

WARHAMMER

ЦАРИ ГРОБНИЦ



WARHAMMER ARMIES







ЦАРИ ГРОБНИЦ

Robin Cruddace

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ3

ЦАРИ МЁРТВЫХ4

Цари гробниц	6
Возвышение Сеттры	8
Погребальный культ	10
Предательство Нагаша	13
Пробуждение царей гробниц	16
Земля Мертвецов	17
Царство мёртвых	19
Хронология — эпоха царей	20
Легионы идут на войну	22

ЛЕГИОНЫ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ26

Специальные правила армии	28
Цари гробниц	30
Жрецы-личи	31
Глашатаи гробниц	32
Некротекторы	33
Воины-скелеты	34
Лучники-скелеты	35
Всадники-скелеты	36
Конные лучники-скелеты	37
Колесницы скелетов	38
Стража гробниц	39
Ларец душ	40
Катапульты вопящих черепов	41
Падальщики	42
Могильные рои	43
Рыцари некрополя	44

ЛЕГИОНЫ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦдалее

Могильные охотники	45
Ушабти	46
Могильные скорпионы	47
Кхемрийский боевой сфинкс	48
Некросфинкс	50
Некролитический колосс	51
Иеротитаны	52
Сеттра Нетленный	53
Глашатай Некаф	54
Верховная царица Кхалида	55
Главный иерофант Кхатеп	56
Аркхан Чёрный	57
Принц Апофас	58
Рамхотеп Дальновидный	59

МАГИЯ НЕХЕКХАРЫ61

СОКРОВИЩА НЕКРОПОЛЯ62

МЕРТВЕЦЫ ПРОБУЖДАЮТСЯ64

СПИСОК АРМИИ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ ...82

Лорды	86
Герои	88
Основные подразделения	90
Специальные подразделения	92
Редкие подразделения	94

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА96



Оригинал книги подготовлен:

Art: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Book Design:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Heavy Metal:** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Games Development:** Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Hobby Team:** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Miniatures Design:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedstrom, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Photography:** Glenn More. **Production & Reprographics:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shield, Markus Trenkner. **Previous Editions:** Alessio Cavatore, Jervis Johnson, Bill King, Graham McNeill, Space McQuirk, Anthony Reynolds, Gav Thorpe.

Special Thanks to: Stu Black, Ben Curry, Adam Hall, Ben Johnson, Andrew Kenrick, Alan Merrett, Rick Priestley, Chris Taylor.

© Copyright Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, the Warhammer logo, Warhammer Armies, Citadel, the Citadel device, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet device, Warhammer Tomb Kings and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010 variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

© Copyleft Людям от людей 2014. Печатайте и изменяйте на здоровье. Однако это свободно распространяемый материал, и все производные от него также должны распространяться свободно.

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Warhammer: Цари гробниц, ваш незаменимый справочник по древним и грозным обитателям Земли мертвецов. Эта книга предоставит вам всю необходимую информацию для сбора армии Царей гробниц и игры ею в мире Warhammer.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ?

Цари гробниц — истинные повелители мёртвых. Они правили огромной и могущественной цивилизацией в те времена, когда другие люди были ещё варварами, и теперь, через тысячи лет после своей смерти, пробудились. Мумифицированные цари гробниц, возставшие из своих саркофагов, обладают той же жаждой завоеваний, что и при жизни. Армия Земли мертвецов идёт, чтобы вернуть себе законную власть над царствами живых, и горе тем, кто встанет у царей на пути.

Вид армии Царей гробниц, выстроившейся в боевые порядки на поле боя, впечатляет. Мёртвые легионы состоят из многочисленных рядов воинов-скелетов — огромных фаланг блестящих костей, украшенных бронзой и золотом, эскадронов мёртвой кавалерии, позолоченных колесниц, мумифицированных героев, бессмертных царей и высоченных боевых статуй мифических чудовищ и древних богов. Цари гробниц — безжалостное и неумолимое войско, которое не остановится, пока враги не будут полностью сокрушены.

