подобно другим воинам Хаоса, избранные нередко несут зримую Метку, знак благословления их богов, но даже самые жуткие уродства обычно пригодны для использования их в бою. Даже если избранный с виду абсолютно нормален, рядом с ним сразу чувствуется дыхание Темных Богов – само присутствие избранного полно злобной угрозы, ведь они – истинная аристократия Хаоса.

Избранные ведут за собой примером, сражаясь не как вожди, но как лучшие воины и чемпионы. Таким образом действий избранные стараются привлечь еще большее внимание своих хозяев, дабы войти в ряды действительно прославленных героев. Они безудержно наступают среди пороховых залпов, ливня стрел и опустошительных артиллерийских канонад, их целеустремленное движение никогда не прерывается, пока избранные идут к своей намеченной жертве. Боевые порядки врага охватывает сумятица, строй ломается, стоит лишь солдатам услышать о приближении избранных Хаоса – непобедимых бойцов, с клинками, поднятыми для грядущего методичного истребления и непостоянных калеченных полу-отродий, коими стали их менее удачливые собратья среди поклоняющихся Хаосу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Избранный	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Чемпион	4	6	3	4	4	1	5	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса.

Избранные Темных Богов: Избранные отмечены самой Великой Четверкой. Благодаря благословлению божественных покровителей, избранные могут сделать бросок по таблице «Око Богов» до начала игры. Перебросьте все выпавшие результаты «Безумие!» или «Око сомкнулось» до достижения иного результата. Результат броска применяется ко всему отряду. Заметьте, что персонажи в отряде не получают бонусов от данного правила.

«МЕНЯ ИЗБРАЛИ ДЛЯ ВЕЛИКИХ СВЕРШЕНИЙ САМИ ТЕМНЫЕ БОГИ. ВЫ, ЖАЛКИЕ СМЕРТНЫЕ, БЫЛИ ВЫБРАНЫ ЛИШЬ ДЛЯ СМЕРТИ».

ЭГЛИКСИЙ, ПАЛАЧ ТРЕЧАГРАДА



РЫЦАРИ ХАОСА

Поседевшим генералам Старого Мира постоянно приходится сражаться с нечестивыми и отвратительными противниками. Они противостоят ордам нежити и диким полчищам зеленокожих, встречая нашествие за нашествие всего лишь сталью и железной решимостью. Они бьются с уродливыми мутантами, чье безумное желание – разрушить всю человеческую цивилизацию. Но одно зрелище способно заставить похолодеть сердца даже самого закаленного полководца – вид Рыцарей Хаоса, галопом скачущих через туман.

Рыцари Хаоса – высоченные громилы, закованные в толстые латы, каждая часть которых выкована искусным демонокузнецом. Они устремляются в битву, вооружившись длинными пиками, зловещими алебардами, предназначенными для пронзания и разрывания, их клинки и палицы мерцают от темного пламени. Шпоры рыцаря – зазубренные лезвия, пригодные для рассечения вражеской плоти. Даже устрашающая репутация всадников – в своем роде оружие, сокрушающее противостоящих им до еще того, как будет нанесен первый удар.

Каждый рыцарь Хаоса служит для прочих воинов идеалом Пути Проклятых, поскольку он шел по нему долгие годы и обрел благоволение Темных Богов. Рогатый шлем воителя может скрывать искаженную, навеки застывшую судорожную улыбку острых металлических клыков, или же поразительную и холодную красоту, заставляющую задержать дыхание. Немногие получили шанс узнать большее, поскольку взгляд на рыцаря Хаоса предвещает, что ужасная гибель уже близка. Крупный отряд тяжеловооруженных всадников на полном галопе врезается в боевые порядки подобно кулаку Богов. Черные жеребцы рыцарей столь же сильны и свирепы, как и наездники, не обычные лошади, но угольно-черные дестриеры с кровью демона и разумом человека. Голова и бока такого коня прикрыты искусно выкованными пластинами брони, которую привычная нам лошадь просто не способна поднять. Они потрошат и режут тех, кто стоит перед ними лезвиями на рогах и копытах. Говорят, что такие скакуны даруются самими Темными Богами, что они подчиняются только своему хозяину.

Рыцари Хаоса считают себя превыше даже других воинов Хаоса. Они не кланяются не перед кем, кроме как перед Повелителями Хаоса и Князьями Демонов, но даже перед ними они не опускают знамен, поскольку совокупная гордыня рыцарей равна их воинской доблести. После сражения они выбирают себе добычу из числа пленников, отгоняя их за собою, как рабов. Этих несчастных уже никто никогда не увидит кроме как в виде омерзительного трофея на латах всадников.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь Хаоса	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Чемпион	4	5	3	4	4	1	5	3	8
Конь Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса.

Заколдованное оружие: рыцари Хаоса нередко устремляются в сражение, вооружаясь настоящей коллекцией магических клинков, тесаков и боевых кирок, каждое оружие заключает в себе частицу силы. Независимо от их вида или нанесенного на них проклятья, все они зачарованы для убийства. Заколдованное оружие считается магическим оружием и дает носителю +1 к силе.

Страх: рыцарей Хаоса страшатся по всему Старому Миру и за его пределами. Они безжалостные мясники, способные изменить ход битвы одной-единственной атакой. Из-за своей жуткой и скверной репутации, рыцари Хаоса внушают страх (см. основную книгу правил).

«ТАК ИЛИ ИНАЧЕ, ДИТЯ, ХАОС ОТКРОЕТ ТВОИ ГЛАЗА, ЭТО Я ТЕБЕ ОБЕЩАЮ»

ФРЕГНУС БЛЕДНЫЙ

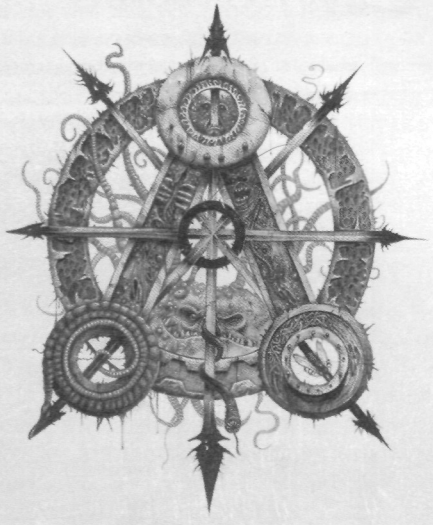
КОЛЕСНИЦЫ ХАОСА

Колесница Хаоса – громоздкое сооружение, состоящее из выкованного в пламени ада металла, исковерканных тварей и зазубренных лезвий, управляемое одними из величайших смертных воинов мира. Немногие способны устоять перед грохочущим нападением одной из таких облаченных в броню боевых машин, не оказавшись разрубленными на куски или втоптанными в грязь под ее колесами.

Во всех орудиях войны, применяемых полчищами Хаоса, всегда было мало утонченности, однако колесница является, пожалуй, самым грубым из них. Ее единственное назначение – доставить неодолимую силу в слабую точку вражеской линии, проделав в ней прореху и обратив все остальное в панику и беспорядок. Даже животные распознают массивный силуэт колесницы как символ смерти, и каждая из них сопровождается кружащимся вороньем и крадущимися шакалами, ожидающими пиршества на останках жертв мрачной жатвы.

Предпочитаемые кочевниками степей, колесницы служат как могущественным оружием, так и признаком положения. Они нередко обвешиваются трофеями и останками, взятыми с тел тех, кто был повержен под ее колеса. В отличие от хрупких деревянных повозок, использующихся орками и эльфами, основа колесниц Хаоса – чистое черное железо, закаленное в человеческой крови. Они настолько тяжелы, что набравшие разгон боевые машины способна остановить только крепостная стена. Хуже того, их прочные колеса прорастают длинными косами, кричащими и визжащими, когда рассекают тела врагов.

Ни одно нормальное животное не обладает достаточной силой, чтобы тащить такую громадину. Колесницы Хаоса влекомы гигантскими дестриерами, разросшимися до сверхъестественного размера под воздействием Хаоса. Каждый из них закован в те же искусно сделанные латы, как и их хозяева. Когда эти грозные создания набирают скорость, их глазницы и ноздри пылают ведьмовским огнем, создавая впечатление, что колесница прорвалась в реальность прямо из мира кошмаров.



Когда колесница вламывается в боевые порядки противника, дробящий кости таранный удар – лишь начало того опустошения, что она способна навлечь. Пока враги разлетаются во все стороны от силы столкновения, адские скакуны пробиваются через пехоту, круша тела стальными подковами и вцепляясь клыкастыми пастями в незащищенную доспехом плоть. Вращающиеся косы рассекают ноги тех, кто пытается зайти с боков, а шипы и крючья рвут и режут глупцов, осмеливающихся остаться на месте. И – в дополнение ко всему, груз колесницы столь же смертоносен: воины и чемпионы Хаоса на боевой площадке, выпадами и взмахами жестоких клинков и шипастых кнутов калечащие и убивающие всех поблизости.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Воин Хаоса	-	5	3	4	-	-	5	2	8
Кони Хаоса	8	3	-	4	-	-	3	1	-

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Колесница.



ПРОСЛАВЛЕННЫЕ ГЕРОИ

Морозный Север рождает самых закаленных воинов, а те, кто ведет их в сражение, называются чемпионами Хаоса. Каждый из них – воплощение грозных способностей и таланта убивать. Некоторые достигают командных высот, распоряжаясь целыми странами, другие преследуют высокие материи, но большинство посвящает себя только истреблению всех тех, кто стоит на пути. Такие целеустремленные воители известны как прославленные герои.

Облаченный в полные латы Чемпион, врывающийся в сражение – зрелище, холодящее сердце даже самого прожженного ветерана. Один герой стоит на поле брани двадцати простых смертных. Как и у прочих воинов Хаоса, вся его жизнь посвящена постоянному разрушению и насилию, а природные способности и стойкость усилены наградами богов, полученными на пути к славе.

Истории таких воителей, сохранившиеся в виде неполных и разрозненных хроник других народов Старого Мира – собрание злых деяний, простирающихся до рассвета Империи и за его пределами. Тем не менее, большинство погибает, так и достигнув желаемого. Даже если им сопутствует удача, есть вероятность, что равнодушные боги будут «награждать» верных слуг мутациями, пока их тела и сознания не падут под натиском изменения.

Только величайшие бойцы удостаиваются кровавой ленты преданий в полотне народных историй. Их легенда сияет все ярче, когда они привлекают внимание непостижимых богов все более жуткими деяниями.

Прославленные герои нередко разыскивают подобных себе, чтобы сойтись в ритуальном поединке – особенно тех, кто поклоняется другому божественному покровителю. Когда два избранника Хаоса вступают в схватку, они дерутся до гибели одного из них, словно гладиаторы, используя всю мощь своего грозного оружия. Их арены – пустоши и горы Старого Мира, а зрители – братья во тьме, которой они все поклоняются.

Когда победитель заканчивает бой, окровавленный, но окрыленный триумфом, он вырезает из тела побежденного жуткий трофей, и забирает под свое начало сторонников уничтоженного врага. Если он действительно превзошел сам себя, то нередко подвиг награждается чем-то более постоянным, таким как мутация или демонический дар. Самые искусные из возвеличенных чемпионов буквально утопают в трофеях от множества подобных поединков, не только против соперников, но и против отборных воителей других стран и рас. Их взгляд пылает огнем, а люди склоняют спины, когда шествуют герои. С каждой победой чемпион все ближе подходит к превращению в Повелителя Хаоса, командующего целыми армиями и алчущего обретения демонической сущности.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Прославленный герой	4	7	3	5	4	2	6	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов.

НАГРАДА ВОИНУ

НЕРЕДКО БОГИ ОДАРИВАЮТ СВОИХ ИЗБРАННИКОВ ЖУТКИЕ ЕДИНЕНИЕМ С ИХ ОРУЖИЕМ И БРОНЕЙ. МЕЧИ СТАНОВЯТСЯ ТАКИМ ЖЕ ПРОДОЛЖЕНИЕМ ТЕЛА, КАК И РУКИ, А ЛАТЫ СМЫКАЮТСЯ С ПЛОТЬЮ, ОБРАЗУЯ ВТОРУЮ КОЖУ. ДЛЯ ВЗИРАЮЩИХ НА СИЕ ЭТО ЗНАК ВЕЛИКОГО БЛАГОВОЛЕНИЯ, ПОСКОЛЬКУ ВОИН ХАОСА ТЕПЕРЬ ПРЕВРАТИЛСЯ В НАСТОЯЩЕГО БОЙЦА, САМО ЕГО ТЕЛО СТАНОВИТСЯ НЕСОКРУШИМЫМ СОЮЗОМ СТАЛИ И МЫШЦ. ПРИСПОСОБЛЕННЫЕ ДЛЯ СРАЖЕНИЯ – И ТОЛЬКО ДЛЯ СРАЖЕНИЯ – ТАКИЕ ВОИТЕЛИ НАХОДЯТСЯ СРЕДИ САМЫХ ЖАДНЫХ ДО СХВАТКИ ПОТОМКОВ СЕВЕРА. ЛИШЬ ОБЛАДАТЕЛЬ ТАКОГО ДАРА ОСОЗНАЕТ БОЛЬ И ОДИНОЧЕСТВО, ПРИХОДЯЩИЕ С НИМ, А ТАКЖЕ БЕЗЫСХОДНОСТЬ СУЩЕСТВА, ЗАПЕРТОГО В КЛЕТКЕ, ИЗ КОТОРОЙ ЕГО ВЫПУСТИТ ТОЛЬКО СМЕРТЬ.

КОЛДУНЫ ХАОСА

Среди чемпионов Хаоса есть те, кто жаждет обретения власти над Высоким Искусством. Они называются колдунами, и все как один – умалишенные и злодеи. Колдуны подчиняют буйные потоки самого Хаоса, изменяя реальность, дабы она радовала капризный взор их темных хозяев. Слово и жест чародея способно отделить плоть человека от его скелета, заставить любящего зарезать свою возлюбленную, и даже погрузить в пламя целый отряд. Кудесники считаются одними из самых омерзительных и извращенных служителей Хаоса, поскольку они давным-давно продали свои души в обмен на одурманивающий эликсир первородной силы.

Там, где другие вынуждены тратить на изучение волшебных премудростей годы изнурительного труда, понимание колдовских ветров дается идущему Путем Проклятых мгновенно и инстинктивно. Заклинания, изучаемые в Коллегиях Магии, что в Альдорфе, представляют собою всего лишь ярмарочные фокусы в сравнении с ошеломляющими чарами, создаваемыми колдунами Хаоса. Они манипулируют изначальными энергиями самой энтропии, а не слабенькими, разбавленными магическими потоками, с которыми работают идущие более безопасными тропами. Но все чудеса и способности достаются дорогой ценой. В конце концов любой кудесник погружается в смоляную тьму водоворота безумия или же подпадает под власть жуткой и злой сущности, превращающей его в свою игрушку. Навечно.

Немало путей ведут к такой страшной участи. На далеком Севере свое древнее искусство гадать на костях практикуют рунознатцы, ведьмы и шаманы. Они исполняют роль пророков и ясновидящих, направляя военных вождей и правителей к еще большей славе. Каждый раз, когда колдун пытается обуздать потустороннее, он теряет частицу человечности. Короткое время спустя посвященный начинает ощущать изменения и искажения своих тела и разума, ведущие к неизбежному падению в бездну уродства и сумасшествия.

Столь же часто встречаются рассказы о тех магах, что осознавали подстерегающие их опасности, но все равно поддались зову Хаоса. Вполне обычно для честолюбивого волшебника, скорее всего для того, кто обнаружил недостаток таланта или терпения, продать свою верность демону, взамен получив первородную чародейскую мощь. По слухам, даже Эгримм ван Хорстманн, один из ужаснейших колдунов Хаоса, когда-то был гордостью Коллегии Света в Альтдорфе, прежде чем поддался постепенному, но окончательному увещеванию Архитектора Судеб. Хотя падшие волшебники такого рода обретают могущество, большее, чем они могли даже мечтать, они не повелевают сущностью Хаоса. Она повелевает ими. Завершается утоление жадности превращением мага не во властителя среди людей, но в марионетку безумного божества. Таков предрешенный рок всех, кто якшается с Хаосом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колдун Хаоса	4	5	3	4	4	2	5	2	8
Великий Колдун	4	5	3	4	4	3	5	3	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов.

«НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ИЗМЕНЕНИЕ ЕДИНСТВЕННОЙ ПОСТОЯННОЙ В ЭТОЙ ВСЕЛЕННОЙ? В ОДИН ИЗ ДНЕЙ ВСЕ СУЩЕЕ НЫНЕ ПРЕВРАТИТСЯ В ПРАХ, И ДАЖЕ ЗВЕЗДЫ, ЧТО НАД НАМИ, ДРОГНУТ И ПОТУСКНЕЮТ. ТВОЯ ЖИЗНЬ – НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ КРОХОТНОЕ ПЛАМЯ СВЕЧИ В ТЕМНОТЕ, А ТВОЯ СМЕРТЬ, ПО ЗРЕЛОМУ РАЗМЫШЛЕНИЮ, ЛИШЕНА СМЫСЛА БЛАГОДАРЯ СВОЕЙ НЕЗНАЧИТЕЛЬНОСТИ.

ПРИДИ КО МНЕ, МАЛЬШ, И ДАЙ МНЕ ПОКАЗАТЬ ТЕБЕ, КАК ЯРКО СПОСОБНО ГОРЕТЬ ТВОЕ ПЛАМЯ...»

ВИЛИТРЕСКА, ВЛАСТИТЕЛЬ НЕПОСТОЯНСТВА





ПОВЕЛИТЕЛИ ХАОСА

Из всех смертных воинов государств Старого Мира, самыми грозными являются Повелители Хаоса – истинные боги среди людей. Облаченные в роскошные латы и дорогие меха, они возвышаются даже над прочими чемпионами Хаоса, а те, кто достаточно смел, чтобы противостоять им, выглядят в сравнении просто детьми. Несокрушимая воля Повелителя выкована в горниле войны, его способности отточены в безумии схватки, а клинок постоянно омывается кровью.

Каждый Повелитель Хаоса прошел долгий и опасный путь до обретения славы, дорогу, усеянную искромсанными телами менее удачливых претендентов. Независимо от личных талантов, все они, без исключения, неодолимые, могучие воители, соединившие мощь тролля со стремительностью нападающей змеи. Способности чемпиона еще сильнее возрастают от даров его покровителя, поскольку лишь Князья Демонов пользуются большей благосклонностью в глазах богов. Повелитель Хаоса может обладать кожей, объятой радужным пламенем, останавливающим взором, что превращает внутренности человека в кисель, или же яростью раненого медведя. Противостоять одному из них – значит навлечь на себя скорую и жестокую смерть.

Они не любят пышную жизнь генералов и принцев, поскольку кровожадные убийцы ведут войска за собой, находясь в первом ряду. Верхом на кошмарном жеребце, демоническом скакуне или даже драконе, захваченном в северных горах, Повелитель Хаоса быстро добирается до командиров и капитанов собранных против него армий. В поисках славы под Оком Богов, чемпион вступает в схватку с отборными бойцами противника, его проклятый вызов отдается эхом по всему полю брани. Те храбрецы, что вступают с ним в поединок, удостаиваются краткого приветствия, прежде чем пасть на месте - разрубленными на части.

Повелитель Хаоса – не только выдающийся воин, но и безжалостный завоеватель. Он - великий лидер и стратег, чья сила воли равно подчиняет легионы смертных и чудовищ своим приказам. Имя любого подобного чемпиона произносится среди людей приглушенным шепотом, а его жестокие деяния написаны кровью тех, кто осмелился преградить его путь. Его голос обрекает на смерть целые кланы и страны. Его взгляд одинаково ужасает, подчиняет и доводит до исступленного раболепия человека, отродье и чудовище. Тяжкая аура власти окружает любого Повелителя Хаоса, привлекая к его стягу еще больше приверженцев, по мере распространения его легенды.

Когда такой чемпион собирается в поход, мир содрогается, поскольку в сердцах всех смертных живет страх, что в один день явится тот, кто превратит в пыль армии живых и принесет эпоху вечной ночи.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Повелитель Хаоса	4	8	3	5	5	3	7	5	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов.

Монолиты Хаоса

КОГДА ПОВЕЛИТЕЛЬ ХАОСА ОБРЕТАЕТ ДЕМОНИЧЕСКУЮ СУЩНОСТЬ, ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ВОЗДВИГАЮТ МОНУМЕНТ ЕГО СМЕРТНОЙ СЛАВЕ И ВЕЧНОМУ МОГУЩЕСТВУ, НАЗЫВАЕМЫЙ МОНОЛИТОМ. ОБЫЧНЫЙ ВИД ТАКОГО ПАМЯТНИКА – ГРОМАДНЫЙ КУСОК КАМНЯ, ВЫРУБЛЕННЫЙ ИЗ СКАЛЫ. ОДНАКО МОНОЛИТЫ, ПОДНЯТЫЕ ВО СЛАВУ КХОРНА, ЧАСТО ДЕЛАЮТ ИЗ КОСТЕЙ, ОБРАМЛЕННЫХ ЧЕРЕПАМИ. ПОСВЯЩЕННЫЕ СЛААНЕШУ НЕРЕДКО ВЫРЕЗАЮТСЯ ИЗ СТРАННЫХ КРИСТАЛЛИЧЕСКИХ ОБРАЗОВАНИЙ ИЛИ ЛЕПЯТСЯ ИЗ СОДРОГАЮЩИХСЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ РУК И НОГ. МОНОЛИТЫ ПРИВЕРЖЕНЦЕВ НУРГЛА ВСЕГДА ВЫГЛЯДЯТ ДРЕВНИМИ И РАЗВАЛИВАЮЩИМИСЯ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, СКОЛЬКО ИМ ЛЕТ НА САМОМ ДЕЛЕ. ОБЕЛИСКИ ВЛАСТИТЕЛЯ ПРЕОБРАЖЕНИЙ НЕМАТЕРИАЛЬНЫ, НО ВНУШИТЕЛЬНЫ, ОНИ СОЗДАЮТСЯ ИЗ ЧИСТОГО ПЛАМЕНИ, ДЫМА, КРОВИ ИЛИ СУЩНОСТИ САМОГО ИЗМЕНЕНИЯ.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

Существуют немногие, следующие Путем Проклятия с глубокой и пламенной верой. Они посвящают себя целиком, телом и духом в служение Темным Силам. Они знают, что есть достойная награда для не-усомнившихся в своем предназначении. Если чемпион проходит живым сквозь бесконечные схватки и жуткие мутации, насланные на него покровителями, но все еще жаждет благословения от своих капризных божеств, он может обрести абсолютный дар. Хозяин избранного вознесет его к своему трону как Князя Демонов, сущность богоподобной мощи, навечно погруженную во тьму.

Хотя их появление на свет и не было похоже на создание демона, чемпионы Хаоса, достигшие (падшие до?) положения Князя Демонов, получают бессмертие и становятся врагами всего настоящего и естественного. Все, кто идет Путем Проклятых, в конечном итоге желают именно этого перерождения, ослепительной славы трансформы, распада телесной оболочки и становления как твари вековечной тьмы. Однако на каждого чемпиона, изливающего свой триумф как Князя Демонов, задрав рогатую голову к небесам, бессчетные тысячи гибнут в сражениях или заканчивают жизнь в облике хнычущего отродья Хаоса.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Князь Демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает Ужас, Полет, Упорный , Воля Хаоса, Сила отряда 3

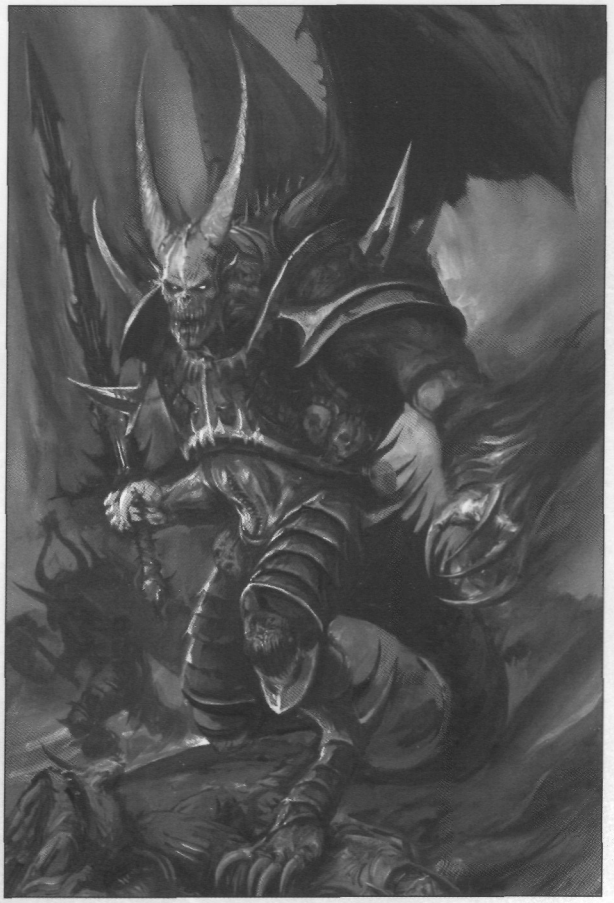
Потомок Хаоса: они созданы из сущности самого Хаоса. Для отражения их сверхъестественной природы, Князья Демонов получают магический спас-бросок 5+ и не могут присоединяться к отрядам.

«С ГРОМОВЫМ РЕВОМ ОН ВОССТАЛ, ЯРЧЕ СОЛНЦА И ЯРОСТНЕЙ СОЛНЦА. В РУКЕ ОН ДЕРЖАЛ СКИПЕТР ИЗ ИСКРИВЛЕННЫХ КОСТЕЙ, СКРЕЩЕННЫХ И ПЕРЕКРЕЩЕННЫХ ВНОВЬ, ОБРАЗУЯ ЗНАК ЕГО ТЕМНОГО ХОЗЯИНА, СИМВОЛ ЕГО МОГУЩЕСТВА И ИСПОЛНЕНИЯ МЕЧТАНИЙ СМЕРТНОЙ ЖИЗНИ. ОН ВОССТАЛ НАД ОТРЯДОМ, МНОГО ВЫШЕ БЫВШИХ СОРОДИЧЕЙ, ОН ВЗИРАЛ НА НИХ С ТЕМНОЙ ГОРДЫНЕЙ, НА СВОИХ ПЕРЕПУГАННЫХ РАБОВ. ОН РЫЧАЛ И СЛЫШАЛ ЗВУК БЛАГОРОДНОЙ НЕНАВИСТИ, ЭХОМ ОТРАЖАЮЩИЙСЯ ОТ НЕБЕС. ОН ГЛЯДЕЛ НЕУДЕРЖИМЫМИ ОЧАМИ БЕССМЕРТНОГО, ГНЕВ И ГИБЕЛЬ ПЫЛАЛИ В ЕГО ВЗОРЕ. К ЭТОМУ ГОРНИЛУ УСТРЕМИЛИСЬ ВЗГЛЯДЫ ПАДШИХ СЛУГ, ОХВАЧЕННЫХ РАВНО СТРАХОМ И БЛАГОГОВЕНИЕМ ПЕРЕД ЗРЕЛИЩЕМ СВОЕГО ПОВЕЛИТЕЛЯ, ПРЕОБРАЖЕННОГО В ВЕЛИЧАЙШЕГО ИЗ СОЗДАНИЙ, В ТОГО, КОГО СМЕРТНЫЕ НАЗЫВАЮТ КНЯЗЕМ ДЕМОНОВ».

КНИГА ЗЛА

В момент преображения из спины чемпиона прорастают крылья нетопыря или могучей птицы, вознося его над прочими, дабы мог он править как землей, так и небом. Другие Князья Демонов способны перемещаться на гудящей колонне огня, раскрыв руки и вознося нечестивую хвалу Падшим Силам. Иные обретают неземную красоту или адскую омерзительность, что заставляют смертного замереть, когда демон падает с небес за добычей. Существуют даже те, кто обладает даром изменять саму реальность, столь же искусно подчиняя потоки магии, как и самые могущественные колдуны.

Князья Демонов огромны в размерах, их колоссальные тела перековываются в новые формы, больше приятные глазу покровителя. У них проклятое оружие и дьявольские способности, они покрыты цепями и украшениями, несущими клеймо хозяина. Различия между повелителями беспорядка неисчислимы. Тем не менее, обычно все они сохраняют разум и память, чтобы лучше чувствовать утраченную ими человеческую природу. Некоторые Князья Демонов вступают во Владения Хаоса, дабы служит богам в иных мирах и измерениях, но большинство исполняют роль предводителей смертных армий Четверки Великих, ведя бесконечную войну во имя божественного господина. Безустанно преследуют они врагов повелителя, поскольку пища их – человеческая плоть, а вино – смертные души.



Князья Демонов

СКАКУНЫ ХАОСА

Чемпионы Хаоса нередко награждаются чудовищными скакунами, которые несут их в сражение. Такие твари появляются во Владениях Хаоса и посылаются через невообразимые пространства лишь для того, чтобы избранный мог ехать верхом в полном соответствии со своим положением. Заметьте, что Джаггернауты Кхорна, Демонические Скакуны, Паланкины Нургла, Диски Тзинтча являются кавалерийскими скакунами, несмотря на то, что их подставки отличаются от 25х50 мм.

ДЖАГГЕРНАУТЫ КХОРНА

Джаггернауты Бога Крови – массивные бронированные твари, частью демоны, частью – зачарованный металл. Могучие звери из ревущего железа и бронзы, их рост превышает человеческий, вместо крови по их жилам течет огонь, а в груди бьется сердце демона. Тела Джаггернаутов выкованы в темном пламени и покрыты грозными символами. Ярость демонов Бога Войны едва сдерживается оболочкой из металлических костей и плоти. Атака Джаггернаута заставляет землю содрогаться, а защита, предоставляемая латными тушами чудовищ, обеспечивает всаднику возможность без страха врезаться в самые плотные порядки противника. Немногие могут выстоять против столь жуткого союза воина и сверхъестественного скакуна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает страх, сопротивление магии (1)

Медное чудовище: Джаггернаут добавляет к спас-броску за *доспехи всадника +3 взамен обычного +1.*

КОНИ СЛААНЕША

Странные двуногие звери иногда даруются особенно удачливым чемпионам Слаанеша. Подобно прочим демонам Князя Радости, кони обладают извращенной красотой, сочетая грацию и элегантность с абсолютно противоестественной внешностью. У них длинные, худощавые тела, чувственно изгибающиеся во время бега по полю битвы. Из пасти постоянно выскальзывает плеть языка, пробуя на вкус колдовские потоки и выискивая души смертных, как если бы обычный хищник принюхивался бы к приносимым ветром запахам. Кони Слаанеша проносятся и скачут через сражение с ошеломляющей скоростью, набрасываясь на неосторожных и повергая их наземь хлесткими ударами источающими дурман языками. Именно поэтому их называют Кнутами Слаанеша, или же Свежующими Языком.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает страх, Ядовитые атаки, Быстрая кавалерия

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СКАКУНЫ

Также известные как Скакуны Богов, демонические скакуны созданы благодаря омерзительной магии и вызваны в мир жертвенными обрядами и приношениями. У них есть рога, костяные пластины и стальные клыки, а глаза демонов пылают жаром Хаоса.

Некоторые – громадные дестриеры, чье дыхание подобно ядовитому облаку, другие – громадные медведеобразные твари с железными когтями, способными выпотрошить человека одним ударом, третьи – змеетелые уродливые туши, глянцевито сверкающие, проползая среди сражающихся. Четвертые вообще – истощенные и дряблые уродцы, чье болезненное обличье скрывает грозную мощь. Сама земля горит или течет слезами при марше демонических отродий, а воздух вокруг тварей наполнен магической энергией. Их рев и вопли заставляют даже храбрейших воинов почувствовать, как по спине пробегает холод предчувствия надвигающейся гибели. Только самые испытанные и смелые избранники могут ехать верхом на демонических скакунах, ведь они обладают разумом и собственной злой волей, и редко позволяют жалким смертных оседлать себя.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонический скакун	8	4	0	5	5	1	3	2	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает страх.









ДИСКИ ТЗИНТЧА

Демонические кони Великого Чародея известны как Диски. Искаженные создания – не демоны и не механизмы как таковые, но кошмарное сочетание того и другого. Потрескивая от волшебной силы, диски парят над землей, мягко скользя в потоках колдовских ветров. Когда воины Тзинтча устремляются в бой, горделивые Колдуны Бога Магии возвышаются над ними, опираясь на диски и поливая врагов ведьмовским огнем. Кони Тзинтча и сами далеко не беззащитны, они испускают чародейское пламя или же хлещут и рвут подошедших слишком близко отращенными щупальцами и когтями.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает страх, Огненные атаки, полет.

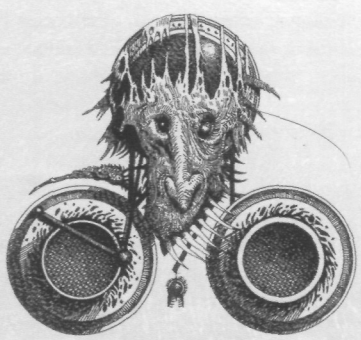
ПАЛАНКИН НУРГЛА

Те, кто высоко вознесся в глазах Отца всех Болезней, нередко шествуют в бой в отталкивающего вида паланкинах, *прогнившие туши уютно расплылись на тронах из* проржавевшего металла и трухлявого дерева. Паланкины влекомы не рабами, но громадной кучей нургликов, крохотными демонятами, вылупляющимися при вспышках излюбленнейших хворей Чумного Папаши. Помимо заразы и яда, которые он разносит, отдельный нурглик представляет слабую угрозу. Тем не менее, шевелящиеся, копошащиеся кучи нургликов, что несут паланкин, достаточно многочисленны, дабы не только волочить в битву самых обильнотелых чемпионов Нургла, но и втаптывать в грязь любого глупца, пытающегося их остановить.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает страх, Ядовитые атаки



МАНТИКОРА

Изначальные обитатели Пустошей Хаоса, огромные львоподобные звери с крыльями летучей мыши и кнутом хвоста, сочащимся ядом, мантикоры гораздо свирепее любых других животных, настолько, что темные эльфы считают их одним из воплощений своего Бога Убийств, Каина. Мантикоры являются самыми сильными хищниками из обитателей Железных гор на границе Наггарота. Чемпионы Хаоса высоко ценят их как скакунов, но даже воители со стальной волей не могут надолго укротить буйный нрав мантикоры.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мантикора	6	5	0	5	5	4	5	4	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Полет, смертельный удар, большая цель, внушает ужас.

Неуправляемая: *в начале каждого своего хода всадник на* мантикоре должен пройти тест на лидерство. В случае провала и мантикора и всадник становятся бешеными до начала своего следующего хода. Так же, если наездник мантикоры убит, мантикора автоматически подпадает под результат «Раах!» из Таблицы реакции чудовища (см. основную книгу правил). При этом не надо проходить тест на лидерство или бросать кубик.

ДРАКОНЫ ХАОСА

Когда-то гордые и исполненные благородства повелители небес, теперь – раздвоенные, искривленные и испорченные силой изменения твари, ужасные двуглавые Драконы Хаоса – кошмарные и злобные хищники. Покоряя высь на крыльях, уже не состоящих из плоти и костей, с мускулами и внутренностями, открытыми всем ветрам, каждый из Драконов Хаоса является жуткой угрозой любому проявлению порядка и разума. Они сокрушают целые армии своими стальными клыками и когтями. Драконы – коварные создания, столь же непостоянные, как и бог Тзинтч или первый из их рода, Великий Змий Галрауч. Только могущественнейшие Повелители Хаоса способны сесть к такому скакуну на спину, но даже в этом случае это скорее нечестивый союз во имя разрушения, *нежели отношения хозяина и его слуги.*

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

***Полет, Большая цель, Внушает ужас,* Чешуя (3+).**

Дыхательное оружие: Драконы Хаоса обладают двумя дыхательными оружиями (см. основную книгу правил), которые могут быть использованы в один и тот же ход. Одна голова дышит огнем с силой 4, а другая – струей разлагающего газа, сила 2 и пенальти к спас-броску за доспехи -3.

ОТВЕРЖЕННЫЕ

Отверженные Хаоса – помешанные с пеной на губах, вопящие и кричащие во время беспорядочного бега к вражескому строю, их мутировавшие конечности болтаются, а растянутые пасти щелкают, как у оголодавшего зверя. Хотя когда-то они были гордыми и могучими воинами Хаоса, из-за серьезных изменений, которым им пришлось подвергнуться, они стали чем-то меньшим, чем люди, а их понимание военной тактике теперь не превосходит способности псов, собирающихся подле их усыпанных костями обиталищ. Такие несчастные оказались в прямом смысле отверженными богами, низведенными до уровня животных, рычащих и фыркающих в убогой пародии на речь. Если раньше они убивали ради воинского искусства и во имя Темных Богов, теперь они убивают из-за дикого, нечеловеческого голода.

Многие воины Хаоса, не уступавшие Избранным соратникам в доблести и ревности в служении божественным покровителям, обнаружили, что дарованные им благословения являются скорее проклятьем, нежели преимуществом. Отверженные утратили способность к осознанному мышлению и сменили утонченность оружия на приятную остроту клыков и цепких когтей. В их темных глазах более не теплится огонек разума, поскольку мозг горит только желанием убивать и пожирать все, до чего только можно дотянуться. Некоторые отверженные проявляют еще более странные мутации, когда искореженные тела становятся отражением звериного разума. Такие примитивные воины часто вооружены извивающимися щупальцами, хитиновыми клешнями, дополнительными головами или же лишними, покрытыми волосами хваткими конечностями, прорвавшимися сквозь остатки драгоценных когда-то лат Хаоса. В целом отверженные производят впечатление жуткой смеси худшего, что только есть в природе, и самых отвратительных проявлений Хаоса. Многие из них находятся на расстоянии всего одного «благословления» от полного низведения в отродье Хаоса.



Хотя для жителей более теплого климата они выглядят отвратительно и дико, северяне редко считаются с различием между отверженными и другими воинами, несущими клеймо богов. В большинстве случаев племена предоставляют неудачливым сородичам возможность влачить их грязное и кровавое существование в северных пещерах. Во времена войны, однако, северяне выманивают калек из промерзших логов приношениями крови и костей. Где-то в глубине одичавшего сознания отверженный чувствует возможности, предоставляемые завоеванием, и, повинуясь ускользающим призракам былой славы, он вприпрыжку бежит в бой бок о бок со своими бывшими соратниками.

Прочих воинов Хаоса не отталкивает вонь и дикость отверженных. На самом деле они считают даже самых омерзительно искаженных отверженных в некотором роде благословленными, ведь не лучше ли привлечь внимание богов и погибнуть славной смертью в бою, нежели прожить ничем не примечательную жизнь?

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Отверженный	6	4	0	4	4	1	4	D3+1	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Бешенство.

Ярость берсеркеров: отверженные бросаются в гущу схватки не думая о дисциплине или осторожности. Они нападают не думая о защите, уродливые конечности режут и щелкают, пытаясь порвать врагов на части. У отверженных случайное количество атак. В начале каждой фазы ближнего боя бросьте D3 и добавьте 1 (за бешенство, уже включено в профиль). Это количество атак каждый отверженный в отряде имеет в данную фазу. Для примера, отряд нападает и оказывается в ближнем бою. В начале фазы ближнего боя владелец отряда бросает D3 и выкидывает 6 на кубе – что означает результат 3 на D3 – и добавляет к полученному результату 1. В итоге каждый отверженный будет бить целых 4 раза в данную фазу ближнего боя.

«ЩУПАЛЬЦЕ, КРЫЛО, КЛЕШНЯ,
ЛЕЗВИЕ, СЛЮНА, БАШКА»

СЧИТАЛКА ВОЛКОВ-ОБОРОТНЕЙ

ОТРОДЬЯ ХАОСА

Следующие путем Хаоса - прокляты. Единственным вопросом, остающимся для тех, кто вложил свою судьбу в длани Четверки Великих, является вид его судьбы. Утратит ли он разум, низведенный до хрипящего калеки, способного лишь славить богов, укравших его сознание? Утратит ли он человеческую сущность, вознесенный до уровня Князей Демонов, дабы править во Владениях Хаоса? Многие лишаются самоконтроля, становясь безумными мясниками, что убивают и убивают, пока сами не падают в пропитанную их кровью грязь. Но существует участь более омерзительная, чем сумасшествие или гибель. Те, кто пал ниже всех, кто лишился всего, кто стал бормочущим комком изуродованного мяса. Их имя – отродье Хаоса, и они – настоящие дети Хаоса.

Воин, одаренный Темными Богами сверх меры, в конце концов поддается безумию и мутации. Его измененное тело достигает предела, когда разум не способен управлять им, и бывший чемпион кричит и плачет, а его плоть рвется, прорастает и скручивается, проходя самую жуткую и окончательную трансформацию. Некоторые несчастные раскрываются как цветы из мяса и костей, другие раздуваются словно пролежавшие неделю трупы, у третьих с каждой поверхности вырастают щупальца или волосатые руки, оканчивающиеся искаженными пародиями на их собственные лица. Иные становятся уродливыми подобиями существующих животных, с головами насекомых или хищников, присоединенными к груди и плечам. Иногда жертвы обнаруживают свою кожу покрытой нарывами и прыщами, а лопнувшие наросты становятся огромными, налитыми кровью глазами, исполненными ужаса и паники. Поистине, твари, именуемые отродьями, обладают тысячами обличий, и единственная их схожая черта – омерзительность нового тела.

Новая жизнь, столь беспечно дарованная Четверкой Великих, всегда коротка и исполнена страданий. Судьба отродья – смерть на поле боя от удара топора или меча, разорванные в глухомани еще более диким и отчаянным существом, или же в прямом слова взорвавшись от избытка непостоянных энергий Хаоса, переполняющих измученное тело.

Отродья не слишком часто изгоняются из племени, им позволяют устраивать свои логова вблизи от стойбища. Их родичи обычно приносят им кровавые куски мяса и даже мед, чтобы поддержать чудовище. В сражении отродий выпускают словно дрессированных зверей, и они ковыляют и ползут навстречу вражескому строю, иногда медленно, иногда – рывками, с устрашающей скоростью. Отродья обрушиваются на противника с силой отчаяния, ревя и вопя в смеси ярости и надежды проклятого на удачный удар, что положит конец его мучениям. Отступление для него немыслимо, поскольку боль от вражеских клинков – благостное избавление в сравнении с внутренней агонией.

Те, кто видел бешенство отродья и сумел выжить, чтобы рассказать об этом, должен разнести всем сие послание: поклонение Темным Богам редко ведет к чему-то помимо унижения, боли и гибели.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Отродье	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушают страх, Несломимое.

Наползающая жуть: отродья передвигаются каждый ход на 2D6 дюймов в фазу обязательных передвижений. Игрок не обладает возможностью изменить дистанцию движения, но обязан указывать направление движения до броска кубов на дистанцию движения (это должна быть прямая линия). Он не может затем развернуть отродье.

Хлещущие конечности: отродья обладают случайным числом атак. В начале каждой фазы ближнего боя бросьте D6+1. Это число атак отродья в данном раунде ближнего боя.



Отродья Хаоса

КАПИЩА ХАОСА

Варвары Севера считают, что их действия могут привлечь внимание адских повелителей, и совершают все вообразимое, дабы это произошло. Именно по этой причине многие племена берут в сражение символы и реликвии, надеясь обратить на себя божественный взор. Самые могущественные среди них идут еще дальше, помещая жертвенники и алтари на тяжелые повозки. Это позволяет им направлять поток разрушений во имя богов прямо на пиршество Гибельных Сил.

Молитвы и приношения, доносящиеся с алтарей, подобны сладкому нектару для сверхъестественных сущностей из Владений Хаоса. Воздух вокруг капища дрожит и громыхает, *когда око богов оборачивается к жертвеннику.* Присутствие походных алтарей усиливает и вдохновляет воинов, сражающихся перед ними, благословление Четверки Великих ощущается осязаемой аурой, пульсирующей возле демонопоклонников.

Сильно различающиеся в облике капища обычно все же тащатся в битву, запряженные фыркающими конями Хаоса. Это не привычные животные, но скорее демоны в лошадином обличье. Если бы их не удерживали цепи, приковывающие зверей к повозке, они без сомнения вырвались бы и протоптали бы полосу опустошения, прежде чем растворится в глуши. Кони Хаоса подталкиваются в направлении врага погонщиками, которые не только защищают алтарь от нападения, но и приносят в жертву поверженных ими. Когда души смертных уносятся к богам, погонщики-воины призывают Четверку Великих к себе на помощь, налагая на своих союзников темные благословения.

Жертвенники могут быть посвящены всему пантеону Богов Хаоса, или же одному избранному покровителю. Алтари Кхорна – громадные сооружения из меди и клинков, постоянно истекающие ручейками крови, каждый шип украшен черепом грозного противника с вырезанными на нем рунами. Святилища Слаанеша – позолоченные экипажи *из ароматного шелка, воска и человеческой плоти,* закутанные в еще живые кожи жертв, сердца которых были отданы Темному Князю. Капища Нургла еще омерзительнее, на них лежат груды нечистот, окруженных мухами и смрадные отбросы, в которых копошатся неописуемые паразиты *и гнездятся жуткие хвори. Самые странные из всех* – храмы во славу Путающего Судьбы, их разнородные колеса заставляют многочисленные серебряные колокольчики, пойманных стрекоз и хрустальные косточки звенеть и нашептывать музыку сфер, а изменяющее сознание благовоние *обвивает клубами алтарь, создавая завораживающие узоры.*



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Капище	4	5	3	4	6	4	5	5	8

Примечание разработчика: это странная помесь колесницы, скакуна и существа. С точки зрения игромеханики Капище движется и сражается как чудовище. В его профиль уже включены атаки воинов-погонщиков и коней Хаоса, тянущих его в сражение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, магический спас-бросок 4+, спас-бросок за доспехи 4+.

Одаряющий славой: Пока на столе есть Капище, все чемпионы *отрядов Хаоса получают специальное правило* «Око Богов». Это распространяется даже на чудовищную пехоту, такую, как чемпионов отрядов огров и драконьих огров. В дополнение, во время своей фазы стрельбы вы можете выбрать один дружественный отряд в пределах 12 дюймов от алтаря. Этот отряд может немедленно совершить бросок по таблице «Око Богов» - отметьте эффект в ростере. В последующие фазы стрельбы капище может выбрать новое совершение броска для получения более приемлемого результата (вы даже можете заказывать целью другой отряд). В таком случае предыдущий эффект алтаря отменяется. Учтите, что один и тот же отряд может получить несколько бонусов за один ход, если у вас есть несколько капищ.

ГОНЧИЕ ХАОСА

Жестокие и кровожадные хищники, бойцовые псы Хаоса – неутомимые охотники, слепленные из мышц и клыков. Измененные как телом, так и сознанием, они рыскают по глуши в бродячих стаях, настигая и убивая самую разную добычу – от заблудившихся детей до молодых ледяных мамонтов. Их жажда сырого мяса столь велика, что они нападут и на строй копьеносцев – с полным самозабвением. Единственное, интересующее их – тот момент, когда истекающие слюной челюсти смогут погрузиться в сочную, мягкую плоть.



В южных частях Норски, среди пляшущих теней, отбрасываемых кострами воинов и варваров племен, населяющих морозные края, крадутся и пробираются волки и собаки. Подкармливаемые кусочками мяса и допускаемые до тепла пламени, эти бродячие собачьи научились сосуществовать рядом с северянами. Их отношения длятся уже бесчисленные столетия, поколение за поколением врастая в подсознание человека и зверя.

Как и все естественное, эта связь была изменена и извращена под воздействием Хаоса. Чем дальше на север откочевывало племя, тем выше был шанс, что следующие за ним псы оказывались мутантами, их тела серьезно уродовались злобными энергиями, истекающими из Владений Хаоса, что на полюсе. Переполненные силой Хаоса, гончие псы становились все страшнее, пока не превзошли в размере и свирепости тех, за кем следовали.

Такие насмешки над природой могут обладать пастью акулы, с гниющим мясом, застрявшим между рядами острейших зубов; пышным мехом, едва скрывающим пучки ядовитых игл; некоторые обладают хвостами, больше схожими с жалами скорпионов пустыни, или спинами, покрытыми твердыми как сталь чешуйками. Возле полюса гончие еще сильнее и омерзительнее – у них встречаются лишние головы или пылающие огнем гривы, клубок извивающихся змей вместо шкуры или пасти, с которых стекает едкий ихор. Иные, по слухам, вообще родились людьми, а их рычащее подобие речи и подвижные пальцы служат подтверждением жуткому оскотинивающему проклятью.

В сражении воины Хаоса выпускают свирепых тварей на перехват передовых отрядов врага, поскольку их обоняние столь же остро, как и инстинкт убивать. Своры гончих Хаоса выслеживают и набрасываются на легкую пехоту и разведчиков противника, валя их на землю и разрывая на части в своем неистовом стремлении истреблять и поглощать все, что можно схватить.

После битвы псы будут рыскать в тумане, пожирая мертвечину, лая на падальщиков и стервятников, насыщаясь львиной долей пиршества на останках. Только набив брюхо, они возвращаются к хозяевам, со шкурой, склизкой от крови пытавшихся противостоять их клану.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса.



ТРОЛЛИ

Уродливые и безмозглые твари со склонностью к человеческому мясу, тролли гораздо выше обычных людей – говорят, что крупнейшие из их рода могут целиком проглотить быка, а их звериная свирепость ужасающа в своих проявлениях. Они бродят по северным пустошам, нападая на отдаленные деревни и одиноких путников. Немало северян по возвращении домой с охоты обнаруживали разрушенные дома и тролля, пожирающего останки их семей. Тем не менее, тот, кто потерял близких ему от голода твари, уничтожал зверя в его логове, вооружившись лишь огнем и сталью. Таковы пути Севера.

Если странник направится от Праага к полюсу, он вскоре попадет в ледяные просторы, именуемые Страной Троллей. Множество опасностей поджидают его здесь, но самой распространенной угрозой будут тролли, чьи логова раскиданы повсюду и кто поглощает любое живое существо, запах которого достиг тонкого чутья твари. Еще дальше к северу тролли, появляющиеся из пурги, становятся все безобразнее. Хотя их мутации в подавляющем большинстве касаются телесных свойств, некоторые чудовища опровергают естественный ход вещей как обликом, как и разумом. Существуют даже мифы о громадном Царе Троллей, что где-то в пещерах замышляет гибель человечества и наступление вечной зимы.

Тролли инстинктивно притягиваются к избранникам Хаоса, наверное из-за того, что земля возле несущих благословение Темных Богов всегда покрыта множеством свежих трупов. Их присутствие искренне приветствуется, поскольку омерзительные создания являются свирепыми бойцовыми «псами». Пасть тролля, испускающая едкую вонь и смрад разложения, полна острых клыков и бивней. Кинжалоподобные когти венчают мощные и удлиненные лапы, а у некоторых даже хватает сообразительности вооружиться ржавым клинком или шипастой дубиной. Они способны извергать содержимое кишечника огромным потоком, что разлагает жертву с помощью сильнейшего желудочного сока. Тролли с дальнего севера могут, по рассказам, блевать желчью, плотоядными червями или чистейшей субстанцией воплощенного изменения.

Несокрушимая стойкость делает их совершенным материалом для искажающего дыхания Хаоса. Подобно другим из своего рода, тролли обладают сильными способностями к регенерации. Потерянные конечности и даже головы могут отрасти за небольшое время. Однако твари Севера не возвращаются в предыдущее обличье, но взамен из каждой заживленной раны появляются новые лапы, кричащие пасти или еще более странные уродства. Именно поэтому старейшие тролли Хаоса – настоящие чудовища, чья плоть преображена в сонм десятков орущих голов и цепких когтистых конечностей.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тролль	6	3	1	5	4	3	1	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Внушают страх, Тупость.

Искажающая регенерация: тролли способны заживлять за секунды самые разрушительные повреждения. Они обладают правилом регенерации. Если отряд троллей отрегенерировал более 2 ран за одну фазу, он может совершить бросок по таблице «Око Богов» в конце этой фазы. Раны, нанесенные присоединившимся к троллям персонажам не учитываются для целей настоящего правила.