КАК УСТРОЕНА ЭТА КНИГА

Книги армий Warhammer разделены на секции, каждая из которых описывает отдельный аспект армии. *Warhammer: Цари гробниц* содержит следующие секции:

- **Цари мёртвых.** Эта секция описывает историю Царей гробниц, включая возвышение Нехекхары, одержимость её царей бессмертием и предательство, лишившее всё царство загробной жизни. Также прилагаются карта Земли мертвецов и описания многочисленных кровавых завоеваний царей гробниц и их легионов, пытавшихся вернуть своим царствам былое величие.

- **Легионы царей гробниц.** Все виды подразделений в армии Царей гробниц представлены здесь. Вы найдёте полное описание каждого отряда, равно как и полные правила любой специальной способности или опции, которыми он обладает. Эта секция также подробно описывает заклинания из тайного Знания Нехекхары и Сокровища Некрополя — магические артефакты, уникальные для Царей гробниц, равно как и правила для использования их в ваших играх.
- **Пробуждение мёртвых.** Здесь вы найдёте весь доступный армии Царей гробниц ряд миниатюр от Citadel, великолепно покрашенный всемирно известной командой Games Workshop — «Eavy Metal».
- **Реестр армии Царей гробниц.** В реестре присутствуют все персонажи, воины, монстры и боевые машины, представленные в секции по легионам Царей гробниц, и он организован так, чтобы вы могли выбирать армию для ваших игр. Подразделения делятся на персонажей (лордов или героев), основные, специальные и редкие подразделения, которых можно брать в разном количестве в зависимости от формата игры, в которую вы играете.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя *Warhammer: Цари гробниц* содержит всё, что вам нужно для игры вашей армией, всегда найдётся множество новых тактик, сражений и новых идей в покраске. Ежемесячный журнал «White Dwarf» содержит статьи по всем аспектам хобби Warhammer. Статьи по Царям гробниц вы можете найти на нашем сайте:

www.games-workshop.com







ЦАРИ МЁРТВЫХ

Среди засушливых пустынь Нехекхары огромные легионы костяных воинов восстают из глубин иссушающего песка, чтобы уничтожить тех, кто нарушает границы их владений. Это безжизненное царство с бесконечными дюнами, покрасневшими от крови дикарей и варваров. Это Земля мертвецов, где проклятие обрекло мумифицированных царей вечно править, влача существование в виде нежити. Но так было не всегда.

Некогда было время, когда древнее царство Нехекхары считалось жемужиной человеческой цивилизации. В тот золотой век города этого царства сверкали величественной роскошью, армии покоряли целые народы, а цари правили подобно богам среди людей. Но Нехекхара была разрушена тысячелетия назад предательством и колдовством. Живые канули в вечность в мгновение ока, а мёртвые восстали из гробниц. Эта история о тех временах...



ЦАРИ ГРОБНИЦ

Далеко на юге Старого Света располагается бесплодная, открытая всем ветрам пустыня. Ни одной живой души не найти здесь, но это место далеко не безлюдное. Это Нехекхара, проклятая Земля мертвецов, и владения царей гробниц.

Нехекхара некогда была страной великолепной архитектуры и благородных династий. Её цари-воины вели золотые армии против варварских племён, завидовавших величию Нехекхары, и орд зеленокожих, постоянно угрожавших прекрасному царству. Армия состояла из фаланг копьеносцев, простиравшихся на поле боя так далеко, что не охватить взглядом, отрядов лучников, чьи стрелы затмевали небо, и эскадронов смертоносных колесниц, грохотавших по земле. Нехекхарцы сокрушали всё на своём пути, демонстрируя блестящее военное мастерство, пока их царство не протянулось от кишащего ящерами Южноземелья до населённых чудовищами лесов на севере. Однако, тщеславные цари не захотели позволить какой-то смерти смерти предать забвению достижения всей их жизни или лишить их нажитого имущества. Каждый царь Нехекхары верил, что после своей смерти его мумифицируют во время замысловатой церемонии и похоронят в величественной погребальной пирамиде. Здесь он будет ожидать Дня Пробуждения, когда окажется в золотом раю, где будут все его подданные и всё имущество, специально захороненное рядом с владельцем, и здесь он станет единолично править целую вечность. Со временем некрополи стали больше и пышнее городов живых. Говорят, почтенные мертвецы, некогда похороненные в земле Нехекхары, дважды превосходят по численности ныне живущих в Старом Свете, и умершие не покоятся с миром...



ПРАВИТЕЛИ МЕРТВЫХ

С помощью нечестивой некромантической магии всё население Нехекхары было обречено на проклятое существование в виде нежити. Порочный колдун Нагаш спровоцировал великую катастрофу, мгновенно уничтожившую всех живых существ в Нехекхаре и поднявшую мёртвых из гробниц. Цари очнулись от своего бесконечного сна преждевременно, хотя и бессмертными и более могущественными, чем прежде. Некогда гордые правители Нехекхары переродились в насмешливую пародию на жизнь. Они проснулись после смерти и обнаружили, что являются отвратительными мёртвыми созданиями — трупами с высохшими костями, чьи когда-то богатые царства превратились лишь в тени былого величия. Они обнаружили, что Нехекхара наводнена ордами варварских захватчиков, её древние города и гордые скульптуры осыпаются после долгих столетий сражений, а изобильные богатства разграблены бесчисленными расхитителями гробниц. Цари теперь сражаются, чтобы вернуть своей огромной империи её былую славу, и нападают из пустыни, чтобы забрать мир у живых.

У царей гробниц были доверенные советники — жрецы-личи, волшебники великой силы, чьей единственной задачей в жизни были подготовка гробниц царей и обеспечение их долгого бессмертия. Когда царь умирал, жрец-лич готовил его ко Дню Пробуждения, в ходе замысловатой погребальной церемонии бальзамировал тело и хоронил останки. Иссушенные и источенные прошедшими бесчисленными столетиями, бессмертные жрецы-личи ныне присматривают за Нехекхарой и отвечают за пробуждение армий царей гробниц для славных завоеваний.

ПРОКЛЯТИЕ ПОСМЕРТИЯ

Цари гробниц правят в своих некрополях, как и всегда, имитируя жизнь, которую некогда знали. Многие из них ведут себя так, словно всё в порядке, и правят так, словно они всё ещё существа из плоти и крови. Возможно, некоторые действительно не догадываются, что они — нежить, в то время как прочие отрицают своё проклятое существование или сошли с ума, узрев собственный отвратительный вид. Царь может потребовать блюдо сладкого инжира и кубок хорошего вина, по-видимому, не догадываясь, что содержимое таких блюд пройдёт сквозь их истлевшие тела и упадёт на пол. Когда предложенное блюдо приносят, царь может просто смотреть на фрукт, пытаясь понять, для чего он нужен, пока тот или сгниёт и превратится в пыль, или всплывёт остаточная память, даря момент просветления. В этот момент царь гробниц вспоминает всё: гордость, величие и силу того, кем он был, и осознаёт жестокую пародию, которой он стал. Понимая, что он уже никогда не почувствует вкус еды, прохладу утоляющей жажду воды, ощущение прикосновения или любую другую простую радость, царь испытывает приступ всепоглощающей ярости. Всё, что осталось у древних и гневливых царей гробниц, это жажда власти, завоеваний и желание отомстить. Цари гробниц неутомимы в своей вечной войне против тех, кто имеет наглость жить, в то время как законные правители обращены в нежить.

БЕССМЕРТНЫЕ ЛЕГИОНЫ

В древней Нехекхаре могущество правителя определялось его регулярной армией. Поэтому цари содержали огромные легионы и величественно объявляли о своих победах, дабы враги знали об их силе и трепетали от подобной мощи. Таким образом, имена многих легионов стали легендарными. Например, легион Скорпиона царя Некхеша отразил несколько варварских вторжений и насаживал врагов на копья, наконечники которых были сделаны из чёрных клешней гигантских скорпионов. Подобным же образом Вестников Смерти принца Секхефа боялись за их вызывающий ужас штандарт, с которого свисали черепа дюжины побеждённых царей, проклятых жрецами-личами Нумаса на стенания в вечных муках. Эти и тысячи других теперь пробудились от смерти, вновь вселяя страх в сердца врагов.