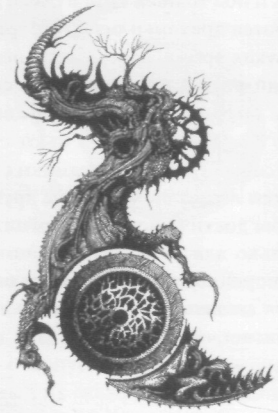
Троллиная блевотина: *вместо обычных атак весь отряд* троллей может выбрать иной метод нападения и опорожнить желудки прямо на противников. Каждая модель тролля в базовом контакте с вражеской моделью наносит одно автоматическое попадание силы 5, от которого неприменимы спас-броски за доспехи. Данная атака считается магической.

«ХАОС НЕ ЗАБОТИТ САМОСОХРАНЕНИЕ, РАЗУМНОСТЬ ИЛИ ИСТИННОСТЬ, ВЕДЬ СУЩНОСТЬ ХАОСА ЕСТЬ ИЗМЕНЕНИЕ, И ЕГО ПОСЛЕДОВАТЕЛИ СЧИТАЮТ САМОЕ ЖЕСТОКОЕ И ГРУБОЕ ИЗМЕНЕНИЕ САМЫМ ЛУЧШИМ».

ТЕКЛИС, АРХИМАГ УЛЬТУАНА

ОГРЫ

Огры – грубые мускулистые громилы, для которые значимы только два занятия – драка и обед. Они бродят по всему миру, питаясь всем, что меньше или продавая свои наемные услуги за оружие и еду. Хотя они в целом человекообразны, огры вдвое выше и гораздо примитивнее внешне. Другие расы часто считают их весьма недалекими, что недалеко от истины, если учесть единственную заботу огра – заботу о своем брюхе. Но, если огру и не доступны тонкости военного искусства, их грубая сила и врожденное коварство более чем восполняют недостаток сообразительности.



Они обладают своим укладом, языком и привычками, принесенными с Гор Печали на востоке. Огры прирожденные скитальцы, и целые племена часто странствуют и бродят по Пустошам Хаоса. Здесь они сражаются против северных племен и более фантастических созданий, испытывая свою доблесть и добавляя к разностороннему питанию совершенно уникальные вкусовые ощущения. Если отряд огров окажется впечатлен яростью и умением северян, он может на время или навсегда присоединиться к их армии. Союз между ограми и их повелителями Хаоса является взаимовыгодным, ибо обе стороны наслаждаются грабежом и разрушениями.

Хотя огры изначально устойчивы к мутации, возле полюса жуткие потоки из прорехи в реальности по-настоящему сильны. В результате огры далекого севера искажены и изуродованы подобно всем прочим созданиям, обитающим в Пустошах. Они не считают это проклятьем, напротив, поскольку мутации нередко помогают им на поле боя или в пиршественном зале. Дополнительная голова позволяет пожирать пищу вдвое быстрее, рычащая пасть на животе значительно ускоряет процесс поедания жертвы, ну а третья рука или новое щупальце в принципе способствует поимке той самой еды.

Обещание бесконечной битвы – сильное искушение для расы огров. Хотя излюбленные марионетки Темных Богов все-таки люди, некоторые огры завоевывают благосклонность Четверки Великих своими успехами в сражении. Действительно, отряд таких громадин, нападающих на врага подобно живому тарану, машущими направо и налево гигантскими двуручными топорами, дубинами и тесаками – внушительное зрелище.

Кхорн покровительствует множеству таких чудовищных воинов благодаря их постоянному приношению черепов – обычно весьма и весьма чистых от плоти – приятному Богу Крови. Некоторые огры даже облачены в громадные латы Хаоса, выкованные их союзниками – гномами Хаоса специально под чрезмерно мускулистые туши. Огр-берсеркер в тяжелом доспехе поистине грозный противник. Целый отряд таких практически неостановим.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Огр-мутант	6	3	2	4	4	3	2	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Внушают страх



ДРАКОНЬИ ОГРЫ

Когда языки молний рвут ночное небо и громовые раскаты проносятся среди вершин, старики Севера шепчут, что пробуждаются драконьи огры. Они рассказывают суеверному народу о громадных чешуйчатых чудовищах, сражающихся друг с другом на хребтах Гор Края Мира за дар вековечной войны. Дикари верят – если путник укроется от непогоды в какой-нибудь пещере или расщелине высоко в горах, он узрит силуэты схватившихся в борьбе существ на фоне бушующей грозы. Менее доверчивые считают драконьих огров порождениями мира легенд, наследием преданий забытых времен, что ныне впали в оцепенение. Они впали в оцепенение, это так, но приходит гнев бури, и драконьи огры вновь пробуждаются к жизни.

Драконьи огры считаются среди самых старых созданий этого мира. Как гласят мифы, они были врагами великих змиев, живших под вулканами, воинственными чудовищами с туловищем огра и нижней половиной громадной рептилии. Говорят, что они охотились на людей еще до того, как Врата Хаоса обрушили на планету свое проклятье. На темном наречии они известны под множеством имен, включая Шартаки, Шаруноки, Гарторы, но драконьи огры – загадка даже для воинов, на стороне которых они сражаются.

Невероятная продолжительность жизни, равно как почти все, связанное со сверхъестественным, дело рук Темных Богов. Эпохи назад старейшины расы заключили договор с Падшими Силами, получив проклятие взамен медленного исчезновения в небытие. Им было даровано вечное существование, а в качестве платы драконьи огры поступили в услужение Четверки Великих. С того самого дня древние чудовища высекли о себе в веках миф как о бессмертных, погибающих только в битве, легенде, оживающей во плоти лишь во времена и во имя разрушения.

Воздух наполняется холодом, жуткие бури нападают на горные хребты, и под толщей скал в своей дреме ворочаются и пробуждаются драконьи огры. Их грезящие сознания слышат в отзвуках грома призывный рев Темных Богов, приказывающий идти в сражение. Чем сильнее громыхание и яростнее стихия, тем больше чудовищ стряхивают оковы тяжкого сна. Когда молнии бьют с небес, драконьи огры взбираются на вершины и ледники с помощью стальных своих когтей и сражаются друг с другом старинными топорами, чтобы достичь величайших пиков и возвышенностей. Все только для погружения в потоки молний, наслаждения первородной мощью. Они вздымают вверх свое оружие, и буря оживляет их и наполняет энергией для предстоящей битвы.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Драконий огр	7	4	2	5	4	4	2	3	8
Чемпион	7	4	2	5	4	4	2	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Чешуя (5+), Внушают страх.

Ярость грозы: Драконьи огры омываются молниями, что оживляют их и продлевают им жизнь. Они иммунны ко всем основанным на молнии атакам и заклятьям, таким как варп-молнии скавенов и некоторые заклинания Школы Небес, например *«Громовой удар Уранона»* или *«Раздвоенная молния»*. Если по каким-то причинам драконьи огры стали целью атаки, основанной на молнии, они становятся бешеными.

«МЫ ПРАВИЛИ ЭТИМИ ВЛАДЕНИЯМИ ДО РОЖДЕНИЯ ВАШЕЙ РАСЫ. МЫ БУДЕМ ПРАВИТЬ ИМИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ПРЕВРАТИТЕСЬ В ДАЛЕКОЕ ВОСПОМИНАНИЕ. ДОЛГО МЫ СРАЖАЛИСЬ НА СТОРОНЕ ТЕМНЫХ СИЛ, ЧТО ВЫ ЗОВЕТЕ ВАШИМИ БОГАМИ. СМЕРТЕЛЬНУЮ ОШИБКУ ДОПУСТИТ ТОТ, КТО ПОСЧИТАЕТ НАС СВОИМИ СЛУГАМИ, ТОЛЬКО ПОТОМУ, ЧТО У НАС С НИМ ОБЩИЕ ХОЗЯЕВА».

РАКРАН ДРЕВНИЙ

ДРАКОНЬИ ОГРЫ ШАГГОТЫ

Столь же древние, как и сами горы, поистине громадные Шагготы, пожалуй, самые старые чудовища, обитающие в этом мире. Это те самые создания, что заключили сделку с Богами Хаоса еще до появления расы людей, существа, договорившиеся с божествами, сумевшие не только уцелеть, но и получить дар бессмертия. По своим, непостижимым причинам, Гибельные Силы все еще хранят верность старинному соглашению – немало Шагготов, шествующих в армиях Хаоса, уже старше шести тысяч лет.



Шаггот – высокая махина, состоящая из мышц и ярости. Четвероногая нижняя половина похожа на драконью; стальные канаты жил и острые когти, облаченные в сверкающие покровы чешуек, что прочнее любого металла. Словно высеченный из скалы, торс чудовища широкоплеч и мускулист, а его тяжелые лапы подобны древесным стволам. Со зверообразной головы стекает грива белоснежных волос, достаточно густая, чтобы в ней гнездились и перекликались мелкие снежные бесенята. Облаченные в разрозненные куски доспехов, несущих патину столетий, Шаггот вступает в бой, вооружившись огромным топором, поднять который смогут лишь дюжина человек. Глаза и пасть разгневанного гиганта сверкают молниями, а в глотке рокочет гром. Самые старые, изначальные Шагготы поистине достигают титанических размеров. С возрастом драконий огр становится все больше, и, пока существуют молнии, освежающие и обновляющие его тело и разум, предела росту нет.

Существовавшие еще до того, как эльфы овладели письменностью, до того, как первые зеленокожие выбрались из пещер, возможно даже до того, как Древние пришли в этот мир, древнейшие Шагготы возвышаются над пологом леса, крышами храмов и даже над крепостными стенами. Таков ужас перед старой расой, что ее прародителя, Краканрока Черного, мифы наделяют размерами горы. К счастью, лишь самые свирепые бури способны пробудить таких долгожителей. Легенда гласит – когда наступят Последние Дни, разразится великая, апокалипсическая гроза – и Краканрок восстанет ото сна и обрушит на мир свой гнев.

Неистово свободолюбивые и независимые, Шагготы не отдают себя в услужение демоническому повелителю - уже став рабами самих богов, подчинившись еще и демону, они могут лишиться остатков души. И все же драконьи огры достаточно разумны и по-своему коварны, и, когда их призывают, исполняют свою часть договора с Гибельными Силами – несут смерть врагам Хаоса. Исходя из вышеизложенного, нетрудно понять, почему спускающиеся с горных вершин и шествующие на юг, вместе с силами разрушения, Шагготы, порождают на своем пути все новые легенды.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая цель, Иммунитет к психологии, Чешуя (5+), Внушает ужас.

Ярость грозы: Шагготы омываются молниями, что оживляют их и продлевают им жизнь. Даже мощнейший заряд не сможет повредить им. Они иммунны ко всем основанным на молнии атакам и заклятьям, таким как варп-молнии скавенов и некоторые заклинания Школы Небес, например *«Громовой удар Уранона»* или *«Раздвоенная молния»*. Если по каким-то причинам Шаггот стал целью атаки, основанной на молнии, он становится бешеным.



ГИГАНТЫ

Гиганты – не отвлекающиеся ни на что орудия разрушения, столь же приверженные убийству и разору, как и сами воины Хаоса. Сквернословящее, ревущее чудовище, наслаждающееся показом невероятной силы, гигант доволен только растаптывая людишек громадными копытами или разметывая в стороны боевые порядки противника. Его сообразительности редко хватает на что-то кроме отделения союзника от врага, и он не задумывается о смысле приказов кого-то более мелкого, чем он сам. Гигант устремляется в драку в основном чтобы убить и пожрать, поскольку голод твари не удовлетворит и поедание десятка людей. Когда чудовище врезается во вражеский строй, он с такой же вероятностью схватит кого-нибудь и засунет куда-то «на потомошный перекус» или, вооружившись иззубренным обелиском или утыканным клинками стволом дерева, начнет махать направо и налево. Независимо от причуд, атаки гиганта всегда опустошительны.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Спец.	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Иммуннитет к психологии, Большая цель, Внушает ужас, Упорный.



Долговязый: у гигантов длиннющие конечности и он легко преодолевает обычные препятствия – стены, канавы и изгороди, даже не сбавляя хода. Гигант считает такие элементы ландшафта открытой местностью для определения движения гиганта. Однако при пересечении таких элементов игрок обязан пройти тест на падение (см. ниже).

Падает: Гиганты очень неловки и часто пьяны, потому они часто поскальзываются, спотыкаются и падают. Особенно часто это случается с ними после разграбления местного трактира или пивоварни.

Гигант должен пройти тест на падение, если происходит что-либо из нижеследующего:

1. Когда он разгромлен в ближнем бою. Проходите тест, как только определен результат, но до того, как пройден тест на Разгром.

2. В начале фазы Передвижения, если он бежит.

3. Когда он перешагивает через препятствие. Проходите тест, когда он достиг препятствия.

4. Если Гигант решает «Прыгать Вверх-Вниз по врагу». Пройдите тест немедленно перед этим.

Чтобы узнать, упал ли Гигант, бросайте D6. При выбрасывании «1» Гигант падает. Очевидно, что если Гигант убит, он падает автоматически.

Чтобы определить направление, в котором упал Гигант, бросайте кубик Направлений – стрелка укажет направление падения. Положите шаблон Упавший Гигант (см. стр. 127) к его ногам на подставке головой в направлении падения. Все модели, полностью лежащие под шаблоном, автоматически получают удар. Все частично накрытые модели получают удар на 4+.

Все модели, задетые падающим гигантом, получают один удар Силы 6, наносящий D3 ранений. Если отряд сражается с Гигантом, и тот падает на него, пытаясь «Прыгать Вверх-Вниз», нанесенные ранения учитываются при подсчете результата боя.

При падении Гигант сам автоматически теряет 1 ранение, от которого не применимы спас-броски за доспехи. Если Гигант ведет бой, то эта рана считается при подсчете результата боя.

Упав, Гигант может встать в свою следующую фазу движения, но больше в этот (когда встает) ход он двигаться не может.

Пока Гигант лежит на земле, он не может атаковать, но он может кое-как защищаться, так что враг должен бросать на попадание по нему. Если Гигант вынужден бежать, когда лежит на земле, он автоматически погибает – враги наваливаются на него и разрывают на мелкие кусочки. Если Гиганту выпадает возможность преследовать врага, когда он лежит на земле, вместо этого он встает. Гигант может атаковать в тот же ход, в который он встал.

Особые Атаки Гиганта: Гиганты не атакуют так же, как остальные создания, хотя своих жертв они выбирают так же. Чтобы определить, что происходит, в каждую фазу Ближнего Боя бросайте D6 по одной из следующих таблиц, когда подходит очередь сражаться Гиганту. Используемая таблица определяется по размеру жертвы Гиганта. Сражаясь с персонажами на скакунах или колесницах, решите, кого атаковать – наездника или монстра, и используйте нужную таблицу, сообразно размеру цели.

Гигант сражается с большими существами (Огры, Кроксигоры, Минотавры и существа того же, или более крупного размера, включая колесницы и боевые машины):

D6	Результат
1	Вопит и Орет
2-4	Обрушивает удар дубиной
5-6	Чомп!

Гигант сражается с любым, кто меньше тех, что указаны выше:

D6	Результат
1	Вопит и Орет
2	Прыгает Вверх-Вниз
3	Подбирает и…
4-6	Машет Дубиной

Вопит и Орет: Гигант рычит и орет на врага. Это не очень приятное ощущение, поскольку Гигант кричит оглушительно громко, и к тому же он не заботится о гигиене рта. Ни Гигант, ни модели в контакте с ним не дерутся, если они уже не сделали этого в этом раунде, но этот бой автоматически выигрывается стороной, к которой принадлежит Гигант. Враг автоматически проигрывает и должен пройти тест на Разгром с модификатором –2.

Обрушивает удар дубиной: Гигант выбирает целью одну из моделей и одним могучим ударом опускает свою дубину. Цель может попытаться увернуться от удара, пройдя тест на Инициативу (используйте низшую, если у модели есть несколько ее различных значений). Если модель не увернулась, цель теряет 2D6 ран, от которых не применимы спас-броски за доспехи. Если выброшен дубль, то дубина Гиганта уходит в землю, и он вовсе не может атаковать в следующий раунд, так как занят вытаскиванием дубины.

Чомп!: Гигант отгрызает от врага громадный кусок, автоматически нанося одной из моделей в базовом контакте D3 ран, от которых не применимы спас-броски за доспехи. Если гигант ранее в битве терял раны, он может восстановить столько ран, сколько он нанес этой атакой, так как его измененный обмен веществ заживляет повреждения!

Прыгает Вверх-Вниз: Гигант неистово прыгает вверх-вниз по одному из вражеских отрядов, находящемуся с ним в базовом контакте. Перед тем, как он начнет прыгать, владелец Гиганта должен определить, не упал ли он. Если он падает, отработайте, куда он падает и какие повреждения наносит, как это описывалось ранее. Любые ранения, нанесенные падением (с обеих сторон) считаются при определении результатов боя. Если же Гигант устоял на своих ногах, он начинает скакать вверх-вниз по врагам, безумно хохоча. Отряд получает 2D6 ударов Силы 6, распределяемые, как при стрельбе. Отработайте повреждения и защиту, как обычно. Гиганту так нравится прыгать по врагам, что он так же будет делать это и на следующий ход, если сможет, (если конечно он не упал в этот ход). Необходимо пройти отдельный тест в начале каждого последующего раунда боя, определяя, не упадет ли Гигант. Начавший прыгать Вверх-Вниз Гигант, таким образом, будет продолжать делать это, пока не упадет, или пока бой не закончится.

Подбирает и…: Гигант нагибается и выбирает модель (выбирает хозяин Гиганта), которая касается его подставки или касается модели, которая касается его подставки (у Гигантов длинные руки). Цель может провести одну атаку, чтобы попытаться отбить неуклюжую руку Гиганта. Если эта атака попадает и ранит Гиганта, то атака гиганта обрывается, в противном случае Гигант хватает модель и хозяин Гиганта бросает D6, чтобы определить, что происходит:

D6	Результат
1	**Засовывает в Сумку.** Гигант засовывает жертву в свою сумку, где уже находятся овцы, коровы и другие припасы. Модель считается потерянной и не может ничего делать, пока находится в сумке, но, если Гигант убит, все пленники сумки освобождаются невредимыми в конце битвы. Победные очки не начисляются за тех, кого освободили.
2	**Бросает Обратно в Бой.** Он бросает жертву обратно в ее отряд, подобно живому снаряду. Жертва теряет ранение, от которого не применимы спас-броски за доспехи, D6 ударов Силы 3 (обычные спас-броски).
3	**Метает.** Он метает жертву в любой вражеский отряд в 12 дюймах от себя – случайным образом определите, в какой. Жертва теряет ранение, от которого не применимы спас-броски за доспехи, а отряд получает D6 ударов Силы 3 (обычные спас-броски). Если рядом нет вражеских отрядов, считайте этот результат как Бросает Обратно в Бой.
4	**Давит.** Тут думать не о чем. Нужно лишь сказать, что модель считается потерянной и убирается из игры.
5	**Съедает.** Гигант проглатывает жертву целиком. Модель убирается из игры.
6	**Берет Еще Одного.** Гигант быстро засовывает жертву в сумку или под рубашку (или, если ей очень не повезет, то в свои штаны) и пытается подобрать еще одну жертву. Вторая жертва проводит одну атаку (как и раньше), чтобы избежать поимки. Если Гигант и дальше будет выбрасывать 6-ки, он может собрать обширную коллекцию схваченных врагов в карманах и сумке (не говоря уже о штанах). Схваченные модели считаются потерянными, точно так же, как и для описанного ранее результата Засовывает в Сумку.

Машет Дубиной: Гигант с размаху бьет дубиной сквозь ряды врага, превращая их в кровавую кашицу. Гигант наносит отряду D6 ударов Силы 6, распределяемых как при стрельбе.

АДСКОЕ ЖЕРЛО

Частично демон, частично осадное орудие, Адское жерло представляет собою массивную конструкцию из железа и бронзы, рычащую и содрогающуюся от демонического присутствия внутри. В битве такие колдовские механизмы изрыгают потрескивающие разряды чистой энергии, проносящиеся через воздух прямо в цель, преображая все на своем пути в омерзительные новые формы, а выживших награждая безумием.

Порождения адских кузниц, твари скорее направляются, чем управляются расчетом из нечестивых садистов, гномов Хаоса. Они являются мастерами-оружейниками армий Хаоса, способными заключать демонов в орудия войны. Злобные творцы разрушения сопровождают Адское жерло в горнило битвы. Столь велика у жерла жажда крови, что оно должно быть приковано и прибито к земле, дабы остановить его попытки к нападению на вражеский строй. Даже такие меры предосторожности нередко оказываются недостаточными, поскольку мало что может сдержать тягу демона к разрушению.

Гномы Хаоса заряжают орудие телами своих жертв, жестоко забрасывая их в жаркую топку, расположенную с тыла Адского жерла. Плоть течет словно воск когда огненный демон внутри машины пожирает тела и костяки. Вскоре все уцелевшее – это души врагов, сплетенные в кишках Адского жерла в потрескивающие заряды силы и могучей судорогой выпущенные в сторону противника.



Адское жерло имеет 4+ спас-бросок за доспехи. Оно подчиняется правилам на монстра и погонщиков (см. основную книгу правил), три гнома Хаоса – погонщики. При распределении попавших стрелковых атак на 1-4 они идут в Адское жерло, а на 5-6 – в гномов Хаоса.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гномы Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Адское жерло	6	4	3	5	6	5	1	5	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает ужас, Большая цель, Несломимое, Сила отряда 5.

Буйство: оно постоянно пытается освободиться от пут. В начале хода, если Адское жерло не находится в ближнем бою, пройдите этим отрядом тест на Лидерство. В случае успеха отряд подчиняется приказам. В случае провала отряд не будет стрелять и взамен совершит обязательное перемещение на 3D6 дюймов к ближайшему вражескому отряду. Если этого передвижения окажется достаточно, чтобы войти в контакт с противником, считайте это обычным нападением (с заявлением реакции). В таком случае брошенное на 3D6 суммарное значение считается как максимально возможная дистанция нападения.

Роковой огонь: Адское жерло стреляет по правилам камнемета. Сила 5 (10 для модели под отверстием в шаблоне). Задетые шаблоном отряды должны пройти тест на панику с модификатором к лидерству -1.

Скованный демон: *при выпадении осечки, бросьте D6 и сверьтесь со следующей таблицей:*

D6	Результат
1	**Наконец-то свободен!** Заключенный в орудие демон яростно ломает оковы. Каждый отряд в пределах 3D6 дюймов получает D6 ударов силы 5. Уберите Адское жерло из игры вместе с расчетом.
2	**Чомп:** Адское жерло втягивает расчет в топку и отрыгивает их потоком костей и внутренностей. Уберите расчет из игры.
3	**Тзззз:** Орудие излучает сильнейшие разряды первородной магии. Все маги немедленно совершают магическую ошибку.
4	**Гррр:** Разъяренный демон внутри жерла уходит в разнос. Уберите D3 члена расчета.
5	**Раах!** Адское жерло разрывает цепи и кидается вперед. Передвиньте этот отряд на 3D6 дюймов по правилу «Буйство».
6	**Бум!** Оно испускает особенно разрушительный заряд. Отыграйте выстрел, как если бы это было прямое попадание с силой 10 вместо 5. Адское жерло до конца игры больше не сможет стрелять.



АРХАОН,
ИЗБРАННИК ВСЕХ БОГОВ ХАОСА

«БОЙТЕСЬ МЕНЯ, СМЕРТНЫЕ, ИБО Я ЕСТЬ ПОМАЗАННИК, ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ СЫН ХАОСА, БИЧ МИРА. АРМИИ БОГОВ СОБИРАЮТСЯ ПОД МОИМ СТЯГОМ, МОЕЙ ВОЛЕЙ И МОИМ МЕЧОМ БУДУТ ПОВЕРЖЕНЫ ВАШИ ГОСУДАРСТВА СЛАБАКОВ».

АРХАОН, ВЛАСТИТЕЛЬ ПОСЛЕДНИХ ДНЕЙ

Каждые несколько столетий среди смертных появляется чемпион, которому суждено обрести величайшее благословление Хаоса. Он становится Властителем Последних Дней, Избранников Всех Богов Хаоса, точкой объединения сил Хаоса и средоточием всех их даров. Каждый раз когда один из таких вождей входит в мир, его появление предвещают всеобъемлющие война и чума, голод и смерть. Сама природа избегает присутствия чемпиона, земля раскалывается под поступью избранника, а воздух дрожит и колеблется возле него. Из всех Помазанников Хаоса, терзавших мир за все эпохи, самым безжалостным и могущественным стал Архаон, единственный, сумевший соединить шесть сокровищ Хаоса. Он является Хаосом Воплощенным, вестником Апокалипсиса и там, где он идет, мир содрогается в корчах.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Архаон	4	9	5	5	5	4	7	5	10
Доргар	8	4	0	5	5	1	3	3	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Око Богов.

Избранник Богов: Архаон суть зримое воплощение воли Темных Богов к объединению полчищ Севера и превращению всего мира в частицу Владений Хаоса.

Архаон получил следующие благословения:

- Как избранник Тзинтча, он является колдуном 2 уровня и получает +1 к всем броскам на сотворение заклинаний.

- Как избранник Нургла, он иммунен к ядовитым атакам – они должны отыгрываться в обычном порядке. Враги получают пенальти -1 к попаданию по Архаону (и любой отряд, к которому он присоединился) стрелковыми атаками, а также пенальти -1 к попаданию по Архаону атаками в ближнем бою.

- Как избранник Слаанеша, он иммунен к страху, ужасу и панике. Более того, если Архаон является генералом армии, его лидерство могут использовать войска в пределах 18 дюймов, а не обычных 12.

- Как избранник Кхорна, он обладает сопротивлением к магии (2).

Мечи Хаоса: Ядром воинства Архаона является его старый отряд, Мечи Хаоса. Только сильнейшие уцелели в его долгом поиске, превратившись в группу закаленных бойцов. Армия Помазанника должна включать в себя как минимум один отряд рыцарей Хаоса (он и будет называться Мечи Хаоса). Среди всех персонажей только Архаону разрешается присоединяться к Мечам Хаоса (хотя он и не обязан этого делать). В дополнение, если Помазанник возглавляет отряд Мечей, он становится иммунен к психологии.