Долгом каждого солдата было служить своему царю не только при жизни, но и в смерти. Бесчисленные тысячи верных воинов были погребены заживо в огромных ямах гробниц древних царей. Собранные в сомкнутые ряды, словно на параде, легионы каждого царя были похоронены со всем оружием и регалиями войны: копьями с бронзовыми наконечниками, изогнутыми

мечами и прочными щитами, необходимыми для защиты повелителя в следующей жизни. Множество лучников также были захоронены рядом со своими хозяевами вместе с огромными связками благословлённых магией стрел. Рядом с пехотинцами царских легионов находились эскадроны кавалерии и позолоченных колесниц, ждущих дня, когда они вновь выедут из погребальных гробниц и сокрушат своих врагов.

Когда цари гробниц идут на войну, они выступают во главе огромных легионов. Вид этих блестящих костей, украшенных золотом и бронзой, потрясает. Мёртвые воины решительно пересекают обжигающую пустыню сквозь завывающие песчаные бури, сближаясь с врагом. Огромные фаланги костяных солдат надвигаются на уstraшённого противника в неумолимом едином порыве, сражаясь со сверхъестественной дисциплиной, недоступной никому из смертных. Как и прежде, направляемые негибимой волей своих царей легионы мёртвых медленно, но неотвратимо, теснят своего врага.

Существует несколько некромантических заклинаний, оживляющих трупы давно умерших существ и создающих мёртвых големов, которые бездумно служат некроманту. Но не так обстоит дело с солдатами царей гробниц. Каждый скелет в бесчисленных легионах обладает душой древнего нехекхарского воина. С помощью заклинаний жрецов-личей души верных солдат вызываются из Царства Душ и приковываются к материальным останкам. И эти воины являются не рабами воли злого волшебника, но верными долгу солдатами, так же безоговорочно подчиняющимися приказам своего царя после смерти, как и при жизни. Правда, без продвинутых техник мумификации и магических защитных знаков, нанесённых на тела царей Нехекхары, скелеты легионов царей гробниц воспринимают мир не так, как смертные. Эти мёртвые воины сохраняют лишь самые подходящие аспекты бывшей жизни: боевые навыки, отточенные на бесчисленных полях боя и, превыше всего, клятвы верности своему царю. Личность и амбиции скоротечны, и даже их имена исчезли, подобно полузабытым мечтам.

ВОЗВЫШАЮЩИЕСЯ СТАТУИ

Чтобы останки царей навеки находились под защитой, древние нехекхарцы создали великолепные статуи, ставшие на стражу царских гробниц. Эти возвышающиеся скульптуры, сделанные в виде богов, царей и мифических созданий, были размещены внутри и вокруг некрополей. Титанические воины, вырубленные из кусков скал, и гигантские звери, созданные из самого белого мрамора, самого тёмного обсидиана и закалённого в крови золота, стоят на страже у каждого входа. Ряды впечатляющих ушабти — статуй, сделанных по образу древних богов — заполняют запутанные коридоры погребальных пирамид. Исполинские сфинксы нависают над



священными саркофагами самих царей гробниц, а множество других статуй, более устрашающих, погребено и забыто в иссушающих песках.

Жрецы-личи давно узнали, что те же заклинания, которые использовались для призыва душ воинов, можно применить и для того, чтобы вдохнуть жизнь в массивные каменные фигуры устрашающих нехекхарских скульптур. С тех пор, как цари гробниц выступили на войну с врагами, создания из одушевлённого камня сражаются рядом со своими повелителями. Эти впечатляющие фигуры проходят сквозь ряды смертных, сокрушая противников ужасными ударами, в то время как вражеские стрелы и удары мечей безвредно отскакивают от их крепких, как скалы, туловищ.

ОТВОЕВАНИЕ ИМПЕРИИ

Возрождённые цари гробниц смотрят на свои опустошённые земли и костяные легионы с великим гневом. Нехекхара некогда была могущественной и гордой нацией, и все враги склонялись перед мощью её царей и силой их армий. Год за годом границы расширялись, и благодаря захваченному богатству были возведены величественные монументы во славу царей-богов. Цари гробниц поклялись, что вся Нехекхара должна быть восстановлена. Они не остановятся, пока каждый город не будет отстроен заново, каждая территория не будет отвоевана и каждое украденное сокровище, даже самая незначительная из безделушек, не будет возвращено.

Как было когда-то, будет и снова.