Конь Апокалипсиса: Архаон устремляется в битву верхом на демонической твари, известной под разными именами: Доргар, Гхурши'иш'фак, Айронтелье, но самым часто встречающимся является прозвище Конь Апокалипсиса. Помазанник считает сложный ландшафт открытой местностью, хотя любой отряд, к которому он присоединился имеет обычные пенальти.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Броня Моркара: принадлежавшие когда-то Владыке Моркару, Первому Избраннику Хаоса, латы оберегают Архаона от всех ударов, кроме самых могучих. Броня дает Архаону спас-бросок за доспехи 1+ (бонус за Доргара уже учтен здесь). В дополнение, ни одна атака против него не может иметь лучшего шанса броска на ранение, нежели 3+. Атаки автоматически наносящие ранения или всегда наносящие ранение на 2+ и т.п. все равно должны кидать на ранение не хуже чем 3+.

Цареубийца: Внутри сего клинка заключен великий демон У'жухль, пойманный и обузданный вторым Помазанником, Вангелем. Эпохи заточения внутри меча довели яростного демона до сумасшествия. В сражении клинок воет от едва сдерживаемого бешенства.

Цареубийца игнорирует спас-броски за доспехи. В дополнение, Архаон может обратиться к могуществу У'жухля в любую фазу ближнего боя. В этом случае он удваивает свое нормальное число атак (обычно до 10), однако любые выпавшие «1» на попадание отрабатываются либо по нему, либо по дружественной модели в базовом контакте с ним (выбирает игрок за Хаос). Он не может перебрасывать эти «1», независимо от источника перебросов, пока У'жухль на свободе. Раз спустив демона с цепи, Архаон должен использовать эту специальную способность оружия во всех последующих фазах ближнего боя до конца сражения – во время схватки У'жухля уже не обуздать заново.



Корона Подчинения: Древний шлем, созданный еще во времена Моркара, Корона Подчинения излучает ауру чистейшей угрозы, покоряя непослушных служителей Хаоса и ужасая противников.

Архаон внушает ужас. В дополнение, любой дружественный отряд в 12 дюймах от него может перебрасывать проваленные тесты на разгром.

Глаз Ширианa: сей талисман, названный в честь тзинчитского колдуна, впервые нашедшего его, является реликвией эпохи Древних, еще до прихода Хаоса в этот мир. Теперь, поместив Глаз в достойное обрамление Короны Подчинения, Архаон может в полной мере использовать его способности к прорицанию. Видения, создаваемые талисманом, позволяют Помазаннику предугадывать атаки врага, избегая или предупреждая их.

Глаз дарует Архаону магический спас-бросок 3+.

Последние дни

ТЕ В ИМПЕРИИ, КТО ПРОПОВЕДУЕТ О ГИБЕЛИ МИРА, ИСТОВО ВЕЩАЮТ И РАЗНОСЯТ СЛУХИ, ЧТО ВТОРЖЕНИЯ ХАОСА СТАНОВЯТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ ЧАСТЫМИ. ОНИ ВЕРЯТ В ПРИШЕСТВИЕ ВСЕМОГУЩЕГО ПОВЕЛИТЕЛЯ ХАОСА, КОТОРЫЙ ОБЪЕДИНИТ ПЛЕМЕНА И ВОЗГЛАВИТ ВЕЛИКИЙ ПОХОД НА ЮГ. ОНИ ТАКЖЕ ВЕРЯТ В ТО, ЧТО ОСТАНОВИТЬ ЕГО БУДЕТ СПОСОБЕН ЛИШЬ ОДИН ЧЕЛОВЕК, ЧЕМПИОН СВЕТА, ОБРЕЧЕННЫЙ ВСТУПИТЬ В СХВАТКУ С ЧЕМПИОНОМ ТЬМЫ, ИЗВЕСТНЫМ КАК ПОМАЗАННИК ВСЕХ БОГОВ ХАОСА. НО ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТОМУ ГЕРОЮ СУЖДЕНО ОТБРОСИТЬ НАСТУПЛЕНИЕ ХАОСА, ОНО ЛИШЬ ПРИОСТАНОВИТСЯ НА КРАТКОЕ ВРЕМЯ. ТЫСЯЧИ ХОРОШИХ ЛЮДЕЙ БУДУТ ПОГИБАТЬ В КАЖДОЙ СХВАТКЕ, ХРАМЫ ПАДУТ, И САМИ СУЩНОСТИ БОГОВ ЮГА ОСЛАБНУТ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, ГОВОРЯТ КЛИКУШИ, ПРИДЕТ ДЕНЬ, КОГДА ВСЕ ЛЮДИ БУДУТ ЛИБО МЕРТВЫ, ЛИБО ПОДЧИНЯТСЯ ВЛАСТИ ХАОСА. ЧЕМПИОН СВЕТА ОСТАНЕТСЯ ОДИН ПРОТИВ ПОЛЧИЩ, ЕДИНСТВЕННАЯ ГАСНУЩАЯ СВЕЧА В МИРЕ, ЗАТОПЛЕННОМ ТЕМНОТОЙ.

ГАЛРАУЧ, ВЕЛИКИЙ ЗМИЙ

В эпоху Аэнариона, когда эльфы вели легендарные сражения с приливом сил Хаоса, на их стороне воевала старая раса, Драконы. Громадные змии стали бичом полчища Темных Богов, устремляясь с небес на последователей Хаоса и сокрушая или испепеляя их тысячами. Сила драконов могла сравниться лишь с могуществом величайших из демонов, вторгнувшихся во владения эльфов. Эпические схватки между колоссами были событиями столь потрясающего размаха, что смертные воины могли лишь наблюдать за ними со стороны, застыв в благоговении, дабы позднее сложить о них легенды и песни, дошедшие до наших дней. Самые известные из древних сказаний описывают поединок титанов между Властителем Аэнарионом, его драконом Индраугниром и четверкой Великих Демонов, каждый из которых был послан одним из Темных Богов.

Во время того же сражения Галрауч Золотой Змей возглавлял левый фланг эльфийской армии, дерущийся с громадной ордой демонов Тзинтча. Миллионы солнечных зайчиков отражались от его прекрасных золотых чешуек, в которых красным сверкали отблески пламени, которое он извергал вниз, на захватчиков. Обильна была жатва с обеих сторон в тот день. Когда небеса подернулись багрянцем сумерек, Галрауч напал на Когтя Судьбы, птицеголового Повелителя Изменений, управляющего атакой демонов. Дракон обрушился на порождение бездны, намереваясь отомстить за павших сородичей. Змей сорвался с высоты подобно мстительной золотой молнии, но крылатая демоническая тварь внизу не сделала ничего, только оскалила зубы в выражении злобного веселья. Громадные челюсти Галрауча сомкнулись на голове Когтя Судьбы, разом оторвав ее в фонтане разноцветного ихора. Спустя один удар сердца, изломанное тело великого демона расплылось облаком мерцающего тумана, окутавшим победоносного дракона и впитавшимся в его плоть.

Великий змий, ослепительный в своем триумфе, поднялся высоко в небо, и эльфы на земле радостно приветствовали его подвиг. Их хвалебные крики прекратились, когда тело дракона стало содрогаться в жестоких корчах. Могучий Галрауч застыл в движении, и в его глазах появился злобный, радужный огонь. К их ужасу дракон направил смертоносное дыхание на Азур, однако вместо пламени, сжигающего живьем, атака несла безумие и мутации. Чешуя великого змия потекла подобно воде, на ней проросли безумно хиикающие, возносящие молитву Тзинтчу гнусные хари. Омерзительные щупальца и иззубренные шипы появились из плоти дракона, и в завершение перемен ранее благородные очертания головы Галрауча расщепились надвое вкупе с шеей. Вместо одной головы появилось две. Вначале обе головы подчинялись одному сознанию, но вскоре одна вцепилась в другую с бешеной свирепостью – явный признак того, что дух дракона не был полностью поглощен. Разум Повелителя Изменений сумел восстановить контроль над могучим телом, но лишь после того, как эльфы и драконы сломали хребет армиям демонов.

Галрауч покинул владения смертных и спал столетиями, много раз пробуждаясь от дремы, дабы нести опустошение царствам эльфов, гномов и людей. Легенды гласят, что он – первый Дракон Хаоса, из черной крови и злого колдовства которого были рождены многие темные существа. Именно великий змий убил короля Тургрима Скальнорукого, весь его род и разорил их древние залы. Именно он без чьей-либо помощи уничтожил город Лангье д'Лок и погрузил развалины в вечную темноту. Сотни благородных героев пытались одолеть чудовище, но никто их них не преуспел, а их останки висят высоко, в логове Галрауча, молча свидетельствуя ведьмовскую мощь колдуна-дракона.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Галрауч	6	6	6	6	6	6	6	6	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Внушает ужас, Полет, Большая цель, Чешуя (3+), Метка Тзинтча

Колдун-Дракон: Галрауч является магом 4 уровня, знающим все шесть заклятий Тзинчта

Дыхательное оружие: головы змия могут использовать любые виды дыхательного оружия, доступные «простому» Дракону Хаоса. Раз за игру одна из его голов может использовать Преображающее Дыхание, при этом вторая голова в эту фазу не использует никакие дыхательные атаки. Модели, задетые Преображающим Дыханием, должны пройти тест на стойкость или поддаться жутким искажениям – уберите этих несчастных из игры.

Дух Галрауча: В начале каждого хода игрока-владельца Галрауча, он должен пройти тест на лидерство. В случае успеха, он подчиняется обычным правилам. В случае провала, древний дух первоначального владельца тела, пусть на мгновение, но вновь показывается на поверхности.

Данное событие означает, что Галрауч не будет двигаться, колдовать или использовать дыхательное оружие. В фазу ближнего боя он направит половину своих атак против самого себя – две головы дракона сцепятся между собою. Если дракон уже находится в ближнем бою, вторая половина атак отрабатывается в обычном порядке. Раны, нанесенные змием самому себе, учитываются в пользу противника при подсчете результатов ближнего боя.



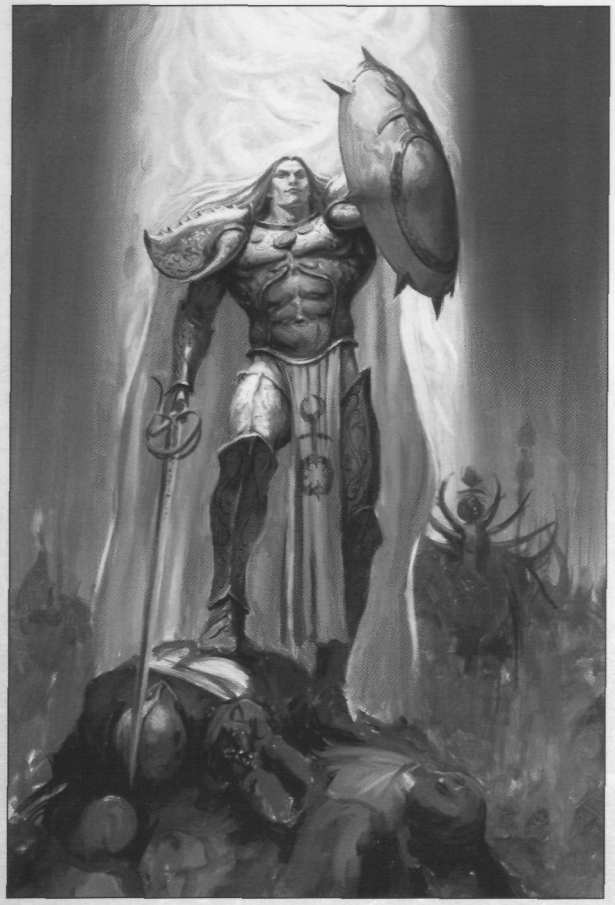
КНЯЗЬ ЗИГВАЛЬД

Потомок Слаанеша, Золотой принц, Повелитель падшего воинства

По внешнему виду ему нельзя дать больше шестнадцати лет, но Князь Зигвальд оскверняет мир своим присутствием уже свыше трех веков. Воплощение красоты облика и внутреннего уродства, он возглавляет армию абсолютно преданных сторонников, готовых отдать за него жизнь без малейшего колебания. Его отборные телохранители несут отполированные до зеркального блеска щиты, так что Зигвальд мог насладиться своим божественным величием, а десятки самых разнообразных женщин выполняют все его прихоти. Вычурная броня при любых условиях остается незапятнанной старением или частицами грязи, а теплый, ароматный воздух сопровождает князя даже в свирепой пурге. Он побеждал воинов вдвое больше себя одним насмешливым росчерком рапиры – ведь Зигвальд Великолепный является избранным сыном Слаанеша, и любое его желание исполняется в обмен на вечность, посвященную греху.

Князь когда-то был сыном могущественного военного вождя, чьи темные страсти заставляли его совершать деяния извращенные и чувственные. Когда от союза властителя и его родной сестры появился на свет ребенок, ублюдок оказался поистине прекрасен. Его волосы были подобны золотым кружевам, а кожа безупречна, за исключением крохотного родимого пятна, выступающего на шее, сзади. Вначале каждое желание Зигвальда становилось явью. Наследника обучили искусству боя лучшие воины племени. Тем не менее, причуды юноши со временем стали чересчур жуткими даже для его отца, и, когда обнаружилась его склонность к поеданию человеческой плоти, Зигвальда изгнали. Молодой принц изобразил разочарование, однако, когда отец лег спать, Зигвальд зарезал спящего его собственным клинком. Юноша покинул племя, решив, что личность его масштабов должна добиться успеха в Пустошах Хаоса. И он достиг вершин, пусть и не честным путем. Еще до рассвета молодой воин обрел нового покровителя в лице Слаанеша.

Спустя сотни лет Зигвальд начинает походы во главе армии обожающих поклонников. Любого, кого князь сочтет уродливым, грубым или раздражающим, предают мечу, иногда по прихоти уничтожая целые города. Слаанеш балует приемного сына подобно благосклонному папаше, и дикие выходки Зигвальда только поднимают его в глазах Бога Радостей. Пресыщенный и капризный до предела, князь постоянно пытается достичь новых глубин извращенности в своих походах. Он вдохновляет последователей на фанатичную преданность, поскольку они знают – после сражения они смогут беспрепятственно удовлетворить свои самые нечестивые страсти.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Князь Зигвальд	4	8	3	5	4	3	8	5	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Око Богов, Упорный, Метка Слаанеша.

Возлюбленный сын: Сама земля меняет свой облик, пропуская Зигвальда. Он парит в дюйме над поверхностью. Зигвальд всегда может маршировать и считает трудный или очень трудный ландшафт открытой местностью. Эта способность передается любому отряду, к которому он присоединился.

Великая Гордыня: Такова самовлюбленность Зигвальда, что он приказывает своим последователям сопровождать его с зеркалами даже в горнило боя, хвалясь и говоря самому себе комплименты, в то время как вокруг него льется кровь. Для отражения этого, Зигвальд получает правило «тупость».

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Броня Аурика: Вылепленный из заколдованного золота набор латных доспехов. Он дает спас-бросок за доспехи 1+ (бонус за щит уже учтен) и регенерацию.

Осколок: Частица клинка самого Слаанеша движется подобно ртути. Осколок дает обладателю +2 атаки и способность «Всегда бьет первым».

ВАЛЬКИЯ КРОВАВАЯ

Приносящая Славу, Королева Расчленения, Лезвие Бога Крови

Среди племен Севера существует странная легенда о жестокой, но прекрасной воительнице, спутнице самого Повелителя Черепов. На ее грозные подвиги взирает вечно жаждущий сражения божественный покровитель, и сказано, что заслужившие похвалу Приносящей Славу обретут вечность битвы в чертогах Кхорна. Ее имя – Валькия Кровавая, и она вернулась из мертвых, дабы служить Властелину Войны.

Когда-то грозная властительница великого племени северян, Валькия быстро прославилась своей способностью обезглавить любого, осмелившегося усомниться в ее праве на власть. Сие сильно обрадовало Кхорна, поскольку дева уничтожила многих талантливых последователей иных богов. Одним из них был Лоцефакс, невообразимо извращенный Князь Демонов Слаанеша. Пораженный холодной красотой королевы и ее атлетичным сложением, похотливый демон настаивал, что ей больше подходит роль рабыни для удовольствий, нежели правительницы. Королева воинов отнеслась к этой гнусности не очень тепло. Взяв свое могущественное копье Слейпнир, она впала в ярость берсеркера. Поединок продолжался сутки, но в итоге Валькия вышла из схватки победительницей. Рогатая голова Князя Демонов до сих пор украшает ее щит, гипнотизируя всех, кто подходит слишком близко.

С того памятного дня Валькия обрела у Кхорна сильнейшее расположение. Королева Расчленения намеревалась прорубить себе путь до полюса мира и войти во Владения Хаоса, лично положив голову Лоцефакса к подножию Трона Черепов. Она почти достигла своей цели, но до конца года ее тело присоединилось к тысячам других останков, разбросанных по адскому измерению.

Кхорн разгневался от известия о ее гибели, поскольку предполагал для смертной великое предназначение. Его ярость оказалась столь чудовищна, что она пробудила Валькию из мира мертвых и, схватив ее когтистыми лапами, Бог Войны перековал ее облик в более приятную его глазу форму. Королева вернулась в мир смертных видением разрушительной мощи. Она сохранила свое холодное совершенство, но ее латы побагровели от потеков крови, ее длинные ноги стали больше напоминать лапы кровотворца, нежели человека, а из округлых плеч проросли крылья нетопыря. С каждым новым рассветом Валькия спускается с небес, собирая все новые черепа для своего возлюбленного и выбирая тех, кто достоин сражаться во Владениях Хаоса после гибели в мире живых. Воины Хаоса в ее присутствии бьются еще яростнее, ведь их ждет бесценная награда – стать одним из избранников Кхорна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Валькия	4	9	3	5	5	3	8	6	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов, Полет, Внушает страх.

Спутница Кхорна: Валькия несет клеймо самого Кхорна, что дает ей +1 атаку (уже включено в профиль).

Воодушевляющее присутствие: любой дружественный отряд в пределах 12 дюймов от Валькии может перебросить проваленный тест на разгром.

Взгляд Кхорна: внимание Повелителя Черепов обращено к деве. Пока она находится на поле битвы, все результаты броска по таблице «Око Богов» могут быть переброшены.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Демонический щит: Щит. Все вражеские модели в базовом контакте с Валькией теряют 1 атаку в начале каждой фазы ближнего боя (до минимума в 1).

Копье Слейпнир: Копье с крючьями равно губило королей и нищих. Оно имеет правило «пробивание брони». В любой ход, когда Валькия нападет, оно дает ей +2 к силе и смертельный удар.

Алая броня: Спас-бросок за доспехи 3+ и понижает силу любой атаки, направленной против Валькии на 1 (до минимума в 1).



Валькия Кровавая

ВУЛЬФРИК-СКИТАЛЕЦ

Мироходец, Вечный Поединщик, Неизбежный

Вульфрик-скиталец – воплощение образа воина-моряка. Заросший густыми волосами, гигант среди людей, увешанный трофеями множества предыдущих схваток, он странствует по четырем пределам мира и за его гранью. Он разыскивает и вызывает на поединок чемпионов всех рас и верований, поскольку в наказание за гордыню Вульфрик обречен на жизнь, состоящую из постоянных дуэлей, и на жестокую смерть.

Прирожденный воитель, Вульфрик всегда был известен могучим телом и потрясающим искусством владения оружием. Он сносил голову каждому чемпиону Хаоса, перешедшего ему дорогу, гордо выставляя их на всеобщее обозрение. Множество прославляющих имя скитальца саг пели его сородичи, и слухи о чемпионе распространились повсюду. Именно гордыня стала причиной падения. Во время торжественного пира по поводу поражения короля Торгальда в Битве Тысячи Черепов, Вульфрик выпил четыре полных бочонка меда и пьяно похвалялся, что он не уступает любому другому бойцу где бы то ни было, в этом мире или следующем. У богов есть способ наказывать за столь дерзкие заявления.

Ночью его посетил странный посланник Темных Богов. В грезах Вульфрик отправился в райские кущи, некрополи и невероятные призрачные миры, и все прошедшее оказывалось погребено под громадной волной из крови. Когда Вульфрик пробудился, он оказался благословлен даром наречий – способностью бросать вызов любому воину или зверю на их родном языке. Вызов, от которого противник не мог отказаться. Одновременно Вульфрик получил проклятие вечно бродить по всем широтам и долготам мира в непрекращающемся поиске подтверждений своего заявления – сражаясь против самых талантливых бойцов – живых, немертвых, смертных и демонов.

С той самой ночи Вульфрик ведет существование изгоя. Его воины, преданные до самого конца, ходят с ним по морям на крепком военном корабле «Клык Моря». Истории рассказывают о походах скитальца во Владения Хаоса, где «Клык Моря» летел среди самих колдовских ветров, и о том, что славное судно сохранило воспоминание о том полете. Так же говорится, возможно, именно из-за особенного судна от Вульфрика невозможно скрыться, если уж он наметил себе следующую цель. Скиталец – один из самых истовых последователей Темных Богов, что когда-либо бродили по этому миру. Он приносил на алтарь адских повелителей жертвы из морских змеев, драконов и благородных юношей. Кхорну мироходец отдает черепа жертв, Слаанешу – все еще бьющиеся сердца, Нурглу – содержимое выпотрошенных желудков, а Тзинтчу – последний вздох.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вульфрик	4	8	3	5	4	2	7	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов.

Дар наречий: Вульфрик может сделать вызов, который отменяет обычные правила для поединков. Он может заставить вражеского персонажа автоматически принять его вызов, если таковой персонаж способен его принять в рамках правил.

Охотящийся за людьми: назовите одну вражескую модель в начале игры. Когда он распределяет атаки по этой модели, Вульфрик получает +2 к силе и может перебрасывать все броски на попадание.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Клык Моря: Используя легендарный корабль «Клык Моря», Вульфрик способен напасть с неожиданного направления. Вульфрик и один отряд мародеров могут выбрать не расставляться по обычным правилам, но выходить в игру с любого края стола, как будто бы они в предыдущий ход преследовали противника за край стола. Если выбран такой вариант, то бросайте куб, чтобы определить, когда Вульфрик и отряд войдут в игру.

Ход	1	2	3	4	5
Сложность броска	5+	4+	3+	2+	Автомат.

КОЛЕК СОЛНЦЕЕД

Приносящий тьму, Воплощение бури, Бог Горы

Каждые восемь поколений, когда зловещая луна Моррслиб полным диском затмевает свою благостную кузину, Маннслиб, среди расщелин и провалов Гор Края Мира разражается свирепая буря. Громыхание грома сопровождает вспышки молний, высвечивающие искореженные хребты, похожие на сломанные зубы титанического зверя. Перед огромной щелью, что рассекает гору подобно следу от удара гигантского топора, сотни и сотни северян преклоняют колени среди пурги и шторма, громко выкрикивая призывы, в то время как захваченные ими пленники приносятся в жертву и забрасываются в пещерное логово. Затем, в момент достижения бурей наивысшей точки, с ревом, потрясающим корни гор, появляется ужас из забытых времен. Се пробуждается Колек Солнцеед, и весь мир дрожит от его гнева.

Колек – Шаггот невообразимого возраста, один из первых сородичей Краканрока Черного, прародителя драконьих огров. Колек присутствовал в момент заключения договора с Темными Богами, отдавшем древнюю расу в вечное служение в обмен на бессмертие. Саги повествуют о том, что роль Колека в сделке была столь противна естественному ходу вещей, что само солнце спрятало свой лик за пеленой грозовых туч и уже никогда с того судьбоносного дня не видело шаггота. Действительно, приближение Колека предвещает вал клокочущей, черной бури. Там, где шествует Приносящий Тьму, свирепый ураган закрывает солнечный диск.

Подобно прочим драконьим оgрам, Колек наполняется силой и оживает от ударов молний, с победным ревом наблюдая за пляской разрядов энергии на своем древнем, закованном в чешую теле. Он носит громадные медные пластины, затянутые патиной и потемневшие от налета в качестве доспеха, чтобы лучше притягивать поцелуй грозы. В гигантских когтистых лапах покоится колоссальных размеров молот по имени Звездобой, оружие, выкованное в сердце вулкана и зачарованное для убийства чудовищных противников. В его тени маршируют горные племена, поклоняющиеся ему как богу первородного разрушения.

В последний раз глаза смертного узрели шаггота во времена Великой Войны с Хаосом, он шествовал на юг со своими войсками под покровом бушующей грозы. Хроники тех лет описывают свирепого зверя бури, возвышающегося над укреплениями Прага, божество зимы, пробившего себе путь в город благодаря одной лишь грубой силе. Саги говорят о проходе чудовища через Старый Квартал города, где оно сокрушило все до единого храмы и святилища, прежде чем вернуться в свои ледяные владения.

Если слухи, доносящиеся с севера правдивы, Колек вновь пришел в мир. Когда небо темнеет от облаков и горизонт начинает сотрясаться от громовых раскатов, все, кому известна легенда о Боге Горы, содрогаются в страхе. Как могут смертные противостоять существу, что вело сражения во славу Темных Богов еще до появления человечества?

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колек	8	8	3	8	6	8	1	7	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая цель, Иммунитет к психологии, Чешуя (4+), Внушает ужас, Ярость грозы (см. стр. 63).

Древняя гордость: Колек не будет присоединяться к отрядам.

Вестник бури: во время фазы стрельбы, выберите один вражеский отряд, не находящийся в ближнем бою и в линии видимости Колека. Бросьте D6: на 2+ молния поражает цель, нанося D6 ударов силы 6; на «1» молния бьет в Колека (см. ярость грозы).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Звездолом: каждая рана, нанесенная Колеком превращается в D3 ран (после всех спас-бросков).

Броня Шторма: Тяжелый доспех. Если любое заклятье с элементом молнии заявляет целью отряд в пределах 12 дюймов от Колека, эффект заклятья перенаправляется на него вместо первоначальной цели.



СЦИЛА АНФИНГРИММ

Кровозверь, Прокляторожденный, Коготь Кхорна

Сцила Анфингримм когда-то был бичом побережий – от замерзающей Норски до таинственного Инда. Кровожадный пират и военный вождь племени Железных Поясов, его имя означало победу и грабеж, все видевшие его замечали в глазах воина пламя прирожденного лидера. К концу второго десятилетия служения Темным Богам Сцила превратился во что-то немногим большее, нежели гора мускулов, наполненная неутолимой яростью, которую приводили к месту сражения подобно прирученному зверю и выпускали, ревущего, на вражеский строй.