«Узрите, всемогущий царь-бог Сеттра очнулся от своего сна — благословлённого забвения. Его легионы, давно погребённые в песках, восстали и стоят наготове, ожидая его приказа. И молвил он: «Война», и мир содрогнулся...»

— Верховный иерофант Кхатен

ВОЗВЫШЕНИЕ СЕТТРЫ

Древнее царство Нехекхары находилось на пике могущества ещё тогда, когда остальные люди были примитивными и дикими — примерно две с половиной тысячи лет до появления варварского героя Зигмара Молотодержца.

За столетия труда и культуры Нехекхара, известная своему народу, как Великая земля, превратилась в могущественную цивилизацию. Её народ возводил великие города из белого камня и резного мрамора, строил огромные дороги и корабельные флоты, чтобы соединить каждый город с соседними. Этими людьми правили могущественные цари, каждое желание которых было законом. Огромные армии дисциплинированных солдат создавались и тренировались во имя своего царя, и те, кто нападал на их города, безжалостно уничтожались. Величайшим городом из всех был Кхемри — город царей. По традиции, кто бы им не правил, он считался первым среди равных. В иных городах правили собственные цари, хотя от всех ожидалась верность и выплата дани Кхемри. Вместе эти повелители подчинили себе племена на окружающих землях, отбросили беспокоившие царство орды зеленокожих и правили от пустынь Аравии на западе до моря Ужаса на востоке. На пике своей мощи Нехекхара расширилась настолько, что покорила территории на севере — до далёкого края, ныне незаслуженно именуемого Империей, на юге — до первобытных джунглей Южноземелья и даже на востоке — до зловещих Тёмных земель. Армии царей маршировали по миру, покоряя всё на своём пути, а огромные флоты галер и боевых барков нагоняли страх на Великий океан.

ДОЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЭПОХА

Согласно мифам и легендам Нехекхары, во времена до людей боги ходили по миру, подобно смертным. Древние нехекхарцы верили, что когда боги пустыни впервые прибыли в Великую землю, то сражались с армией ужасных демонов и нечистых духов, прятавшихся там. Это были великие битвы, которые длились на протяжении многих столетий. Бесчисленные надписи, высеченные на гробницах и монументах древних городов, дают понять, что Птра, бог солнца и верховное божество нехекхарского пантеона, возглавил завершающее сражение с силами тьмы. Верхов на сверкающей золотой колеснице он отбросил тьму, и даже сильнейшие демоны отступали при прикосновении его божественного света. Птра и пустынные боги одержали победу, и зло отступило на север, чтобы избежать уничтожения.

Легенды повествуют о том, что боги пустыни превратили земли в цветущее царство, и правили им тысячи лет до рождения расы людей. Говорят, что небеса столь покровительствовали этим людям, что Птра лично пожаловал им плодородные территории, которые позже станут называться Нехекхарой. Божества в обмен на поклонение предложили защищать тех, кто поселился в Великой земле. Заключив договор, боги стали обучать людей из кочевых племён чтению, письму и строительству больших городов. Так родилась нехекхарская цивилизация.

РАЗДОР В ВЕЛИКОЙ ЗЕМЛЕ

Хотя Нехекхара процветала, а её города прибавляли в размерах, богатстве и влиянии, цари жаждали большей власти. Поэтому они стали воевать друг с другом. На протяжении последующих лет Корона Нехекхары, символ власти над всем в Великой земле, переходила от одного царя-завоевателя к другому. За это время возвысилось и было низвергнуто множество царей. Их было так много, что имена этих правителей никто не помнит, но известно, что ни у кого не было достаточно силы, чтобы господствовать или сохранять власть надолго.

Так как военная мощь каждого города Нехекхары была обращена против своих соседей, Великая земля была уязвима для вторжений. Город Либарас был почти полностью разрушен чешуйчатыми созданиями, обитавшими в джунглях на юге. С севера вторглись бесчисленные орды зеленокожих и варварские племена людей, безнаказанно бесчинствовавшие в Нехекхаре, сея смерть и разрушение. К тому же в это время Великая земля была поражена засухой и чумой. Ни одна армия отдельно взятого города, истощённая от болезней, голода и непрекращающейся гражданской войны, не могла надеяться в одиночку остановить нашествие, но высокомерные и недоверчивые цари отказались отложить в сторону свои разногласия и сформировать длительный союз, склониться друг перед другом или прекратить потуги возвыситься над своими соперниками. Первая великая цивилизация человечества стояла на грани уничтожения. Если нехекхарцы не будут объединены, они все исчезнут с лица земли.

СЕТТРА ВЕЛИКИЙ

Жречество Нехекхары рассматривало междоусобицу в Великой земле, как знак того, что боги гневаются, но предупреждения и возражения враждующим царям оставались неслышанными. Но это изменилось с появлением Сеттры.

Из всех царей Нехекхары никто не мог сравниться богатством, жестокостью и высокомерием с Сеттрой — недавно коронованным царём Кхемри. Он был тщеславным и эгоистичным и требовал не только покорности, но и обожания от своих подданных. Впрочем, Сеттра не был глупцом, и когда он прислушался к своим жрецам, то понял: только тот предводитель получит абсолютную покорность своего народа, который будет обладать уважением богов. Для этого Сеттра, единственный из всех царей Нехекхары, проявил почтение к древним богам. В самом начале своего правления он приказал воздвигнуть множество великолепных статуй в их честь и восстановить храмы.

На первую годовщину своей коронации Сеттра попросил богов даровать ему силу, чтобы подчинить соперников, и вернуть Кхемри его бывшее величие. Он принёс в жертву своих детей в великом ритуале, дабы показать собственную заинтересованность и доказать, что он этого достоин. На следующий день великая река Жизни впервые за несколько десятилетий вышла из берегов. Вода вымыла болезнь из Кхемри, а урожай впервые на памяти живущих был изобильным. И жречество Нехекхары, и народ Кхемри посчитали это знаком того, что Сеттра действительно избран богами. Таким образом, Сеттра стал первым царём-жрецом Кхемри — правителем, обладавшим не только непоколебимой верностью своего народа и легионов, но и мощью богов.

Сеттра был могущественным царём, сражавшимся в рядах отцовских легионов на протяжении многих лет до своего восхождения на трон Кхемри. Он слыл безжалостным военачальником, а его глубокое понимание тактики и стратегии могло соперничать лишь с его храбростью и воинскими навыками. Направляя свои легионы из первых рядов, где он мог утолить свою жажду битвы и завоеваний, Сеттра один за другим поставил на колени остальные города Нехекхары. Сначала пал Нумас, потом сдался Зандри, и с каждой победой всё больше воинов вставало под его знамёна. Вскоре Сеттра стал повелевать самой большой и преданной армией, которую только знала Нехекхара. Огромные легионы закалённых в боях солдат шли по земле по приказу Сеттры, и тем, кто осмеливался противостоять его мощи, не было пощады.

Под вдохновенным и непревзойдённым руководством Сеттры все цари Нехекхары были побеждены, и им пришлось поклясться в верности Кхемри, выплатить дань и снова признать его главным городом этой земли. Подчинив соперников посредством кровавого завоевания, Сеттра прекратил гражданскую войну и междоусобицы.

НЕХЕКХАРА ПРОЦВЕТАЕТ

Появилось несколько соперников, готовых противостоять великому царю, но те, кто рискнул на открытое выступление, были безжалостно сокрушены либо им самим, либо глашатаем Некафом, его могучим чемпионом. Агенты Сеттры искореняли и подавляли любые следы несогласия и мельчайшие намёки на восстание, угрожавшие стабильности царства их повелителя, и вскоре никто не осмеливался даже подумать о противостоянии царю Кхемри. В итоге Сеттра получил абсолютную власть не только над Кхемри, но и над всей Нехекхарой, и на протяжении многих десятилетий никто не решался бросить вызов его правлению.

Хотя Сеттра и был безжалостным тираном, Кхемри и, более того, вся Нехекхара под его руководством познали золотой век процветания. Разорённые войной города были быстро восстановлены, и в них воздвигли множество величественных монументов в честь не только богов, но и самого Сеттры. Были сформированы большие легионы солдат для защиты постоянно расширяющихся границ Нехекхары и для противостояния множеству чудовищ-мутантов и диких варваров, запустивших свои когти в Великую землю во время междоусобиц.