В юности Сцила быстро завоевал уважение не только своего племени, но и жителей соседних фьордов. Он сразил гнусного Джаббервока, который рыскал среди туманов на реке Вольтаг, и именно меч Сцилы положил конец чудовищу с щупальцами, что опустошало Залив Клинков. Каждую весну он поднимал паруса и отправлялся с верными ему все дальше и дальше, разбойничая по берегам Империи, Бретонии и даже удаленной Кемри. Каждую осень его военные корабли возвращались груженые добычей, их трюмы распирало золото и рабы, коих приносили во славу Кхорна. Женщины племени безудержно судачили о том, что близок день, когда боги заметят подвиги Сцилы и начнут одаривать его своими наградами.

Они оказались правы. После предводительства резней у Черного Урочища, наполнившей продуваемый всеми ветрами проход красной кровью крысунов, Сцила обрел громадную грубую силу и гигантские обезьяноподобные руки. Отдавая Кхорну дань благодарности, вождь предпринял серию рискованных налетов на боевые доу Пленипотентата Ибен Дула, лично превратив в щепки флагман правителя. В этот раз храбрость была вознаграждена змеевидным хвостом с щелкающей пастью на конце. Безжалостное истребление делегации гномов Хаоса, пытавшейся торговать с его племенем, отозвалась для Сцилы прорастанием по всему телу костяных пластинок. После подчинения жраков, обитающих в Подгорье, Кхорн наградил своего чемпиона разумом голодного зверя. Той ночью тело вождя утратило форму и содрогалось в корчах, пока не завершилось окончательное преображение в отродье Хаоса.

С того жуткого дня племя Сцилы обрело нового вождя. Сцила продолжает сражаться возле своих старых товарищей по оружию, но теперь они относятся к нему скорее как к любимому бойцовому псу, нежели как к повелителю воинов. Единственное желание Сцилы – убивать и калечить во имя Кхорна, а его судьба вряд ли окажется чем-то другим, помимо насильственной смерти.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сцила	3D6	4	0	5	5	4	3	D6+2	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Отродье Хаоса: Сцила является отродьем Хаоса, пусть чуть *большим и крайне грязным. Он подчиняется всем правилам* на отродья Хаоса на с. 57. Заметьте, что его показатель движения 3D6 вместо 2D6, а количество атак на 1 больше, нежели чем у «нормального» отродья, если таковое и существует.

Судьба героя: хотя Сцила и превратился в безмозглое чудовище, он все еще несут благословление Кхорна. Сцила может бросать и принимать вызовы на поединок, а также бросать по таблице «Око Богов», подобно обычному герою Хаоса – когда убивает вражеского персонажа или существо с правилом «Большая цель».

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Медный ошейник Кхорна: во время окончательной трансформации, из-под кожи на шее отродья проступил медный ошейник Кхорна. Сцила обладает сопротивлением магии *(3) и магическим спас-броском 6+*.

«УБИВАЙТЕ ДЛЯ КХОРНА! УБИВАЙТЕ ДЛЯ КХОРНА! УБИВАЙТЕ ДЛЯ КХОРНА!»

СЦИЛА АНФИНГРИММ

ВИЛИТЧ ПРОКЛЯТЕЦ

Исковерканный близнец, Бич родичей, Мастер сумятицы

Однажды на свет появилась пара близнецов, один оказался здоровым и нормальным на вид, другой был уродливым и маленьким. Хотя вожди племени думали, что полноценный ребенок станет великим воином, именно калеке Вилитчу стало суждено навеки изменить их судьбу.

Рождение близнецов было тяжким испытанием, и их мать вскоре умерла, все ее силы ушли на пропитание голодных младенцев. По мере их роста, Томин – здоровый мальчик – стал превосходным охотником и вскоре возглавил самых молодых воинов племени. Карлик, напротив, оказался презираем всеми за тщедушность и уродливость. Он был вынужден делать работу своей матери и, дополнительное унижение, лишен права носить меч. Томин привык избивать Вилитча за малейшую провинность и, несмотря на жалобы уродца, их отец не вмешивался в происходящее.

Дети взрослели и Томин превратился в мускулистого атлета, быстро постигающего ремесло воина. Вилитч с трудом выживал, став учеником шамана, выучив простейшие фокусы и приобретя крупицы знаний о силах, обитающих за гранью реальности. Каждую ночь уродец истово молился Тзинтчу, дабы тот поменял их судьбы местами, сделав его хозяином, а его брата – рабом. Великий Чародей, наслаждающийся попранием законов, в конце концов согласился удовлетворить эгоизм Вилитча.

В одну из Ночей Всех Святых, в момент наибольшего приближения луны Хаоса к миру, проснувшийся Вилитч обнаружил, что его тело соединилось с телом Томина. Сознания братьев слились, и от личности Томина не осталось ничего, кроме пускающей слюни марионетки под контролем Вилитча.

Гротескная смесь воина и калеки, вышедшая, шатаясь, из шатра, сияла от мощи злого колдовства. Зачатки магических способностей ученика шамана были стократно усилены, а громадное тело, к которому прилепилась тщедушная фигурка уродца, наполнилась дьявольской силой. С безумным весельем от осознания новых возможностей, Вилитч начал бойню. Он посылал шипящие дуги чистого изменения в тех, кто раньше смотрел на него свысока, а оболочка Томина убивала пытавшихся остановить его. К моменту захода солнца поселение было поглощено пламенем, а по улицам текла река жидкой плоти.

История Вилитча не закончилась на этом. Преображенный колдун-близнец выследил лучших воинов своего племени и гнусными чарами подчинил их сознание, превратив свободных людей в подобие живых кукол, дышащих и умирающих по его воле. Теперь Проклятец шествует во главе армии закаленных ветеранов, каждый из которых прямо подчиняется его ужасным приказам. Приказам омерзительного создания, известного им только как Исковерканный Близнец.

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов, Метка Тзинтча.

Могущественный колдун: Колдун пользуется особым покровительством Хозяина Судеб. Вилитч является магом 4 уровня и знает все 6 заклятий Тзинтча.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вместилище Хаоса: Вилитч способен контролировать и накапливать огромные запасы капризной магической энергии. Когда вражеский маг не проходит сложность заявленного для сотворения заклятья, кубы силы, использованные им для этой попытки превращаются в дополнительные кубы рассеивания для Вилитча, которые он может использовать в эту фазу магии. Обратная ситуация, если противник совершает неудачную попытку рассеять одно из заклятий, сотворенных Вилитчем, кубы рассеивания, использованные им для этой попытки превращаются в дополнительные кубы силы, которые он может использовать в эту фазу магии.



Вилитч Проклятец

ФЕСТУС ПОВЕЛИТЕЛЬ ПИЯВОК

Старый костоправ, Черный аптекарь, Изобильный

Если путник окажется на путаных тропках, ведущих от лесов к Пустошам Хаоса, в самый темный час ночи ему может нанести визит самый неожиданный гость. Ковыляющая, бормочущая фигура бродит по этим краям, ее побитые молью одеяния мягко звенят от пузырьков, содержащих неописуемые снадобья, которые он предпочитает испытать на тех, кого удастся поймать. Последователь хвореносного бога Нургла, загадочный лекарь сильно, сильно не в своем уме, хотя когда-то он пользовался уважением естествоиспытателей и врачей во всех странах Старого Мира.

Доктор Фестус в свое время был искусным хирургом, основателем многочисленных приютов по всей провинции Нордланд, столь же талантливым, как и сердобольным. Специалист по целебным мазям и болеутоляющим, добрый доктор каждый год возвращал здоровье сотням людей. Под руководством Фестуса Нордланд победил вспышки Кричащей Малярии, Черноножки и даже калечащей Мертвячей Сыпи.

Только эпидемия Скрежещущей Лихорадки ознаменовала начало конца для доброго доктора. Несмотря на все усилия, он не мог остановить распространение новой и крайне заразной хвори. *Фестус заперся в лаборатории, безустанно пытаясь создать целебный эликсир.*

Бесконечные бессонные ночи истекали, а лекарство все еще не было найдено. Жертвы чумы, которых он сумел поместить в свой госпиталь, чахли и умирали, и Фестус был бессилен спасти их. Когда последний из пациентов закончил биться в смертельных судорогах, доктор опустился на колени, крича о спасении. Один за другим трупы больных повернули головы с отвисшими челюстями и уставились на него. Один голос исходил из двух десятков иссушенных глоток, обещая Фестусу знание, необходимое для исцеления не только этой заразы, но и всех прочих, существующих в мире - в обмен на пожизненное услужение. В отчаянии он согласился.

Сморгнул налитый кровью глаз доктора, и сознание Фестуса наполнилось подробным описанием всего течения всех болезней, хворей и эпидемий, известных великому богу Нургу. Это полностью лишило его здравого рассудка, выжгло сострадание и оставило мало что помимо глубокого понимания природы заболеваний и тягу к экспериментам. Фестус превратился в Повелителя Пиявок, избранника Бога Чумы, устремляющегося в битву ради продолжения крайне важных испытаний. Хотя его целебный дар стал еще сильнее, горе глупцу, осмелившемуся перейти дорогу Доброму Доктору, поскольку он без колебаний заставит жертву выпить самое последнее изобретенное снадобье в своих поисках по созданию в мире еще *более омерзительных форм жизни.*

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Фестус	4	4	2	4	4	2	2	2	8



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов, Регенерация, Метка Нургла.

Приносящий чуму: Фестус является магом второго уровня и использует заклятья Нургла. Одно из его заклятий - Проклятье прокаженного, второе накидывается в обычном порядке.

Темные опыты: Попасть в лапы Доброго Доктора - испытать жуткую участь. Когда совершается преследование бегущих, Фестус и отряд, в котором он находится, бросает только 1D6 на преследование, так как начинает сразу связывать пленников. Однако отряды противника, захваченные Фестусом и его отрядом стоят вдвое больше при подсчете победных очков.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Заразные зелья: *Добрый доктор – ходячая коллекция колб* и склянок, наполненных смердящими ядами и целебными *снадобьями. Они имеют следующий эффект:*

- Любой отряд, к которому присоединился Фестус, получает правило «Регенерация», хотя раны восстанавливаются на результат 5+, а не 4+.

- Любой отряд, к которому присоединился Фестус, получает правило «Ядовитые атаки». Это распространяется и на самого Фестуса.

ТРОГГ, ЦАРЬ ТРОЛЛЕЙ

Зимозуб, Огорченный Зверь, Владыка чудовищных полчищ

Даже самому несмышленому ребенку известно, что тролли – крайне тупые создания. Тем не менее, среди стойбищ Севера постоянно бродят слухи о древней твари в глубине Страны Троллей, измененной не только обликом, но и разумом – Царе Троллей, наделенном мрачным и зловещим коварством, жаждущим подгрести под свои лапы все владения людей.

В сердце ледяного лабиринта, усеянного изгрызенными телами могучих героев былого, Царь Троллей Трогг размышляет, сидя на каменном троне. Фанфары не приветствуют его появление, вассалы не возлагают к его стопам дань, а придворные не сражаются за его благосклонность. Поданные Трогга – слюнявые, вонючие чудовища, а его царство – запустелая и иссеченная ветрами глухомань. На помятом черепе тролля кривобоко лежит грязная корона, бывшая когда-то бесценной реликвией великого воина, чьи подвиги привели его в желудок Трогга.

Было время, и тролль был вполне доволен жизнью, состоящей только из грабежа и насилия. Он вел своих чудовищных сородичей в нападения из засады и полуночные атаки, каждая последующая оказывалась удачнее предыдущей. Трогг обладал даром превращать жестокий климат в своего союзника, поскольку троллям было привычно находиться на холоде, для них зимняя буря казалась столь же незначительной, как и летний дождик. Вскоре Царь Троллей стал печально известен и знаменит среди воинов Севера и других стран под прозвищем Зимозуба. Каждый год великие и прославленные герои приезжали к логову зверя, чтобы уничтожить тварь. Каждый год их благородная плоть насыщала Трогга.

В одну из безлунных ночей, когда Трогг ковырялся в пожелтевших клыках украшенной самоцветами саблей, он взглянул на искалеченные тела своей добычи и начал размышлять. Царь бормотал сам с собой, а его глаза наливались холодным пламенем. Если раса людей столь желала драться с ним и его звероподобными поданными, так он устроит им драку – со всеми чудовищами Страны Троллей на своей стороне!

Той ночью Трогг поклялся увидеть владения людей опустошенными во славу Темных Богов. Он соберет всех тварей и безумцев под своим началом и пойдет далеко на Юг во главе этих кошмарных орд. По его следам придет зимняя стужа, ибо там, где шествуют создания Хаоса, меняется и коверкается сама земля. Царь троллей принесет век тьмы и льда, и превратит все расы Старого Мира в своих рабов.

Темным Богам понравились намерения древнего тролля, и с каждым днем похода на Юг свита Царя чудовищ непрерывно росла. Из-за какого-то свойства его помятой короны или благодаря благоволению самих богов, все дикие и безмозглые существа без промедления подчинялись лающим приказам Трогга. Гнусные твари глубин севера объединились, и человечество ожидает гибель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Трогг,	6	5	2	6	5	4	2	5	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Воля Хаоса, Око Богов, Внушает страх.

Искажающая регенерация: как тролль, Трогг обладает искажающей регенерацией (см. стр. 60).

Изобильная блевотина: вместо нормальных атак Трогг может нанести D6 ударов силы 5, от которых не применимы спас-броски за доспехи. Эта атака считается магической. В дополнение, раз за игру Трогг способен отрыгнуть содержимое кишок как дыхательное оружие силы 5, от которого не применимы спас-броски за доспехи.

Владыка чудовищных полчищ: в армии, в которой есть Трогг, тролли считаются основными отрядами. Более того, тролли, огры, драконьи огры, гончие и чудовища в одной армии с Троггом могут использовать его показатель лидерства, как если бы он являлся генералом. Так же, пока они находятся в пределах 12 дюймов от Трогга, они могут перебрасывать проваленные тесты на разгром.



АРМИИ БОГОВ

Следующий раздел содержит образцовую коллекцию миниатюр Воинов Хаоса. Он также поможет Вам превратить несколько ваших любимых моделей в полноценную игровую армию.

ПЕРВЫЕ ШАГИ ПО ПУТИ ПРОКЛЯТЫХ

Любой начинающий генерал Хаоса должен собирать армию на основе мощного ядра. Хорошие новости – ваша самая простая пехота, те самые воины Хаоса – способны сражаться на равных, если не лучше, с отборными солдатами других рас. Профиль, о котором другие основные отряды других рас могут только мечтать, внушительная основа из воинов Хаоса послужит Вам поводом для гордости практически в любых условиях. Они крепки, вымуштрованы и закованы в столь тяжелые доспехи, что, даже если Ваш противник перенасыщен стрелковым оружием, Вы можете быть уверены в преодолении вала огня и достаточности сил для сокрушения трусливых стрелков в рукопашной. Стоит рассмотрения возможность улучшения ваших воинов Хаоса с помощью меток богов и магических знамен, дабы укрепить их преимущество над противником. Ключ к использованию воинов Хаоса – успешная расстановка там, где они рано или поздно дойдут до ближнего боя – например, точно в центре игрового стола.

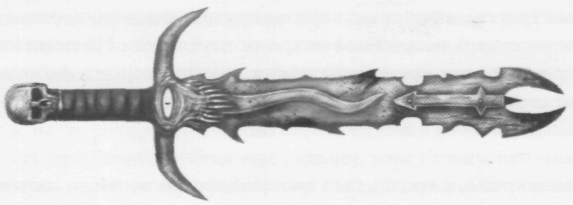
Конечно, воины Хаоса – лишь верхушка айсберга, в случае доступных вам мощных рукопашников. Отряды рыцарей Хаоса передвигаются быстрее и бьют еще сильнее, чем пешие собратья. Легендарные избранные и их менее удачливые сородичи, отверженные, так же являются прекрасными ударными отрядами – пехотными «молотами», готовыми без особых усилий прорубить путь сквозь более слабых смертных. Колесницы и капища Хаоса могут не только изменить результат уже идущего боя, но и смести врага в одиночестве, а находящийся в выгодном месте персонаж Хаоса способен превратить небольшую победу в резню.

СОБИРАЯ ОРДУ

Все чудеса имеют свою цену – воины Хаоса недешево стоят по очкам. Хотя немало игроков польстятся на «армию латников», где каждая модель обладает как минимум спас-броском за доспехи 3+, это воинство окажется крайне невелико по численности, и, как следствие, будет легкой добычей превосходящих по размеру полчищ. Вам может потребоваться весь тактический талант, чтобы выжать столь многое из столь немногих.

Обратите внимание на мародеров Хаоса. Невероятно дешевые, они достаточно искусны в военном ремесле, и готовы выступить в качестве столь желаемой основы армии. Если тщательно изучить воинский лист, окажется, что взамен одного отряда воинов можно взять на те же очки целых три отряда мародеров! Такие быстрые войска как конные мародеры и гончие идеальны для перехвата фланкеров или для собственных атак во фланг. Частью удовольствия от собирания Воинов Хаоса является нахождение правильного сочетания между отборными силами и отрядами поддержки, чтобы лучше атаковать и уничтожать врага.

Воинский лист позволяет брать самых разнообразных, жутких и могучих чудовищ: лишенных разума отродий Хаоса, заживляющих раны троллей, рычащие адские жерла, союзных огров и громадных драконьих огров. Хотя каждый такой грозный отряд способен нанести массу повреждений, лучше всего использовать их как поддержку основных отрядов – чудовища редко имеют преимущества рядов, знамен и т.п., и обязаны полагаться только на старое доброе истребление всего живого.



ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДИ ЛЮДЕЙ

Настоящими звездами армии Хаоса являются ее персонажи, герои со стальной волей, чье могущество сковывает разношерстные элементы воинов Хаоса в единое целое. Самой важной и восхитительной составляющей игры за Воинов Хаоса становятся моменты, когда ваши чемпионы сходятся в поединке с лучшими бойцами врага. Дабы усилить впечатление от эпичности дуэлей, мы ввели правило «Око Богов», игромеханическую награду для Чемпионов Хаоса в одиночку уничтожающих своих противников. Такие схватки служат наиболее захватывающей частью игры, и Вам здесь достается все самое лучшее. Мы также предоставили избранникам Темных Богов множество магических предметов и Даров Хаоса, чтобы увеличить их шансы на успех.

СЛЕДУЯ ЗОВУ ХАОСА

Самый лучший учитель это свой опыт, разумеется. Некоторые игроки открывают свою склонность выставлять на поле отряды с меткой какого-то одного бога. Иногда они предпочитают грубую мощь Кхорна бесстрашию солдат Слаанеша, или же стойкость Нургла чародейскому огненному дождю Тзинтча. Все это равноценно и замечательно, поскольку некоторое ограничение в тактике, накладываемое специализацией в одной Метке компенсируется возможностью выпустить в игру величественную единообразную армию.

Некоторые игроки предпочитают использовать быстрое войско из отрядов прорыва, таких как рыцари Хаоса, конные мародеры, гончие и колесницы. Другие могут избрать чудовищный паноптикум омерзительных и чудесных существ, или же громадную орду мародеров под началом безумных колдунов и громадных чемпионов. Каковы бы ни были ваши склонности, доверьтесь инстинкту – в конце концов, это же Хаос!



Возглавляемая прославленным Чемпионом Хаоса, эта небольшая начальная армия предоставляет множество тактических решений.



То же воинство, увеличенное до полноценной 2000-очковой армии, насыщенное ударными отрядами и грозными персонажами.

ПОВЕЛИТЕЛИ ХАОСА



▲ **Архаон, Властитель последних дней**
Архаон – Избранник всех Богов Хаоса, тот, кто в один из дней станет роком человечества.



▲ **Вульфрик- Скиталец**
Высоченный и дикарообразный Чемпион Хаоса, Вульфрик несет трофеи, взятые с тел поверженных им врагов.



▲ **Князь Зигвальд Великолепный**
Несмотря на внешнюю красоту тела, душа Зигвальда столь же омерзительна и уродлива, как и у самого отвратительного отродья Хаоса.



▲ Повелитель Хаоса.



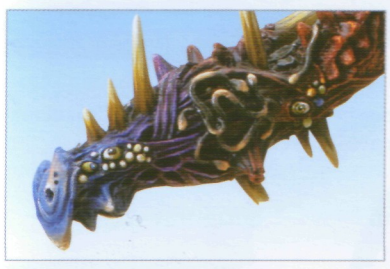
Щиты Хаоса отличаются яркой индивидуальностью.



Трофеи, взятые с последних жертв Повелителя.



▲ Повелитель Хаоса с Меткой Кхорна.



▼ **Галрауч, первый из драконов Хаоса**
Галрауч когда-то был благородным Звездным Драконом, прежде чем искажающее воздействие Хаоса оставило свое ужасающее клеймо.



Горе тем, кто противостоит Галраучу.

ПОВЕЛИТЕЛИ ХАОСА







▲ Повелитель Хаоса с Меткой Кхорна верхом на Джаггернауте.



▲ Повелитель Хаоса с Меткой Слаанеша верхом на демоническом скакуне.



▲ Повелитель Хаоса с Меткой Тзинчта верхом на диске.



▲ Повелитель Хаоса с Меткой Нургла верхом на демоническом скакуне.



▲ Чемпион Слаанеша.





▲ Чемпионы Слаанеша.



▲ Чемпион Тзинтча.



▲ Чемпион Нургла.











▲ Чемпионы Хаоса.







▲ Чемпионы Кхорна.

КОЛДУНЫ ХАОСА







▲ Колдуны Тзинтча.





▲ Колдун на Коне Хаоса.





▲ Колдун Нургла.





▲ Колдун Хаоса.

▼ Колдунов часто *сопровождают* спутники.



▲ Колдун Тзинтча.



▲ Колдун Нургла.



▲ Спутники Хаоса.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ











▲ Князь Демонов.







▼ Князья Демонов – могучие Чемпионы, одаренные высшей наградой – вечностью войны во славу Хаоса.



◄ Древний, огромный топор Князя Демонов.





Воины Хаоса, приверженные Богу Крови, идут вперед под взором прославленного Чемпиона Хаоса.

Нургл
Легионы Нургла предпочитают поле из гнилостного зеленого, бледно-желтого и ржаво-коричневого, все цвета напоминают о грязи и разложении.

Слаанеш
Преданные Слаанешу любят яркие, кричащие цвета, такие как пурпур и розовый – цвета роскоши, излишества и мягкой человеческой плоти.

Тзинтч
Доспехи воинов, поклоняющихся Тзинчту обычно окрашены в насыщенные синий, золотой и желтый.

Кхорн
Солдаты Кхорна выбирают темно-красный и черно-бронзовый – цвета крови и лат самого Кхорна.





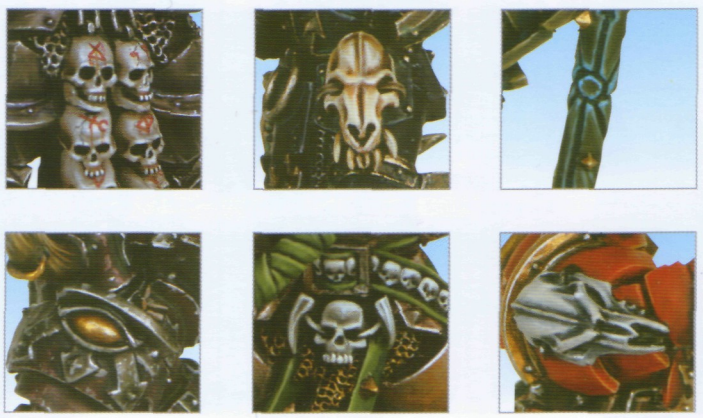
ИЗБРАННЫЕ



▲ Избранные с двуручным оружием.







▲ Избранный Тзинтча.



Этот Чемпион Избранных был одарен смертоносной мутацией в виде искривленной клешни.







▲ Музыкант Избранных.



▲ Знаменосец Избранных.



МАРОДЕРЫ



▲ Знаменосец мародеров.



▲ Мародеры с ручным оружием и щитами.



▲ Мародеры.



▲ Мародеры с цепами.

▲ Эти мародеры собраны с использованием голов из других пластиковых наборов.



▲ Конные мародеры с ручным оружием и щитами.



▲ Вождь мародеров..



▲ Музыкант конных мародеров.









▲ Конные мародеры с метательными копьями.

▲ Конный мародер с цепом.

РЫЦАРИ ХАОСА





▲ Музыкант рыцарей Хаоса.



▲ Чемпион рыцарей Хаоса.



▲ Знаменосец рыцарей Хаоса.



▲ Рыцарь Хаоса с зачарованным клинком.



▲ Рыцарь Хаоса с пикой.



▲ Рыцарь Хаоса с пикой.





▲ Рыцарь Хаоса с зачарованным клинком.



◄ Рыцари Хаоса с пикой. ►

ЧУДОВИЩА ХАОСА







▲ Адское жерло.











▲ Отродье Хаоса.



▲ Гигант.



▲ Гончие Хаоса.

ЧУДОВИЩА ХАОСА







▲ Драконий огр Шаггот.



▲ Драконьи огры.



▲ Тролли.





▲ Огры.





ЗНАМЕНА ТЕМНЫХ БОГОВ



▲ Военные штандарты
►Тзинтча дрожат и потрескивают, когда ветры магии усиливаются.





▲ Знамена Слаанеша нередко украшены золотом и драгоценными камнями.





▲ Вымпел Хаоса.





▲ Посвященные Нургглу штандарты обычно изорваны и пропитаны грязью.



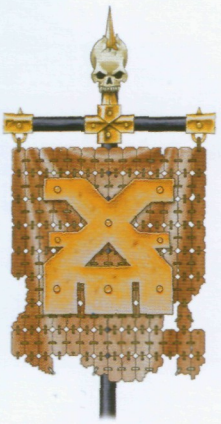


▲ Знамена Кхорна несут знак-череп Бога Крови.



▲ Штандарт из волчьей шкуры.





▲ Многие знамена Хаоса сделаны *из мехов, содранной кожи* и даже из вороненого металла.





▲ Некоторые штандарты *Хаоса – живые твари,* опасные сами по себе.



▲ Вариант *символа Хаоса.*

ТЕМНОЕ НАРЕЧИЕ

В загадочных и укрытых от посторонних глаз пределах Севера, люди, окутанные покровом тьмы, бормочут гнусные созвучия, из которых состоит так называемое темное наречие. Самые одаренные среди шаманов и колдунов используют его для вызова и подчинения тех сил, что существуют вовне реальности.