Однако Сеттра не удовлетворялся лишь восстановлением царства своих предков. Армии Нехекхары разошлись во все стороны, подчиняя окружающие земли и поработав тамошние племена. Боевые флоты Сеттры разоряли царства за морем, а его армии нагоняли ужас перед царём-жрецом Кхемри на многие дальние страны. Чужие города подчинялись, дальние земли покорялись, и несметные богатства стекались в Великую землю отовсюду, даже из джунглей Люстрии. Во время правления Сеттры Нехекхара достигла пика своей мощи и влияния, и его имя внушало страх половине мира.



НЕСБЫТОЧНАЯ МЕЧТА

Не было ничего, что могло бы противостоять жажде войны и завоеваний Сеттры, и на протяжении многих лет армии Нехекхары шагали по миру. Его гигантское царство охватывало многие территории, но, несмотря на все свои победы и достижения, царь-жрец не был удовлетворён. Говорят, в сороковой год своего правления, когда его тело начало демонстрировать первые признаки старения, Сеттра стоял на вершине Чёрных гор, на самом краю своей империи, и осматривал все территории, что покорил. Затем он повернулся и взглянул на далёкие земли, лежавшие по другую сторону гор, и взревел от гнева. С горьким разочарованием Сеттра осознал, что, даже если бы он жил сотни лет, всё равно остались бы царства, до которых он бы не смог добраться.

Сеттра кипел от ярости, ибо знал, что однажды он будет побеждён не смертным врагом или превосходящей армией, ибо определён такой не было, а неуклонным течением времени и собственной бренностью. Сеттра понимал, что мечты о завоевании мира недостижимы, пока он смертен, и хотя пламя амбиций всё ещё ярко пылало в сердце, тело одряхлеет и подведёт его раньше, чем он увидит осуществление своей мечты. Хуже было то, что смерть могла забрать у него всё: земли, народ и могущество — всё, чего он достиг. На протяжении следующих месяцев он ещё больше задумывался об этом, требуя аудиенций с мудрейшими жрецами и учёными своего государства, чтобы обсудить, как можно справиться с невыносимой проблемой его смертности. В своём высокомерии Сеттра поклялся, что могила не заберёт его, и стал виновником событий, которые навсегда изменят Нехекхару.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ КУЛЬТ

Сеттра страстно желал открыть секрет бессмертия, дабы он мог править своими землями вечно. В поисках вечной жизни Сеттра основал Погребальный Культ и потребовал от своих самых мудрых и могущественных жрецов, чтобы те сделали всё для открытия тайн, которые не дадут ему умереть. Жрецы Кхемри сделали, как приказал Сеттра, и на протяжении многих лет варили зелья, читали заклинания и путешествовали в неизвестные земли в поисках средства, которое победит смерть.

Из своих исследований жрецы многое узнали и воспользовались своей силой, чтобы продлить жизнь Сеттры на куда больший срок, чем тому отведено. Однако они не могли остановить течение времени навечно — они лишь откладывали неизбежность смерти, и тем временем смертное тело их повелителя ещё больше слабело. Жрецы Погребального Культа, конечно, не слишком желали рассказывать об этих ограничениях Сеттре, чей гнев был легендарным, и продолжали тщетные поиски способа выполнить порученное им задание.

Жрецы много лет путешествовали по миру. Они изучали все аспекты смерти и с годами многое узнали, их сила росла. Пользуясь своими тайными знаниями, жрецы продлевали себе жизнь, пока продолжали свою работу. Они узнали, как сохранить труп от разложения, и искусство мумификации значительно усовершенствовалось. С течением лет иерофанты Погребального Культа даже начали эксперименты по подчинению Ветров Магии — силы, достойной самих богов.

Хотя они невероятно продвинулись, всё было бесполезно — настоящее бессмертие оказалось им не по силам. Велик был гнев Сеттры, ибо, хотя магия жрецов позволила ему прожить намного больше, чем простому смертному, они не могли предотвратить его смерть. Правда, Погребальный Культ создал огромное количество магических заклинаний и ритуалов,

которые по его уверениям могли перебросить мост между миром смертных и Царством Душ. Жрецы верили, что с помощью тщательных приготовлений и нужных заклинаний мёртвые смогут возвращаться к жизни в вечных телах, но чтобы довести данный процесс до совершенства и исполнить нужные ритуалы, могут потребоваться столетия. Не имея иного выбора, Сеттра приказал возвести гигантскую гробницу, чтобы его тело отдыхало внутри, пока Погребальный Культ заканчивает свою работу. И когда жрецы завершат и доведут до конца свои труды, царь возродится и будет существовать вечно, как того и жаждал.