Темное наречие – язык ритуала и единственный настоящий способ выражения таинств Хаоса. Это язык демонов и тварей Хаоса, наделенных речью. Имена демонов и тайные демонические имена самых выдающихся чемпионов Великой Четверки могут быть произнесены только на темном наречии, и служители Хаоса учатся разговаривать на нем и писать, дабы призывать сущности Хаоса и заключать сделки с появляющимися демонами.

Племена, обитающие под тенью Хаоса, обладают собственными языками и диалектами, подобно народам Старого Мира. Многие такие языки включают в себя элементы темного наречия, особенно в священных обрядах и важных церемониях. Исковерканное таким применением темное наречие теряет большую часть своей силы, но все же знания этих невежественных племен могут сделать дикарские ритуалы опасным предприятием.

В основе темного наречия находится набор корневых слов, наделенных четким значением. Немногие смертные культисты вообще способны узнать все их многообразие , однако по мере роста навыков в использовании наречия так же увеличивается способность демонопоклонника управлять силами самого Хаоса.

Темное наречие в письменной форме является цепочками фонетических рун, каждый символ обозначает звук. В таком виде темное наречие обладает куда меньшей властью, нежели в голосовом исполнении, поэтому обычной практикой использующих магию является запись чар в тома и гримуары. Только громкое произнесение этих слов пробуждает их истинную глубину и мощь. Это также делает перевод более сложным, поскольку нет двух волшебников, которые использовали бы одинаковые символы для отражения тех же звукосочетаний – последствия попытки прочтения книги незнакомого колдуна и возможной ошибки в воспроизведении ритуала или заклинания могут быть самыми ужасающими – и, нередко, смертельно опасными. Руны Хаоса меняют очертания по собственной воле, и долгое разглядывание символов темного наречия способно вызвать головокружение, тошноту, болезнь и безумие. Именно по этой причине штандарты Хаоса нередко несут такие знаки – чтобы смущать и дезориентировать врагов.

РУНЫ ХАОСА

Аа		Гз		С	
Ар		Х		Ш	
Ак		Ай, и		Т, тз	
Бх, б		Кв, ку		У	
Ч, к		Л		Уи	
Дх		М		В	
И, Ии		Н		В, уу	
Ф		О		вай	
Гх		Ф		З, ж	
Гу		Р			

Слаанеш

Нургл

Кхорн

Тзинтч

ЖУТКОЕ ИСКУССТВО

Хаос - суть корень всей магии в мире Боевого Молота. Колдовские ветра, что вырываются из Пустошей Севера, наполняют силой всех волшебников и колдунов всевозможных рас, кои и превращают энергию магии в свои заклинания. Колдуны Хаоса используют силу в наиболее чистой форме, вытягивая ее прямо из Владений Хаоса, где потоки магии вливаются в мир материи. Энергия, которой они повелевают, весьма могущественна, но крайне сложна в обращении, опаснее любой другой формы чародейства, поскольку способна изменить каждого, пытающегося совладать с ее искажающей сутью. Только обладающие поистине непоколебимой силой воли и целеустремленностью могут использовать магию Хаоса, ведь такое взаимодействие не только уродует тело колдуна, но и разрушает разум мага, навлекая истерию, паранойю, галлюцинации и саморазрушительную манию величия.

Во времена до появления эльфов и гномов, миром правили Древние. Их способности к волшебству были богоподобны, они изменяли форму континентов и создавали различные расы. Однако в момент катастрофы пространственные врата на полюсах планеты оказались разрушены, источник могущества Древних утратил стабильность и в мир вошел первородный Хаос.

Все те, кто использует магию, должны брать силу из этого источника, но лишь колдуны Хаоса могут применять ее в чистом виде, подчиняя чары своей воле с помощью сделок с демонами и нечестивых воззваний к Темным Богам. Магия Хаоса крайне разрушительна, и в большей степени черпает из колдовских ветров Смерти и Тени, а не из других источников. Прирожденные чародеи, или же те, кого боги-покровители наградили знаниями и могуществом, способны использовать ветры магии для решения самых сложных задач.

Колдуны Нургла применяют чары для извращения и уродования природы, вызывают чудовищные, неизлечимые магические хвори. Они могут перекорежить тело врага или наслать на него белую горячку, со смешками наблюдая, как новое заболевание одолевает противника. Более тонко действуют изучающие заклятья Слаанеша, их оружие – воздействие на разум, смущающие сознание иллюзии и чары подчинения, поскольку Князь Удовольствий наслаждается, когда удается направить друга против друга во имя пресыщения и чрезмерности. Самыми наводящими страх и самыми могущественными являются жуткие колдуны Тзинтча. Эти воины-чародеи – искуснейшие маги, так как в награду за удовлетворение их господина они получают все знание мира. Колдуны Меняющего Судьбы способны использовать чистейшие цвета магии, выпуская в реальность потоки искажающего огня, преобразующие тело и разум в странные новые формы и разрывая противников на части вспышками радужной силы.



ИСПОЛЬЗУЯ МАГИЮ ХАОСА

В этом разделе мы увидим магов Хаоса, их использование в игре и на доступные им заклятья. Нижеследующие списки заклятий должно трактовать и использовать точно так же, как и опубликованные в основной книге правил, за исключением особо оговоренных случаев. Только те маги, в описании которых прямо указано, что они могут использовать эти заклятья, имеют к ним доступ.

Термин «Колдун» используется для обозначения мага, поклоняющегося Богам Хаоса. Колдуны отличаются тем, что они облачены в Латы Хаоса и могут использовать магические доспехи и магические щиты наравне с прочими Чемпионами Хаоса. Это дает им возможность стать грозными рукопашными бойцами, так же как и повелителями фазы магии – сочетание, довольнотаки редко встречается в армиях низших смертных.

Колдуны могут использовать заклятья из школ, указанных в их записи в воинском листе.

Колдуны с Меткой Хаоса всегда используют заклятья своего Бога. Так, колдун с Меткой Тзинтча использует только заклятья Тзинтча.

«О, ИЗОБИЛЬНАЯ ЖИЗНЬ! О, БЛАГОСЛОВЕННАЯ ЧУМА!
ДАТЬ ПРИБЕЖИЩЕ ТЫСЯЧЕ КРОШЕЧНЫХ ЖИЗНЕЙ! БЫТЬ
СОБИРАТЕЛЕМ ТЫСЯЧИ УСТРАШАЮЩИХ СМЕРТЕЙ!»

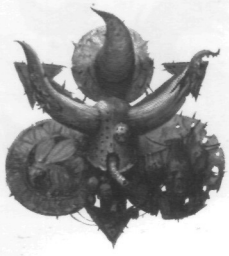
ФЕСТУС ПОВЕЛИТЕЛЬ ПИЯВОК

ЗАКЛЯТЬЯ НУРГЛА

Чтобы случайным образом взять заклятье из нижеприведенного списка, бросьте D6. Если результат повторился, бросьте снова. Колдун может заменить любое выпавшее заклятье на Великолепные бубоны.



D6	Заклятье	Сложность
1	Великолепные бубоны	5+
2	Избыток плоти	7+
3	Чумной ливень	8+
4	Окутывающая жижа	9+
5	Проклятье прокаженного	10+
6	Гниль, Славная Гниль	12+



ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ БУБОНЫ

Колдуется на 5+

Маг выбирает противника и изящным жестом руки награждает его одним из приятнейших благословений Нургла – коллекцией уродующих бубонов и язв.

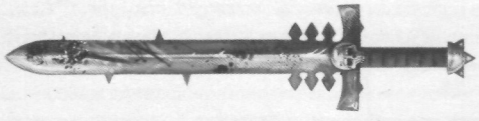
Выберите одну вражескую модель в пределах 24 дюймов, видимую магом. Она теряет рану. Спас-броски за доспехи не применимы.

ИЗБЫТОК ПЛОТИ

Колдуется на 7+

Колдун награждает верных ему ростом телес самого отталкивающего вида. Даже из мельчайшей царапины вываливаются громадные слои серо-зеленого жира, закрывающие рану.

Выберите свой отряд в 18 дюймах от мага, даже находящийся в ближнем бою. Он получает способность регенерации до начала следующей фазы магии сотворившего заклятье.



ЧУМНОЙ ЛИВЕНЬ

Колдуется на 8+

Пропев Папаше Нурглу молитву поистине эпического размаха, колдун заставляет небеса лопнуть подобно брюху провалявшегося на солнце трупа, пролившись на врага славным дождем из кипящей гнили и зараженной крови.

Выберите отряд-цель по правилам камнемета (дистанция загадывается от мага) и бросьте кубы смещения. После определения точки попадания, положите 5-дюймовый шаблон центральной дырой на точку попадания. Если выпала осечка, поместите шаблон на самого мага. Каждый отряд, задетый шаблоном получает 3D6 ударов силой 1, от которых не применимы спас-броски за доспехи. Заклятью подвержены как свои отряды, так и отряды, находящиеся в ближнем бою. Отряды с Меткой Нургла иммунны к заклятью и считают его весьма освежающим!

ОКУТЫВАЮЩАЯ ЖИЖА

Колдуется на 9+

Последователь Нургла погружает руки в почву, преображая землю в затягивающую, хваткую грязь.

Это заклятье может быть наложено на отряд противника в пределах 24 дюймах от мага, находящийся в зоне его видимости. Каждая модель в отряде должна пройти тест на инициативу. Непрошедшие кидают спас-бросок за доспехи. Если модель успешно сделала спас-бросок за доспехи, то вес брони утягивает *ее в гнилостную жижу – уберите ее со стола. Это заклятье* не имеет эффекта на отряды с правилами: полет, амфибии, эфирные.

ПРОКЛЯТЬЕ ПРОКАЖЕННОГО

Колдуется на 10+, остается в игре

Маг насмешливо кланяется своим врагам, а они в ужасе вскрикивают, когда их пальцы и конечности отсыхают и отваливаются.

Выберите вражеский отряд в 18 дюймах от мага. Он может находиться в ближнем бою. Поместите отдельный куб возле цели, с «1» вверху. В начале каждой дружественной фазы магии, увеличьте цифру на кубе еще на 1. Число на кубе показывает пенальти к показателям Силы и Стойкости отряда-цели, пока заклятье остается в игре. Если один из показателей модели под действием заклятья достигнет нуля, уберите ее со стола - теперь это всего лишь кучка разлагающегося мяса. Заклятье может уничтожить целый отряд за один ход!

ГНИЛЬ, СЛАВНАЯ ГНИЛЬ

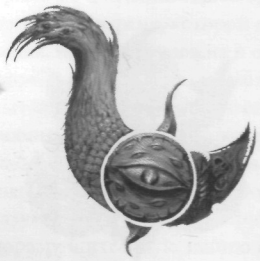
Колдуется на 12+

Заразные хвори покрывают все поле боя, когда колдун радостно вспоминает все те болезни, коими он был награжден, посвятив свою душу Нурглу.

Каждый вражеский отряд в 18 дюймах от мага получает D6 ударов силы D6, от которых не применимы спас-броски за доспехи (кидайте силу ударов и их число отдельно для каждого отряда). Это заклятье действует даже на находящихся в ближнем бою.

ЗАКЛЯТЬЯ ТЗИНТЧА

Чтобы случайным образом взять заклятье из нижеприведенного списка, бросьте D6. Если результат повторился, бросьте снова. Колдун может заменить любое выпавшее заклятье на Мерцающий Огонь Тзинтча.



D6	Заклятье	Сложность
1	Мерцающий Огонь Тзинтча	4+
2	Проклятая трансмогрификация	7+
3	Пандемониум	8+
4	Отступничество Тзинтча	9+
5	Призыв к славе	12+
6	Врата Ада	15+



МЕРЦАЮЩИЙ ОГОНЬ ТЗИНТЧА

Колдуется на 4+

Колдун поднимает руки в воздух и изгибает их. Тела врагов внезапно покрываются обжигающим пламенем, что калечит их, вызывая непредсказуемые и тошнотворные уродства.

Это магическая стрела с дальностью 18 дюймов, наносящая D6+1 ударов силой D6+1. Считается огненной атакой.

ПРОКЛЯТАЯ ТРАНСМОГРИФИКАЦИЯ

Колдуется на 7+

Крики изумления подвергшегося заклятью отряда превращаются в лай, рев и мычание, когда древнее проклятье обретает силу, за считанные жуткие мгновения сминая тела слабейших в новые формы низших тварей, а сильнейших – в искаженных полулюдей.

Выберите вражеский отряд в 24 дюймах от колдуна. Он должен пройти тест на Лидерство. Если он проваливает его, то разница – то количество ран, что он теряет. Спас-броски за доспехи неприменимы.





ПАНДЕМОНИУМ

Колдуется на 8+, остается в игре

Колдун поражает вражескую армию страшным смятением, их речь превращается в бессвязное бормотание демонов.

Пока это заклятье остается в игре, вражеские отряды не могут использовать показатели Лидерства своих персонажей. Это действует и на отряды, находящиеся в ближнем бою. В дополнение, все вражеские маги совершают магическую ошибку при любом значении выпавшего при сотворении заклятья дубля, а не только при двух и более единицах.

ОТСТУПНИЧЕСТВО ТЗИНТЧА

Колдуется на 9+

Мягкий шепот в сознании врагов убеждает их на время сменить сторону и напасть на товарищей по оружию.

Выберите один вражеский отряд в 24 дюймах от мага, не находящийся в ближнем бою и не иммуннный к психологии. Все модели в отряде немедленно совершают одну атаку против самого отряда. В нормальном порядке кидайте на попадание, пробивание и спас-броски, как будто это второй раунд ближнего боя. Колдун может выбрать оружие, которым дерется отряд (из имеющегося у отряда), при этом отряд не получает бонус к спас-броску за доспехи от сочетания щита и ручного оружия. Заметьте, что персонажи и скакуны не подвержены данному заклятью. После отработки предательского нападения, отряд может подвергнуться действию паники из-за понесенных потерь – если он бежит, то к ближайшему краю стола.

ПРИЗЫВ К СЛАВЕ

Колдуется на 12+, остается в игре

Колдун произносит могущественную инвокацию, жестикулируя скипетром из позолоченного железа в сторону простого воина и призывая Тзинтча наделить его величием.

Выберите свою модель рядового пехотинца в 18 дюймах от мага, даже находящегося в ближнем бою. Удалите ее из игры и замените ее моделью Прославленного Героя. Пока заклятье остается в игре, эта модель обладает характеристиками Прославленного героя, вооруженного ручным оружием, щитом и латами Хаоса. Его убийство принесет противнику 100 победных очков.

ВРАТА АДА

Колдуется на 15+

Колдун открывает проход в ужасные Владения Хаоса прямо среди боевых порядков противника. Вихрь разрушения затягивает все оказавшихся поблизости в ирреальность.

Выберите вражеский отряд в 24 дюймах от мага. Он получает 2D6 ударов силой 2D6. Если результат броска на силу удара – 11 или 12, удалите из игры отряд (вместе с присоединившимися к нему персонажами) – его затянуло во Владения Хаоса.

ДАРЫ БОГОВ

По мере того как чемпионы Хаоса прорубают свой путь среди полей сражений, их слава и мастерство привлекают внимание Темных Богов. Это способно обернуться как благословлением, так и проклятьем. Облагодетельственный божественным покровителем избранник может обнаружить свои конечности исполненными демонической мощи, свою кожу – постоянно горящей в колдовском пламени, или же скопление ядовитых щупалец, проросшее из шеи. К несчастью многие мутации, радующие взор Богов, уничтожают тех, кому они дарованы. Избранник имеет равные шансы оскудеть разумом до уровня голодного зверя или приобрести ауру дьявольского величия.

МЕТКИ ХАОСА

Если воин Хаоса будет цениться одним покровителем более, нежели прочими, на его теле может быть выжжено клеймо божества, обычно на челе. Некоторые метки более причудливы, например рога, переплетение которых образует знак бога или сияющий символ над головой. Нередко целые отряды отмеченных кем-то из Четверки Великих маршируют под знаменем этого божества.

Стоимость Метки может различаться в зависимости от того, кто её несёт. Ни одна модель не может иметь более одной Метки.

Метка Тзинтча

Несущие вечнопылающее клеймо Мастера Перемен имеют врожденную способность управлять магическими потоками и провидеть грядущее, что позволяет им изменять течение реальности.

- Обладатель получает магический спас-бросок 6+. Если модель уже имеет магический спас-бросок из иного источника, он улучшается на 1. Так, для примера, Князь Демонов Тзинтча улучшит свой магический спас-бросок 5+ до 4+.

- Маг с меткой Тзинтча получает +1 на сотворение заклятий.

Метка Нургла

Клеймо Бога Разложения нередко проявляется как скопление язв или нарывов. Его обладателей сопровождают тучи мух и смрад гниения.

- Любой отряд противника, заявляющий целью модель с меткой Нургла получает пенальти -1 на попадание для стрелковых атак.

- Любая модель противника получает пенальти в -1 к Ws в рукопашном бою, если находится в базовом контакте с обладателем метки Нургла.

Метка Кхорна

Клеймо Бога Войны постоянно истекает кровью убитых, усиливая обладателя и заставляя его впасть в дикую ярость.
Модель с маркой Кхорна является бешеной.

Метка Слаанеша

Клеймо Бога Запретных Удовольствий наполняет обладателя пренебрежением к опасности, пока самое жуткое зрелище не начинает веселить его.
Модель с Меткой Слаанеша иммунна к страху, ужасу и панике.

ДАРЫ ХАОСА

Персонажам армии Хаоса можно давать Дары Хаоса. Поскольку большинство воинов Хаоса поклоняется всему пантеону Темных Богов, нередко встречаются герои, несущие благословения более чем одного покровителя, или даже отбирающие такой дар у поверженных врагов – для примера, сторонник Слаанеша может обнаружить свои жилы исполненными могуществом Кхорна после особенно обильного кровопролития.

Каждый дар может быть взят только однажды на всю армию – Боги Хаоса не любят повторяться! Учтите, что Дары не являются магическими предметами, и поэтому не подвержены заклинаниям или другим способностям, что уничтожают или нейтрализуют магические предметы (для примера, заклятью *Закон Золота* из Школы Металла).

ПОКРОВЫ ХАОСА — 75 очков

Воздух подле избранника дрожит и клубится от первородной магии. Стрелы, болты и даже пушечные ядра, направленные в него, сильно замедляют полет или даже преображаются в последние мгновения в кричащие фантомы, славящие могущество Хаоса.
Когда персонаж попадает под дистанционную стрелковую атаку, бросьте D3 и вычтите это значение из силы атаки – бросайте отдельно за каждый стрелковый отряд. Если сила атаки становится меньше 1, атака попросту игнорируется.

ЩУПАЛЬЦА ТЗИНТЧА — 60 очков

Скопление магических отростков прорастает из тела избранного подобно водорослям из трупа утопленника, чуя и подчиняя колдовские ветра капризу обладателя.
Персонаж может перебросить один из кубов силы или рассеивания за один ход игрока. Это может предотвратить магическую ошибку или вызвать непреодолимую силу, а также привести к автоматическому успеху или провалу попытки рассеивания.

РАСТЯГИВАЮЩАЯСЯ ПАСТЬ — 40 очков

Благословленный способен растягивать рот как змея, открывая пасть невероятно широко, образуя клубящийся проход во Владения Хаоса прямо в своем желудке. Горе тем, кто попадется ему в зубы, поскольку их ждет вечность пыток.
Вместо своих обычных атак персонаж может сделать специальную атаку против одной пехотной модели человеческого размера. Если атака попадает, жертва должна пройти тест на инициативу. Если тест провален, цель заглочена! Модель удаляется из игры без спас-бросков любого вида.

СЛОВО БОЛИ — 40 очков

Слаанеш даровал избраннику способность произносить слова истинной сущности агонии. Шепнув его врагу, чемпион видит противника корчащимся в судорогах непереносимой боли.
Раз за игру, в начале фазы ближнего боя, обладатель Слова может выбрать модель в базовом контакте. Она получает D6 ударов силы 4, от которых не применимы спас-броски за доспехи.

ДЬЯВОЛЬСКОЕ ВЕЛИЧИЕ — 35 очков

Всеподавляющая аура окутывает избранника, звенящий ореол враждебности, что способен низвести волю храбреца до уровня трусливого ребенка.

Все тесты на панику, страх или ужас, вызванные персонажем (или отрядом, в котором он находится) проходятся с дополнительным пенальти -1.

ПОТОК НЕЧИСТОТ — 20 очков

Благословленный может извергнуть обширный поток гнили и заразы.

Раз за игру обладатель может сделать атаку дыхательным оружием силы 3 с модификатором -1 к спас-броску за доспехи.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ ТЗИНТЧА — 25 очков
Только для колдунов

На лбу избранника открывается третий глаз. Когда он взирает на вражеских магов, их секреты становятся ясны для него.

В каждую свою фазу магии обладатель может выбрать вражеского мага в пределах своей линии видимости. Персонаж с Глазом считается знающим все его заклятья до конца этой фазы (если эти заклятья не добавляют новые модели и не лечат ранее нанесенные раны). Заклятья со свойством «остаются в игре» отыгрываются в обычном порядке. Если колдун использует этот дар, он не может творить свои собственные заклятья, только те, что знает цель Дара.

ДУРМАНЯЩИЙ АРОМАТ — 20 очков

Избранник источает тяжелый и странный запах, затуманивающий сознание и сковывающий движения.

Когда отряд бежит от персонажа (или от отряда, в котором он находится), он бросает дополнительный куб на результат бегства и убирает куб с наивысшим значением.

ЛЕДЕНЯЩИЙ КРОВЬ ВОПЛЬ — 20 очков

Благословленный выкрикивает имя своего Бога с такой разрывающей уши силой, что его противники получают кровоизлияние в мозг, а их разум ослабевает.

Во время фазы стрельбы персонаж может выбрать отряд в своей линии видимости, в пределах 12 дюймов и не находящийся в ближнем бою. Цель получает 2D6 ударов силы 1, от которых не применимы спас-броски за доспехи.

ПРИЛЕПИВШИЙСЯ ГОМУНКУЛУС — 20 очков
Только для колдунов

На теле избранника прорастает крошечный гомункулус, гнусный симулякрум, по приказу пищащий мозгодробительные секреты Хаоса.

Раз за ход персонаж может добавить D3 к результату своего броска на сотворение заклинания. Этот дополнительный куб не может взывать магической ошибки или непреодолимой силы. В следующий свой ход он должен пройти тест на тупость.

ЯРОСТЬ БОГА КРОВИ — 20 очков

Благословленный пылает изначальным гневом, и чистота злости умерщвляет магию в его присутствии.

Персонаж не может нести магические предметы. Он получает сопротивление магии (2) и магический спас-бросок 4+ против ран, нанесенных заклятьями.

ЕДКИЙ ИХОР — 15 очков

Кровь избранника преображена в кипящую кислоту. Ранившие его сами окунаются в потоки шипящей, обжигающей жидкости.

Когда персонаж теряет рану в ближнем бою (после всех спас-бросков), ранившая его модель получает автоудар силы 4 за каждое нанесенное ею ранение после отыгрыша всех прочих атак.



АРТЕФАКТЫ ТЕМНЫХ БОГОВ

Этот раздел вначале показывает общедоступные магические предметы (см. основную книгу правил для подробного описания). Затем следуют магические предметы «только для Воинов Хаоса». Они могут быть использованы только моделями из этой книги. Выбор магических предметов ограничен в очках, что указано в воинском листе. Заметьте, что правила на магические предметы, указанные в основной книге правил, в полном объеме применимы для магических предметов «только для Воинов Хаоса». Помните, вполне приемлемо и поощряется брать одному и тому же персонажу способности и предметы, ассоциирующиеся с разными Гибельными Силами.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МЕЧ ТОЧНОСТИ **30 очков**
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

МЕЧ БИТВЫ **25 очков**
Оружие, +1 к Атакам.

МЕЧ СИЛЫ **20 очков**
Оружие, +1 к Силе.

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ **5 очков**
Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ **15 очков**
Доспех, 5+ спас-бросок за доспех.

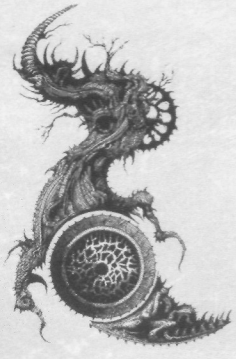
ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН **15 очков**
Талисман, 6+ магический спас-бросок.

СВИТОК РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ **25 очков**
Одноразовый
Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание

КАМЕНЬ СИЛЫ **20 очков**
Одноразовый
Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания.

ПОСОХ ВОЛШЕБСТВА **35 очков**
Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний.

БОЕВОЕ ЗНАМЯ **25 очков**
Знамя, +1 к Результату Боя.



МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ КЛИНОК 75 очков

Самый смертоносный из мечей, темница для сущности могущественного демона. Хотя лезвие и напоено невероятной силой, заключенный внутри пожиратель душ поистине коварен, и в мгновение ока поворачивается против ненавистного тюремщика.
Персонаж с этим предметом добавляет D3 к силе и D6 к количеству атак, до максимума в 10 (бросайте оба куба в начале каждого раунда ближнего боя). Однако при выпадении «1» при бросках на попадание в ближнем бою, удары отрабатываются против владельца клинка, а не по противнику. Учтите, что эти единицы на попадание не могут быть переброшены каким-либо способом.

МЕЧ АДСКОГО ПЛАМЕНИ 75 очков

Клинок создан из полосы испепеляющего пламени, что было выковано в материальном обличье и закалено в крови огненного джинна. Его яростный жар при каждом ударе обрушивается на врага.
Огненные атаки. Каждая рана (после всех спас-бросков) превращается в D3+1 рану.

МЕЧ ПЕРЕМЕН 65 очков

Меч перемен обладает могуществом низводить свои жертвы до безмозглых комков плоти.
Добавляет +1 к силе. Каждый раз, когда вражеский персонаж или чудовище теряет рану (после всех спас-бросков) от Меча Перемен, жертва должна пройти тест на стойкость. Если он провален, цель становится отвратительным отродьем Хаоса. Все вражеские модели в базовом контакте с жертвой получают удар силы 4, когда отродье бьется в предсмертных конвульсиях (раны, потерянные после всех спас-бросков, учитываются при подсчете результата боя). Жертва меча удаляется из игры.

РУННЫЙ МЕЧ ХАОСА 50 очков

Эти злые лезвия сковал из черного громрила рунный кузнец Гругни Железное Сердце, тайный последователь Богов Хаоса.
Обладатель получает +1 Ws, +1 S и +1 A.

МЕЧ БЕРСЕРКЕРА 50 очков

Только для пеших моделей
Меч обладает сущностью Кровожадного, Великого Демона Кхорна, запертою внутри. Он наполняет обладателя гневом, поддерживаемым пламенем бедствий.
Персонаж получает число дополнительных атак, равное количеству вражеских моделей в базовом контакте с ним.

ЛЕЗВИЕ ЭФИРА — 50 очков

Клинок мерцает и перемещается каждую секунду между сотней измерений. Уверен ли враг в стали, итильмаре или громриле, нет такого щита, что способен сдержать ярость сего меча.
Персонаж игнорирует спас-броски за доспехи.

РАПИРА ЭКСТАЗА — 45 очков

Тонкое, изящное лезвие покрыто тысячами шепчущих ртов с алыми губами, а кромка усеяно глазными зубами невинных. Оно готово переполнить жертву убивающим блаженством, всего лишь коснувшись ее.
Каждый раз, когда персонаж наносит рану (после всех спас-бросков), потерявшая ее модель должна пройти тест на силу или быть удалена из игры.

ОТЕЦ МЕЧЕЙ — 40 очков

По слухам, древний и покрытый коростой грязи клинок является первым мечом, из когда-либо созданных. По-видимому он обладает какой-то странной властью над другим оружием.
Любые броски на попадание против обладателя, на которых выпала «1» отрабатываются против нанесшего удар.

ТОПОР КХОРНА — 45 очков

Скованный и закаленный в крови топор служит знаком благоволения Кхорна, он пугающе чисто отделяет головы от тел, дабы к Трону Черепов были положены новые приношения.
Обладатель получает +1 к силе и правило «смертельный удар».

ПАЛИЦА ГРЯЗИ — 35 очков

Тяжкоглавая булава, источающая гнойную слизь, содержит чары, способные захватывать чужие души. Крики измученных духов внутри в равной мере оглушают и ужасают.
Все атаки палицей ядовиты. В дополнение, если обладатель убивает вражескую модель в ближнем бою, он внушает ужас до конца игры.

РВУЩИЙ МЕЧ — 30 очков

При взмахе вечноголодный клинок рычит и ревет подобно зверю, алчущему вкуса сырого мяса.
Персонаж может перебрасывать проваленные броски на ранение.

КНУТ ИЗВРАЩЕНИЯ — 25 очков

Змеевидная полоса кожи, усеянная шипами и вымоченная в слюне сотни демониц. Ее единственное касание способно превратить чемпиона в предателя, а жрицу сделать продажной девкой.
Если вражеский персонаж или чудовище теряет рану (после все спас-бросков) от Кнута извращения, и эта модель еще не сделала своих атак в этот раунд, игрок за Хаос может заставить ее распределить атаки против других моделей противника. Нанесенные таким путем раны считаются в пользу вражеской стороны.

ГЛЕФА ОКАМЕНЕНИЯ — 25 очков

Отягощенный весом эпох, потускневший, но все еще исполненный силы клинок заставляет жертву стареть с невероятной быстротой, одаряя грузом столетий того, кого коснулось его покрытое ржой лезвие.
Любая модель, потерявшая рану (после всех спас-бросков), снижает свою силу и стойкость до 2 в конце этой фазы ближнего боя. Это пенальти действует до конца игры.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

ПОДКОЖНАЯ БРОНЯ — 60 очков

Со временем доспех проникает под кожу обладателя, придавая ему ужасно искаженный вид, но резко увеличивая телесную крепость.
Латы Хаоса. Персонаж получает +1 к стойкости.



РУННЫЙ ЩИТ ХАОСА — 50 очков

Создан мстительными искусниками кузни, гномами Хаоса, дабы служить преградой рунным клинкам сыновей Грунгни.
Нейтрализует магию или руны любого оружия у моделей в базовом контакте с обладателем. Они считаются немагическим оружием того же типа.

ДОСПЕХ ПРОКЛЯТИЯ — 45 очков

Роскошный комплект брони мерцает от колдовских потоков Пустошей Хаоса, изменяя силуэт обладателя и затуманивая сознание противника.
Латы Хаоса. Любая модель, атакующая персонажа в ближнем бою обязана перебрасывать удачные броски на попадание.

БАГРОВАЯ БРОНЯ ДАРГАНА — 40 очков

Насыщенный багровый цвет доспеха по желанию хозяина полыхает бурей кроваво-красного цвета, ошеломляя тех, кто пытается убить его.
Латы Хаоса. Обладатель иммунен к смертельному удару. В дополнение, потерянные носителем раны никогда не преобразуются в множественные раны – всегда наносится только одно ранение.

ДОСПЕХ МОРРСЛИБА — 35 очков

Артефакт не был выкован в кузне, но является высеченным из скалы, когда-то бывшей частью луны Хаоса, Моррслиба.
Латы Хаоса. Обладатель получает магический спас-бросок 4+ от не-магических атак.

БРОНЗОВАЯ БРОНЯ ЖРАККА — 15 очков

Жракк был бичом Империи в дни ее основания. Когда его уничтожили, его полный доспех оказался пустым, лишь стойкий запах серы наполнял металлическую скорлупу.
Латы Хаоса. Обладатель иммунен к психологии, ядовитым атакам и смертельному удару (броски на ранение отрабатываются в обычном порядке). В дополнение, лидерство персонажа не может использоваться другими моделями.

ТАЛИСМАНЫ

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ САМОЦВЕТ — 50 очков

Каждая грань искусно обработанного драгоценного камня показывает сцену отдельного порока. Даже мимолетный взгляд приводит к гипнотическому оцепенению.

Все вражеские модели в базовом контакте с обладателем камня должны пройти тест на лидерство в начале каждой фазы ближнего боя. Если тест провален, они не могут совершать в этот раунд никаких атак, а все атаки против такой модели (не по отряду, в которой она находится) попадают автоматически.

КОРОНА ВЕКОВЕЧНОГО ЗАВОЕВАНИЯ — 50 очков

Шлем воина выкован в виде величественной короны из шипов и рогов, излучающей целебную силу.

Носитель талисмана получает правило «Регенерация».

ЧЕРНЫЙ ЯЗЫК — 50 очков

Вырезанный из головы Аэкольда Хелбрасса, высушенный язык, будучи омыт кровью обладателя пробуждается к жизни, бормоча на языке демонов и разрушая чары искуснейших магов.

Только один раз. Черный язык может быть использован для превращения неудачного броска на сотворение заклинание в магическую ошибку. Обладатель амулета теряет рану, от которой не применимы спас-броски любого рода.

НЕЧЕСТИВЫЙ АМУЛЕТ — 25 очков

Амулет окружает носителя клубящимся маревом магии, искажающей и уродующей находящихся рядом с ним.

В начале каждой дружественной фазы магии, все вражеские модели в базовом контакте с обладателем (включая чудовищных скакунов) должны пройти тест на стойкость или потерять одну рану, от которой не применимы спас-броски за доспехи.

ОШЕЙНИК КХОРНА — 25 очков

Чемпион одолел в рукопашной схватке Терзающую Гончую Кхорна и завоевал право носить на своей шее ее рунный ошейник.

Модель с этим талисманом получает сопротивление магии (2) и магический спас-бросок 6+.

ЗОЛОТОЙ ГЛАЗ ТЗИНТЧА — 25 очков

Могущественный амулет состоит из тонкоплетения волос ведьмы, удерживающих окаменевший глаз Мастера Перемен. Говорят, он дарует обладателю шестое чувство, заблаговременно предупреждающее его об отдаленной угрозе.

Модель получает магический спас-бросок 4+ от всех обычных и магических стрел. Это не распространяется на скакуна.

ОМЕРТВЕВШАЯ ФИЛАКТЕРИЯ — 10 очков

Созданный руками самого Ку'Гата, Отца Чумы, талисман поглощает любой яд или проклятье.

Модель с этим талисманом иммунна к ядовитым атакам (броски на ранение должны отыгрываться обычном порядке), а также к эффектам заклятий Школы Смерти и Нургла. В дополнение, обладатель автоматически проходит все тесты на характеристики (кроме тестов на лидерство).

МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

ЧЕРЕП КАТЕМА — 50 очков

Отполированный череп демонологиста Катема постоянно нашептывает темные слова силы в сознания оказавшихся поблизости.

Обладатель и все маги в пределах 3 дюймах от него (враги и союзники) получают бонус +1 на сотворение заклятий.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ МАРИОНЕТКА — 35 очков

Пляшущий на колдовских ветрах подобно кукле на нитках, волшебный гомонкулус черпает дикую магию и направляет ее по капризу хозяина.

Колдун с этим предметом способен изменять на D3 результат любых бросков по таблице магических ошибок, сделанных любыми магами на всем поле боя. Для примера, вражеский маг совершает магическую ошибку и обладатель Дьявольской Марионетки выкидывает 2 на D3, что позволяет ему изменить результат броска противника по таблице магических ошибок на 2, в сторону увеличения или уменьшения.

КРОВЬ ТЗИНТЧА — 30 очков

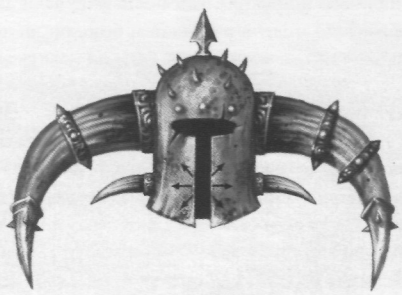
Чародей хранит фиал жидкого ведьминского огня, от вкуса которого кожа наливается радужным мерцанием, а его слова приобретают металл нечеловеческого приказа.

Модель с этим предметом может перебрасывать один куб силы за ход, если на нем не было изначально выброшено единицы.

ФАМИЛЬЯР СИЛЫ — 25 очков

Спутник служит маленьким магнитом для непостоянных потоков, насыщающих силой заклятья его повелителя.

Предмет добавляет один куб силы к пулу кубов силы своего мага во время каждой дружественной фазы магии.



ФАМИЛЬЯР-БОЕЦ — 20 очков

Быстрый как молния спутник-боец нередко принимает облик крохотного воина Хаоса или крошечного чудовища, сопровождая хозяина и сражаясь за него.

В начале каждой фазы ближнего боя, до нанесения каких-либо атак, фамильяр наносит один удар силы 5 одной модели в базовом контакте с колдуном, по выбору игрока Хаоса.

ФАМИЛЬЯР С ЗАКЛЯТЬЕМ — 15 очков

Спутник мага запоминает для него заклинание, постоянно повторяя его до наступления важного момента, когда он сможет поделиться тайным знанием с повелителем..

Обладатель знает на одно заклятье больше, чем обычно для его уровня мага. Учтите, что это не увеличивает его уровень мага.

КОЛДОВСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

СКИПЕТР ПЫТКИ — 45 очков

Покрытый рубцами железный скипетр гудит от злой магии. Направленный на врага, он причиняет невыносимые страдания.

Связанное заклинание силы 3. Магическая стрела, дистанция 18 дюймов, наносит 2D6 ударов силы 3.

ОБЕРЕГ ОКРОВАВЛЕННОГО ЧЕРЕПА — 45 очков

Только для пеших моделей.

Обладатель носит на шее крохотный медный череп, наполненный кровью Князя Демонов Кхорна. Испив содержимого, владелец становится вихрем насилия.

Вместо обычных атак в этот раунд носитель оберега может выбрать специальную атаку. Все вражеские модели в базовом контакте получают удар силы 8 с правилом смертельный удар.

КНИГА ТАИНСТВ — 25 очков

Не может быть взята моделью с Меткой Кхорна.

Книга таинств содержит многие темные откровения, но зачастую ценой знания становится сама жизнь.

Обладатель знает одно случайное заклятье из Школы Огня, Тени или Смерти (на выбор игрока) и генерирует дополнительный куб силы (но не куб рассеивания). Если обладатель книги совершает магическую ошибку, он бросает по таблице магических ошибок 1D6+1 вместо 2D6.

МНОГОГЛАЗЫЙ ШЛЕМ — 25 очков

Искусно украшенный полный шлем не имеет забрала, зато покрыт колдовскими глазами, способными по легенде смотреть в души и сознания людей.

Обладатель всегда бьет первым. Однако из-за случайных и противоречивых образов, посещающих его разум, он подвержен тупости.

ОБЕРЕГ СЛААНЕША — 20 очков

Талисман глубоко врастает в грудь владельца и гнездится возле сердца, наполняя его силой в тот момент, когда он испытывает боль.

За каждую рану, потерянную после всех спас-бросков, персонаж получает +1 атаку до конца игры.

ГОЛОВА ПОГИБЕЛИ — 20 очков

Только один раз

Чемпион Хаоса несет череп, наполненный самыми жуткими хворями Нургла, запечатанный кровавым воском, взрывающийся при попадании во врага.

Голова погибели является метательным оружием с дальностью 12 дюймов. Она всегда попадает на 2+. Любой отряд, задетый головой погибели должен пройти D6 тестов на стойкость, распределяемых по правилам стрельбы. За каждый проваленный тест модель(-ли), что провалили его теряют рану без спас-бросков за доспехи.

БЛАГОВОЛЕНИЕ БОГОВ — 5 очков

Хозяин обсидианового оберега знает, что он поистине отмечен Темными Богами.

После броска по таблице «Око Богов» обладатель может добавить или отнять «1» от своего броска. Это не может изменить результат ранее выпавшего результата «2».

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

ЗНАМЯ БОГОВ — 125 очков

Выкованное в багровой тьме глубин Жарр Наггрунда, Знамя Богов вселяет ужас в противника, а в служителей Хаоса -непоколебимую веру.

Модель с этим стягом внушает ужас. Все дружественные отряды в пределах 6 дюймов становятся упорными.

ТОТЕМ РОКА — 75 очков

Набор изорванных кож, растянутых на костяке тролля, тотем рока напоен могущественной магией, смущающей и ужасающей врагов.

Все вражеские отряды, которые имеют линию видимости к Тотему Рока, получают -1 к лидерству.

СТЯГ ГНЕВА — 45 очков

Штандарт окружен круговертью демонов, хлещущих врагов Хаоса разрядами темных молний.

Связанное заклятья, сила 4. Магическая стрела с дистанцией 24 дюймов, наносит D6 ударов силы 4.

ПЫЛАЮЩИЙ ШТАНДАРТ — 40 очков

Знамя пылает испепеляющим ведьмовским огнем, вырывающимся вперед, дабы поглотить или отклонить любой метательный снаряд.

Отряд с пылающим штандартом получает магический спас-бросок 5+ от всех атак, сделанных в фазу стрельбы.

ЗНАМЯ ЯРОСТИ — 35 очков

Сотканное из нитей спекшейся крови, знамя излучает сильнейшую жажду кровопролития, вводящую обладателей в состояние бесконечного гнева.

Отряд с этим знаменем является бешеным. В дополнение, он не может перестать быть бешеным, даже проиграв ближний бой.



РАЗЛАГАЮЩИЙСЯ ПОКРОВ — 25 очков

Гнилостный, дряхлый штандарт постоянно истекает омерзительной смесью гноя и слизи, заражая все вокруг уродующими болезнями.

Любая модель без Метки Нургла, находящаяся в начале дружественной фазы магии в базовом контакте с носителем знамени, должна пройти тест на стойкость или потерять рану без спас-бросков за доспехи.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ШТАНДАРТ — 20 очков

Стяг соткан из содранной кожи десятка истеричных сумасшедших. Он наполняет несущих его столь глубоким чувством эйфории, что не может испортить даже страх смерти.

Каждый раз, когда отряд с этим знаменем проходит тест на разгром, любая единица на кубе или любой дубль считаются результатом «Безумная Храбрость».

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ВОИНОВ ХАОСА

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

НАБИРАЯ АРМИЮ

Каждая миниатюра в игре Warhammer имеет стоимость в очках, отражающую ее ценность на поле боя. Для примера, простой Мародер стоит 4 очка, а один из могущественных Повелителей Хаоса, ведущий таких мародеров в сражение - 210!

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

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

ОПИСАНИЯ В ВОИНСКОМ ЛИСТЕ

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

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

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

Магические предметы. Некоторые персонажи в армии Хаоса имеют особенные магические предметы, которые указаны в этом разделе. Они всегда берутся вместе с персонажем и такие персонажи не могут брать иные улучшения, если не указано обратного.

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

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

ВЫБИРАЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

Размер армии в очках	Всего персонажей	Макс. Лордов	Макс. Героев
Менее 2,000	3	0	3
2,000 +	4	1	4
3,000 +	6	2	6
4,000 +	8	3	8
Каждые +1,000	+2	+1	+2

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

Многие персонажи Хаоса могут обладать магическими предметами из Артефактов Темных Богов (с. *112*). Эти предметы варьируются от могущественного оружия до знамен и иных колдовских вещей. Они также могут брать Метки и Дары Хаоса (см. с. 110). Если персонаж обладает этой опцией, она отражена в его записи.

ВЫБИРАЯ ВОЙСКА

Количество доступных отрядов одного типа зависит от размера армии.

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

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

ЛОРДЫ

АРХАОН, ИЗБРАННИК БОГОВ ХАОСА

685 очков

Стр. 68

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Архаон	4	9	5	5	5	4	7	5	10
Доргар	8	4	0	5	5	1	3	3	9

Вы можете брать в армию только одного Архаона.

Вооружение:
- Броня Моркара
- Цареубийца
- Корона Подчинения
- Глаз Ириана

Специальные правила:
- Око Богов
- Избранник Богов
- Мечи Хаоса
- Конь Апокалипсиса

ГАЛРАУЧ, ВЕЛИКИЙ ЗМИЙ

616 очков

Стр. 70

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Галрауч	6	6	6	6	6	6	6	6	9

Вы можете брать в армию только одного Галрауча.

Магия:
- Галрауч является магом 4 уровня, знающим все шесть заклятий Тзинчта.

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Внушает ужас
- Полет
- Большая цель
- Чешуя (3+)
- Колдун-Дракон
- Дыхательное оружие
- Дух Галрауча
- Метка Тзинтча

КНЯЗЬ ЗИГВАЛЬД ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ

425 очков

Стр. 72

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

Вы можете брать в армию только одного Зигвальда.

Вооружение:
- Щит
- Броня Аурика
- Осколок

Специальные правила:
- Око Богов
- Упорный
- Возлюбленный сын
- Великая Гордыня
- Метка Слаанеша

КОЛЕК СОЛНЦЕЕД

605 очков

Стр. 75

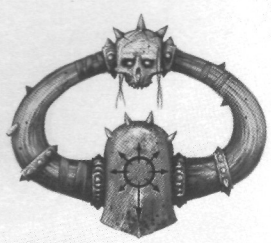
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колек	8	8	3	8	6	8	1	7	9

Вы можете брать в армию только одного Колека.

Вооружение:
- Звездолом
- Броня Шторма

Специальные правила:
- Большая цель
- Иммуннитет к психологии
- Чешуя (4+)
- Внушает ужас
- Ярость грозы
- Древняя гордость
- Вестник бури



ЛОРДЫ

АРХАОН, ИЗБРАННИК БОГОВ ХАОСА

685 очков

Стр. 68

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Архаон	4	9	5	5	5	4	7	5	10
Доргар	8	4	0	5	5	1	3	3	9

Вы можете брать в армию только одного Архаона.

Вооружение:
- Броня Моркара
- Цареубийца
- Корона Подчинения
- Глаз Шириана

Специальные правила:
- Око Богов
- Избранник Богов
- Мечи Хаоса
- Конь Апокалипсиса

ГАЛРАУЧ, ВЕЛИКИЙ ЗМИЙ

616 очков

Стр. 70

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Галрауч	6	6	6	6	6	6	6	6	9

Вы можете брать в армию только одного Галрауча.

Магия:
- Галрауч является магом 4 уровня, знающим все шесть заклятий Тзинчта.

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Внушает ужас
- Полет
- Большая цель
- Чешуя (3+)
- Колдун-Дракон
- Дыхательное оружие
- Дух Галрауча
- Метка Тзинтча

КНЯЗЬ ЗИГВАЛЬД ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ

425 очков

Стр. 72

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

Вы можете брать в армию только одного Зигвальда.

Вооружение:
- Щит
- Броня Аурика
- Осколок

Специальные правила:
- Око Богов
- Упорный
- Возлюбленный сын
- Великая Гордыня
- Метка Слаанеша

КОЛЕК СОЛНЦЕЕД

605 очков

Стр. 75

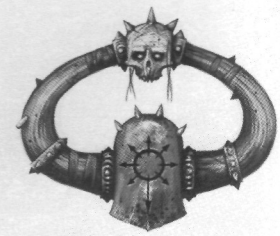
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колек	8	8	3	8	6	8	1	7	9

Вы можете брать в армию только одного Колека.

Вооружение:
- Звездолом
- Броня Шторма

Специальные правила:
- Большая цель
- Иммунитет к психологии
- Чешуя (4+)
- Внушает ужас
- Ярость грозы
- Древняя гордость
- Вестник бури



ЛОРДЫ

ВАЛЬКИЯ КРОВАВАЯ

410 очков Стр. 73

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Валькия	4	9	3	5	5	3	8	6	9

Вы можете брать в армию только одну Валькию.

Вооружение:
- Демонический щит
- Копье Слейпнир
- Алая броня

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов
- Полет
- Внушает страх
- Спутница Кхорна
- Воодушевляющее присутствие
- Взгляд Кхорна

ВИЛИТЧ ПРОКЛЯТЕЦ

395 очков Стр. 77

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

Вы можете брать в армию только одного Вилитча.

Вооружение:
- Два ручных оружия
- Латы Хаоса
- Вместилище Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов
- Могущественный колдун
- Метка Тзинтча

Магия:
- Вилитч является магом 4 уровня и знает все 6 заклятий Тзинтча.

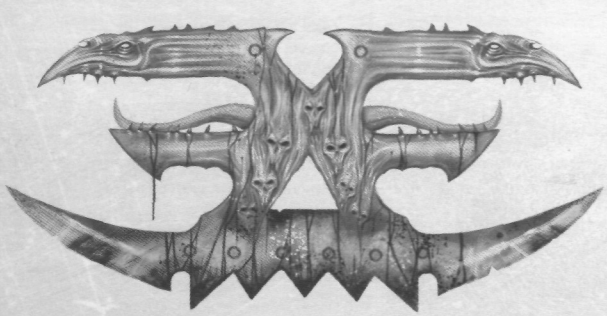
ПОВЕЛИТЕЛЬ ХАОСА

210 очков Стр. 52

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Повелитель Хаоса	4	8	3	5	5	3	7	5	9

Вооружение:
- Ручное оружие
- Латы Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов



Опции:

Оружие (только одно из списка):
Двуручное оружие ..... *12 очков*
Второе ручное оружие ..... *8 очков*
Цеп ..... *8 очков*
Алебарда ..... *8 очков*

Броня:
Щит ..... *10 очков*

Метка Хаоса:
Кхорна ..... *15 очков*
Нургла ..... *20 очков*
Тзинчта ..... *10 очков*
Слаанеша ..... *5 очков*

Магические предметы:
Любые, общей суммой до ..... *100 очков*

Дары Хаоса:
Любые, общей суммой до ..... *50 очков*

Скакун:
Дракон Хаоса ..... *360 очков*
Конь Хаоса (одоспешенный) *24 очков*
Мантикора ..... *200 очков*
Демонический скакун ..... *50 очков*
Колесница ..... *100 очков*
Диск Тзинтча* ..... *20 очков*
Джаггернаут
Кхорна* ..... *50 очков*
Паланкин
Нургла* ..... *50 очков*
Конь Слаанеша* ..... *25 очков*

*Должен иметь соответствующую Метку Хаоса

ЛОРДЫ

ВЕЛИКИЙ КОЛДУН

235 очков Стр. 51

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий колдун	4	5	3	4	4	3	5	3	8

Магия:
Великий колдун является магом 3 уровня. Он может брать заклятья из Школ Смерти, Огня, Тени, Небес (см. основную книгу правил), или, если несет Метку Хаоса, обязан брать заклятья соответствующего Бога.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Латы Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов

Опции:

Улучшить до мага 4 уровня.....*35 очков*

Метка Хаоса:
Нургла.....*20 очков*
Тзинтча.....*20 очков*
Слаанеша.....*5 очков*

Магические предметы:
Любые, общей суммой до.....*100 очков*

Дары Хаоса:
Любые, общей суммой до.....*50 очков*

Скакун:
Дракон Хаоса.....*360 очков*
Конь Хаоса (одоспешенный)...*24 очков*
Мантикора.....*200 очков*
Демонический скакун.....*50 очков*
Колесница.....*100 очков*
Диск Тзинтча*.....*20 очков*
Паланкин Нургла*.....*50 очков*
Конь Слаанеша*...*25 очков*

*Должен иметь соответствующую Метку Хаоса.

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

300 очков Стр. 53

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Князь Демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8

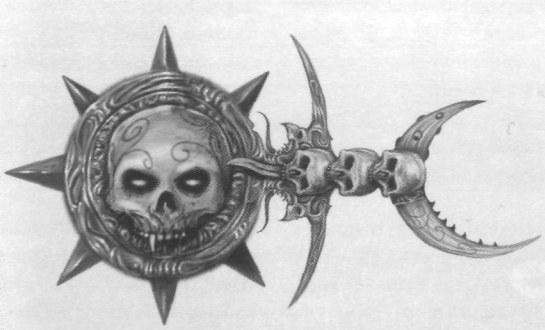
Магия:
Князь Демонов, не обладающий Меткой Кхорна, может быть улучшен до мага, за +40 очков за уровень, до максимума в 4 уровень. Он может брать заклятья из Школ Смерти, Огня, Тени, Небес (см. основную книгу правил), или, если несет Метку Хаоса, обязан брать заклятья соответствующего Бога.

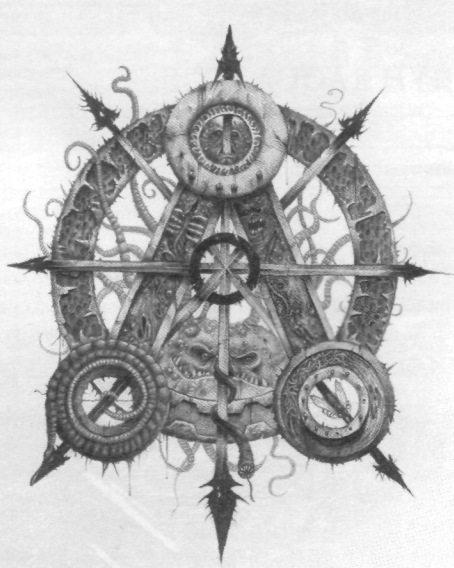
Специальные правила:
- Внушает Ужас
- Полет
- Упорный
- Воля Хаоса
- Сила отряда 3
- Потомок Хаоса

Опции:

Метка Хаоса:
Метка Кхорна.....*10 очков*
Метка Нургла.....*30 очков*
Метка Тзинчта.....*15 очков*
Метка Слаанеша.....*5 очков*

Дары Хаоса:
Любые, общей суммой до.....*100 очков*





ГЕРОИ

ФЕСТУС ПОВЕЛИТЕЛЬ ПИЯВОК

185 очков Стр.78

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Фестус	4	4	2	4	4	2	2	2	8

Вы можете брать в армию только одного Фестуса.

Магия:
- Фестус является магом второго уровня и использует заклятья Нургла.

Вооружение:
- Заразные зелья

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов
- Регенерация
- Приносящий чуму
- Темные опыты
- Метка Нургла

ТРОГГ, ЦАРЬ ТРОЛЛЕЙ

175 очков Стр. 79

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Трогг	6	5	2	6	5	4	2	5	8

Вы можете брать в армию только одного Трогга.

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов
- Внушает страх
- Изобильная блевотина
- Искажающая регенерация
- Владыка чудовищных полчищ

ВУЛЬФРИК- СКИТАЛЕЦ

185 очков Стр. 74

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вульфрик	4	8	3	5	4	2	7	4	8

Вы можете брать в армию только одного Вульфрика.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Латы Хаоса
- Щит
- Клык Моря

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов
- Дар наречий
- Охотящийся за людьми

КОЛДУН ХАОСА

85 очков Стр. 51

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

Магия:
Колдун является магом 1 уровня. Он может брать заклятья из Школ Смерти, Огня (см. основную книгу правил), или, если несет Метку Хаоса, обязан брать заклятья соответствующего Бога.

Вооружение:
- Ручное оружие
- Латы Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов

Опции:

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

Метка Хаоса:
Нургла ..... *20 очков*
Тзинтча ..... *20 очков*
Слаанеша ..... *5 очков*

Магические предметы:
Любые, общей суммой до ..... *50 очков*

Дары Хаоса:
Любые, общей суммой до ..... *25 очков*

Скакун:
Конь Хаоса (одоспешенный) ... *16 очков*
Демонический скакун ..... *50 очков*
Колесница ..... *100 очков*
Диск Тзинтча* ..... *20 очков*
Паланкин Нургла* .. *50 очков*
Конь Слаанеша* ... *25 очков*

**Должен иметь соответствующую Метку Хаоса*

ГЕРОИ

ПРОСЛАВЛЕННЫЙ ГЕРОЙ

110 очков Стр. 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Прославленный герой	4	7	3	5	4	2	6	4	8

Вооружение:
- Ручное оружие
- Латы Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Око Богов

Знаменосец армии:
Один Прославленный герой в армии может стать Знаменосцем Армии за +25 очков. Знаменосец Армии может нести магический штандарт (любой цены), но если он несет магический штандарт, он не может брать других магических предметов.

Опции:

Оружие (только одно из списка):
Двуручное оружие ..*8 очков*
Второе ручное оружие.....*4 очка*
Цеп.....*4 очка*
Алебарда.....*4 очка*

Броня:
Щит.....*5 очков*

Метка Хаоса:
Кхорна .....*15 очков*
Нургла.....*20 очков*
Тзинтча.....*10 очков*
Слаанеша.....*5 очков*

Магические предметы:
Любые, общей суммой до .....*50 очков*

Дары Хаоса:
Любые, общей суммой до .....*25 очков*

Скакун:
Конь Хаоса (одоспешенный)).. *16 очков*
Демонический скакун .....*50 очков*
Колесница .....*100 очков*
Диск Тзинтча* .....*20 очков*
Джаггернаут Кхорна*.....*50 очков*
Паланкин Нургла*...*50 очков*
Конь Слаанеша* ...*25 очков*

*Должен иметь соответствующую Метку Хаоса



СКАКУНЫ ХАОСА

Стр. 54-55

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила
Конь Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5	
Демонический скакун	8	4	0	5	5	1	3	2	8	Внушает страх.
Диск Тзинтча	1	3	0	3	3	1	4	1	7	Внушает страх, огненные атаки, полет.
Мантикора	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Полет, смерт. удар, большая цель, внушает ужас, неуправляемая
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7	Внушает страх, сопротивление магии (1), Медное чудовище.
Конь Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Внушает страх, ядовитые атаки, быстрая кавалерия.
Паланкин	4	3	0	3	3	1	3	6	7	Внушает страх, ядовитые атаки.
Дракон Хаоса*	6	6	0	6	6	6	3	6	8	Полет, большая цель, внушает ужас, чешуя (3+), дыхательное оружие.

* **ПРИМЕЧАНИЕ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДРАКОНОВ ХАОСА В ВАШЕЙ АРМИИ**
Драконы Хаоса являются очень редкими и жуткими тварями, подчиняющимися только воле величайших Чемпионов Хаоса. Каждый Дракон Хаоса в вашей армии занимает слот Героя. Для примера, армия на 3000 очков с Повелителем Хаоса на Драконе Хаоса может включать еще только четырех персонажей (один из которых может быть лордом).

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

ВОИНЫ ХАОСА

15 очков за модель Стр. 46

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

Размер отряда:
10+

Специальные правила:
• Воля Хаоса

Вооружение:
• Ручное оружие
• Латы Хаоса



Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Отряд должен быть оснащен как минимум одной из следующих опций:
Щиты ..... *1 очко/мод.*
Дополнительное ручное оружие ..... *1 очко/мод.*
Двуручное оружие ..... *2 очка/мод.*
Алебарды ..... *1 очко/мод.*
Повысить одного воина до музыканта ..... *6 очков*
Повысить одного воина до чемпиона ..... *12 очков*
Повысить одного воина до знаменосца ..... *12 очков*
Знаменосец может взять
магическое знамя ценой до ..... *50 очков*

МАРОДЕРЫ ХАОСА

4 очка за модель Стр. 44

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

Размер отряда:
10+

Специальные правила:
• Воля Хаоса

Вооружение:
• Ручное оружие



Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Щиты ..... *1 очко/мод.*
Двуручное оружие ..... *1 очко/мод.*
Цепы ..... *1 очко/мод.*
Легкий доспех ..... *1 очко/мод.*

Повысить одного мародера до музыканта ..... *4 очка*
Повысить одного мародера до знаменосца ..... *8 очков*
Повысить одного мародера до вождя ..... *8 очков*

ГОНЧИЕ ХАОСА

6 очков за модель Стр.59

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

Заметьте, что гончие не учитываются при подсчете минимального числа основных отрядов.

Размер отряда:
5+

Специальные правила:
• Воля Хаоса

Опции:
Ядовитые атаки ..... *3 очка/мод.*
Чешуя (6+) ..... *1 очко/мод.*

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

КОННЫЕ МАРОДЕРЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мародер	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Вождь	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Боевая лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер отряда:
5+

Вооружение:
• Ручное оружие

Специальные правила:
• Воля Хаоса
• Быстрая кавалерия
• Повелители лошадей



13 очков за модель Стр. 45

Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Щиты ..... *1 очко/мод.*
Легкий доспех* ..... *1 очко/мод.*
Цепы ..... *2 очка/мод.*
Копья ..... *1 очко/мод.*
Метательные копья (дротики) ..... *1 очко/мод.*
Метательные топоры ..... *2 очка/мод.*
Повысить одного мародера до музыканта ..... *6 очков*
Повысить одного мародера до вождя ..... *12 очков*
Повысить одного мародера до знаменосца ..... *12 очков*

*если взять легкие доспехи и щиты, отряд потеряет правило быстрой кавалерии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

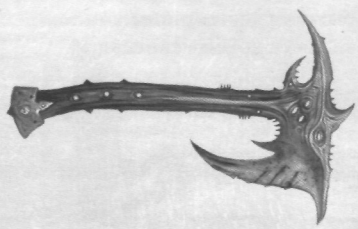
ИЗБРАННЫЕ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Избранный	4	6	3	4	4	1	5	2	8
Чемпион	4	6	3	4	4	1	5	3	8

Размер отряда:
5+

Вооружение:
• Ручное оружие
• Латы Хаоса

Специальные правила:
• Воля Хаоса
• Избранники Темных Богов



18 очков за модель Стр. 47

Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Отряд должен быть оснащен как минимум одной из следующих опций:
Щиты ..... *1 очко/мод.*
Дополнительное ручное оружие ..... *1 очко/мод.*
Двуручное оружие ..... *2 очка/мод.*
Алебарды ..... *1 очко/мод.*

Повысить одного избранного до музыканта ..... *10 очков*
Повысить одного избранного до чемпиона ..... *20 очков*
может взять магический предмет ценой до ..... *25 очков*

Повысить одного избранного до знаменосца ..... *20 очков*
может взять магическое знамя ценой до ..... *50 очков*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

ОТВЕРЖЕННЫЕ

18 очков за модель Стр. 56

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Отверженный	6	4	0	4	4	1	4	D3+1	8

Размер отряда:
5+

Вооружение:
- Клешни и уродливые конечности (ручное оружие)
- Тяжелый доспех

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Бешенство
- Ярость берсеркеров

КОЛЕСНИЦА ХАОСА

120 очков Стр. 49

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Воин Хаоса	-	5	3	4	-	-	5	2	8
Конь Хаоса	8	3	-	4	-	-	3	1	-

Размер отряда:
1

Колесничие:
- Два воина Хаоса

Вооружение:
- Алебарды
- Косы

Скакуны:
- два одоспешенных (-1 М) Коня Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Колесница

Опции:

Колесница может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

- *Если персонаж берет колесницу как скакуна, он автоматически заменяет одного из колесничих. Колесница, взятая таким образом, не занимает слота специального отряда.*
- *Персонаж на колеснице не может иметь Метку Хаоса, отличную от Метки на колеснице.*
- *Колесница имеет общий спас-бросок за доспехи 3+.*

ОГРЫ

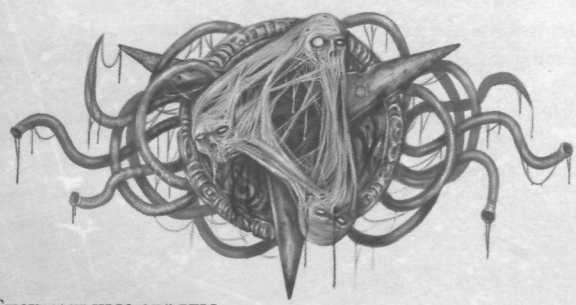
35 очков Стр. 61

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Огр-мутант	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Размер отряда:
3+

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Внушают страх

Вооружение:
- Ручное оружие
- Тяжелый доспех



Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Латы Хаоса ..... *5 очков/мод.*
Дополнительное ручное оружие ..... *5 очков/мод.*
Двуручное оружие ..... *10 очков/мод.*
Повысить одного огра до музыканта ..... *10 очков*
Повысить одного огра до чемпиона ..... *20 очков*
Повысить одного огра до знаменосца ..... *20 очков*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

ДРАКОНЬИ ОГРЫ

65 очков Стр. 62

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Драконий огр	7	4	2	5	4	4	2	3	8
Чемпион	7	4	2	5	4	4	2	4	8

Размер отряда:
3+

Вооружение:
- Ручное оружие
- Легкий доспех

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Чешуя (5+)
- Внушают страх
- Ярость грозы

Опции:

Дополнительные улучшения:
Дополнительное ручное оружие ..... *8 очков/мод.*
Двуручное оружие ..... *12 очков/мод.*
Повысить одного драконьего огра до чемпиона ..... *20 очков*

ТРОЛЛИ

45 очков Стр. 60

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тролль	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Размер отряда:
3+

Вооружение:
- Клинки, шипы и отвратительное дыхание (ручное оружие)

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Искажающая регенерация
- Внушают страх
- Тупость
- Троллиная блевотина

РЫЦАРИ ХАОСА

40 очков Стр. 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Чемпион	4	5	3	4	4	1	5	3	8
Конь Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Размер отряда:
5+

Вооружение:
- Заколдованное оружие
- Латы Хаоса
- Щиты
- Одоспешенные кони Хаоса

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- Внушают страх

Опции:

Отряд может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Дополнительные улучшения:
Улучшить заколдованное оружие до рыцарских пик ..... *5 очков/мод.*
Повысить одного рыцаря до музыканта ..... *10 очков*
Повысить одного рыцаря до чемпиона ..... *20 очков*
Повысить одного рыцаря до знаменосца ..... *20 очков*
может взять магическое знамя ценой до ..... *50 очков*





РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

ОТРОДЬЕ ХАОСА

55 очков Стр. 57

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Отродье Хаоса	2D6	3	0	4	5	3	2	D6-1	10

1-2 отродья могут быть взяты в один слот редких отрядов.

Размер отряда:
1

Специальные правила:
- Внушают страх
- Несломимое
- Наползающая жуть
- Хлещущие конечности

Опции:

Отродье может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна (дает +1 к силе) ..... *20 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *10 очков*
Метка Слаанеша (всегда бьет первым) ..... *20 очков*

СЦИЛА АНФИНГРИММ

105 очков Стр. 76

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сцила	3D6	4	0	5	5	4	3	D6+2	10

Вы можете брать в армию только одного Сцилу.

Вооружение:
- Медный ошейник Кхорна

Специальные правила:
- Отродье Хаоса (см. выше, но не может брать Метку)
- Судьба героя

КАПИЩЕ ХАОСА

130 очков Стр. 58

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Капище	4	5	3	4	6	4	5	5	8

Размер отряда:
1

Вооружение:
- Ручное оружие

Специальные правила:
- Воля Хаоса
- 4+ магический спас-бросок
- Одаряющий славой

Опции:

Капище может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорна ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *30 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша ..... *10 очков*

Капище имеет спас-бросок за доспехи 4+.

АДСКОЕ ЖЕРЛО

205 очков Стр. 66

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гномы Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Адское жерло	6	4	3	5	6	5	1	5	4

Размер отряда:
1 Адское жерло и 3 гнома Хаоса

Вооружение:
(гномы Хаоса):
- Ручное оружие
- Ттяжелый доспех

Адское жерло имеет 4+ спас-бросок за доспехи.

Специальные правила
(гномы Хаоса):
- Несломимые (пока живо Адское Жерло)

Специальные правила
(Адское Жерло):
- Внушает ужас
- Большая цель
- Несломимое
- Буйство
- Роковой огонь
- Скованный демон
- Размер отряда 5

РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

ДРАКОНИЙ ОГР ШАГГОТ

265 очков Стр. 63

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

Размер отряда:
1

Вооружение:
- Ручное оружие
- Легкий доспех

Специальные правила:
- Внушает ужас
- Большая цель
- Иммуннитет к психологии
- Чешуя (5+)
- Ярость грозы

Дополнительные улучшения:
Дополнительное ручное оружие ..... *10 очков*
Двуручное оружие ..... *20 очков*

ГИГАНТ

225 очков Стр. 64

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	спец.	10

Размер отряда:
1

Вооружение:
- Большой камень, дубина или мертвое животное

Специальные правила:
- Иммуннитет к психологии
- Большая цель
- Внушает ужас
- Падает
- Долговязый
- Упорный
- Особые атаки гиганта

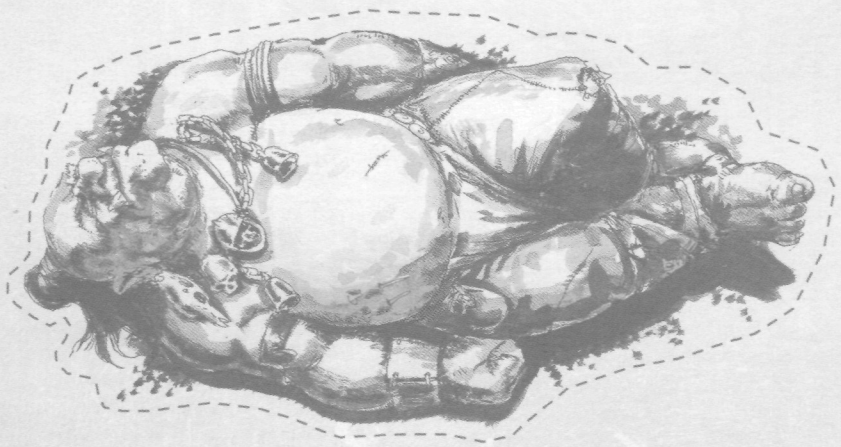
Опции:

Гигант может брать Метку Хаоса:
Метка Кхорн (наносит удары силы 7, а не 6) ..... *30 очков*
Метка Нургла ..... *40 очков*
Метка Тзинтча ..... *20 очков*
Метка Слаанеша (всегда бьет первым) ..... *40 очков*

ШАБЛОН УПАВШЕГО ГИГАНТА

Чтобы сделать ваш шаблон для упавшего гиганта:

- Вначале слайте ксерокопию этой страницы и приклейте её на лист картона.
- Аккуратно обрежьте шаблон по пунктирной линии ножницами или лезвием.



© Copyright Games Workshop 2008. Допускается копировать данную страницу только для личного пользования владельца книги.

ПАМЯТКА

ПЕРСОНАЖИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Архаон	4	9	5	5	5	4	7	5	10	68
Доргар	8	4	0	5	5	1	3	3	9	68
Повелитель Хаоса	4	8	3	5	5	3	7	5	9	52
Колдун Хаоса	4	5	3	4	4	2	5	2	8	51
Князь демонов	8	8	0	5	5	4	7	5	8	53
Прославленный герой	4	7	3	5	4	2	6	4	8	50
Фестус	4	4	2	4	4	2	2	2	8	78
Галрауч	6	6	6	6	6	6	6	6	9	70
Колек	8	8	3	8	6	8	1	7	9	75
Князь Зигвальд	4	8	3	5	4	3	8	5	10	72
Великий колдун	4	5	3	4	4	3	5	3	8	51
Трогг	6	5	2	6	5	4	2	5	8	79
Валькия	4	9	3	5	5	3	8	6	9	73
Вилитч	4	5	1	5	4	3	5	3	8	77
Вульфрик	4	8	3	5	4	2	7	4	8	74

ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Мародер Хаоса	4	4	3	3	3	1	4	1	7	44
Вождь мародеров	4	4	3	3	3	1	4	2	7	44
Боевая лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5	45
Воин Хаоса	4	5	3	4	4	1	5	2	8	46
Чемпион воинов	4	5	3	4	4	1	5	3	8	46
Гончие Хаоса	7	4	0	3	3	1	3	1	5	59

СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Дракон Хаоса	6	6	0	6	6	6	3	6	8	55
Конь Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5	54
Демонический скакун	8	4	0	5	5	1	3	2	8	54

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Диск Тзинтча	1	3	0	3	3	1	4	1	7	55
Джаггернаут	7	5	0	5	4	1	2	2	7	54
Мантикора	6	5	0	5	5	4	5	4	5	55
Паланкин	4	3	0	3	3	1	3	6	7	55
Конь слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	7	54

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Рыцарь хаоса	4	5	3	4	4	1	5	2	8	48
Чемпион рыцарей	4	5	3	4	4	1	5	3	8	48
Конь Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5	48
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-	49
Воины	-	5	3	4	-	-	5	2	8	49
Кони Хаоса	8	3	-	4	-	-	3	1	-	49
Избранные	4	6	3	4	4	1	5	2	8	47
Чемпион избранных	4	6	3	4	4	1	5	3	8	47
Драконий огр	7	4	2	5	4	4	2	3	8	62
Чемп. драконьих огров	7	4	2	5	4	4	2	4	8	62
Отверженные	6	4	0	4	4	1	4	D3+1	8	56
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7	61
Огр-мутант	6	3	2	4	4	3	2	4	7	61
Тролль	6	3	1	5	4	3	1	3	4	60

РЕДКИЕ ОТРЯДЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Стр.
Отродье Хаоса	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10	57
Капище Хаоса	4	5	3	4	6	4	5	5	8	58
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Sp.	10	64
Адское жерло	6	4	3	5	6	5	1	5	4	66
Гномы Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9	66
Сцила Анфингримм	3D6	4	0	5	5	4	3	D6+2	10	76
Шаггот	7	6	3	6	5	6	4	5	9	63

Автор: Фил Келли

Предыдущие редакции: Браин Ансельм, Рик Пристли, Энтони Рейнольдси Аллесио Каваторе. **Дополнительные материалы:** Энтони Рейнольдс **Иллюстрация на обложке:** Адриан Смит. **Иллюстрации в Книге:** Джон Бланч, Алекс Бойд, Пол Дентон, Карл Капински, Йен Милле и Адриан Смит. **Графика:** Нуала Кеннеди, Стефан Капинки и Маркус Тренкнер. **Дизайнеры Citadel:** Марк Бредфорд, Джес Гудвин, Марк Харрисон, Алекс Хедстром, Гари Морли, Джуан Диаз, Али Моррисон, Триш Иоррисон, Баен нельсон. **Цветные вставки:** Марк Рейнор. **Дизайн и Вёрстка:** Талима Фокс и Дилан Оуэн. **Покраска Миниатюр:** Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрен, Кирстен Вилиамс. **Макеты и диорамы:** Марк Джонс и Дейв Эндрюс. **Отдельная благодарность:** Джону Бланчу, Алну Мерретту, Энди Чамберсу, Гордону Девидсону, Марку Хевенеру, Мету Сулей, Глену Форду и всем остальным Грекам.

Русская версия книги. **Перевод:** Кирилл Шеманский. **Под редакцией:** Кирилла Шеманского, Алексея Брянцева. **Вёрстка:** Сергей Игнатьев

Произведено компанией «Games Workshop»

Citadel & логотип Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop & логотип Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, Archaon, Архаон, Beast of Nurgle, Тварь Нургла, Bloodbeast of Khorne, Кровавая Тварь Кхорна, Bloodletter, Кровопускатель, Bloodthirster, Жаждущий Крови, Chaos Fury, Фурия Хаоса, Chaos Warhound, Боевая Собака Хаоса, Chaos Marauder, Мародёр Хаоса, Chaos Spawn, Отродье Хаоса, Daemon Prince, Князь Демонов, Daemonette, Демонетта, Disc of Tzeentch, Диск Тзинча, Fiend of Slaanesh, Демон Слаанеша, Firewyrm of Tzeentch, Огненный Червя Тзинча, Flamer of Tzeentch, Огнемётчик Тзинча, Flesh Hound, Псы Плоти, Galrauch, Галрауч, Great Unclean One, Великий Нечистый, Horror of Tzeentch, Ужас Тзинча, Juggernaut, Джагернаут, Keeper of Secrets, Хранитель Тайн, Khorne, Кхорн, Lord of Change, Владыка Изменений, Nurgle, Нургл, Nurgling, Нурглики, Plaguebearer, Несущий Чуму, Realm of Chaos, Владения Хаоса, Screamer, Крикун, Slaanesh, Слаанеш, Тзинч & Tzeentch и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/ разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, TM и/илиг © Games Workshop Ltd 2000-2007, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных целях.

Некоторые продукции линии Citadel могу быть опасны при неправильном использовании и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использования клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, указанным на упаковках.

Отпечатано в России

Произведено: ООО «ОГА принт» (Россия, 117133, г.Москва, ул.Академика Варги, д.36, pov@ogaprint.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО Алегрис, 1-ая редакция, Москва 2009 год.

UK	US	Canada	Australia	Northern Europe
Games Workshop Ltd., Willow Rd, Lenton, Nottingham. NG7 2WS	6711 Baymeadow Drive, Suite A Glen Burnie, Maryland 21060-6401	Games Workshop, 2679 Bristol Circle, Unit 3, Oakville, Ontario, L6H 6Z8	Games Workshop, 23 Liverpool Street, Ingleburn NSW 2565	Games Workshop Ltd., Willow Rd, Lenton, Nottingham. NG7 2WS, UK



Ведомые принцем Стигвальдом Великолепным, воины Хаоса **обрушивают смерть** *на земли* **Империи**

WARHAMMER
ВОИНЫ ХАОСА

Армии Молота Войны: Воины Хаоса – одна из серии дополнений к миру Боевого Молота. Каждая подобная книга включает исчерпывающие подробности об армии, ее истории и героях.

«Пришли Последние Времена, когда когтистая лапа Хаоса вырвет сердце мира, и Тёмные Боги будут пировать на обломках горькой судьбы смертного мира».

Пророчество Ван Дайра: Либор Хаотика

С далёкого промерзшего севера походом на землю юга идут Воины Хаоса, безжалостные убийцы, готовые убивать и уничтожать во имя славы своих кровожадных богов. Ведомые потерявшими человечность чемпионами, одетые в выкованные демонами доспехи и пропитанные гибельными энергиями Хаоса, они идут на войн, никогда не оставляя намерения утопить цивилизованный мир в его собственной крови.

В этой книге вы найдете:

КОРОЛЕВСТВО ХАОСА
Исчерпывающая секция, которая содержит историю Воинов Хаоса, описание их земель и экскурс в их кровожадное сообщество.

ВОИНЫ ХАОСА
Полные описания и правила воинов и тварей на службе Тёмных Богов. Здесь же вы найдёте историю и правила на героев севера, таких как Архаон, Владыка Последних Времён или Вульфрик Скиталец.

АРМИИ БОГОВ
Советы по покраске, цветовым схемам, изображениям на знаменах и темам для солдат армии Воинов Хаоса, которых Вы можете выставить на игровое поле, собрав из моделей производства Citadel miniatures

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ВОИНОВ ХАОСА
Этот раздел позволит Вам превратить Вашу коллекцию фигур от Citadel miniatures в готовую для игры армию.



Ищите также другие книги из серии Армии Молота Войны

- Звери Хаоса
- Бретонния
- Темные Эльфы
- Гномы
- Империя
- Высшие Эльфы
- Воины Хаоса
- Лизардмены
- Королевства Огров
- Орки и Гоблины
- Скавены
- Цари Гробниц
- Вампиры
- Лесные Эльфы

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» – ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ
WARHAMMER
СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ФЕНТЕЗИЙНОЙ ИГРЕ

Вы должны иметь копию книги Правила Warhammer Fantasy Battles для того чтобы использовать содержание этой книги.

ISBN 978-1841548982
ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES WORKSHOP®

РУССКИЙ

CITADEL MINIATURES®

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

4 612887 550385