ПИРАМИДА СЕТТРЫ

Когда Сеттра лежал, умирая, преисполненный гневом и гордыней до самого конца, жрецы из Погребального Культа пообещали ему золотой рай, которым он будет править миллионы лет после пробуждения. Царь умер с проклятием на устах. Могущественные заклинания были произнесены над его трупом, который забальзамировали во время великого ритуала. Тело Сеттры, защищённое от разложения, положили в большой саркофаг и похоронили в сердце величественной пирамиды из сияющего белого камня. Монумент был столь ярким, что причинял боль глазам смертных от одного взгляда на него. Гигантская пирамида возвышалась над городом Кхемри. Она была самым большим и величественным монументом, когда-либо построенным в Нехекхаре, ибо ни одна простая гробница не подойдёт царю столь могучему и могущественному, как Сеттра. Все его сокровища вместе с самыми преданными слугами и телохранителями также были погребены в пирамиде. Могучие легионы Сеттры, создававшие ему царство по его повелению, уложили в глубине, в гигантских могильных ямах. Верных даже после смерти, этих солдат похоронили заживо в качестве приготовлений ко Дню Пробуждения, когда Сеттра восстанет и вновь поведёт их на войну. Во главе похоронной процессии шёл Некаф, самый верный слуга Сеттры, чью мумию поместят по правую руку от его возлюбленного царя, дабы служить ему в следующей жизни.

На протяжении тысяч лет после этого жрецы Кхемри следили за погребальными огнями вокруг запечатанной гробницы, подпитывая бессмертный дух Сеттры жертвоприношениями и заклинаниями в целях подготовки ко Дню Пробуждения. Ни на одной гробнице до того или после не высекли столь могущественных охранных иероглифов и защитных заклятий. В это время жрецы из Погребального Культа продолжали углублять своё понимание магических заклинаний в надежде, наконец, открыть секрет бессмертия и осуществить возрождение Сеттры.

ВРЕМЕНА ЦАРЕЙ

После смерти Сеттры приходило и уходило множество династий. Однако, не обладая строгим контролем и безжалостным лидерством Сеттры, ни один царь-жрец не был способен властвовать над всей Нехекхарой. Поэтому отдельные города соперничали и боролись друг с другом за богатства и статус. И хотя Нехекхара не вернулась к всеобщей гражданской войне времён раздора, пограничные столкновения между соседними городами не были чем-то необычным. Во время этой длившейся столетиями эры, известной как Времена царей, границы Нехекхары менялись подобно движущимся дюнам. Это было феодальное государство, где могущество и территория определялись силой оружия. Мощь царя определялась лишь размерами его

«Приветствую могучую стражу гробниц, стоящую передо мной, вы будете охранять меня до конца времён. Ибо я, Сеттра, владыка и первый царь-жрец Кхемри, восстану, дабы повелевать вами в раю, который ожидает нас. Приветствую ушабти и сфинкса, несущих стражу у царских монументов. Приветствую командующих моей армии, ведущих свои полки вместе со мной навстречу вечности. Приветствую воинов моих легионов — приготовьте оружие и огласите воздух своими восторженными криками. Ваши знамёна радуют мой взор и взор богов. Смотрите, как свет Птра нисходит на них. Запомните, как они блестели сегодня, ибо вы входите во тьму гробницы. Не бойтесь того, что мы должны сделать, ибо мы — слава Кхемри и восстанем вновь, чтобы осуществить наше бессмертное предназначение — править этим миром. Остались ещё незавершённые великие дела, остались ещё непокорённые враги и территории. Что предначертано, то свершится. Я, Сеттра, решил так — и да никто не встанет у меня на пути».

— Надпись на Великом Обелиске Кхемри

армии, и потому огромные легионы формировались с каждым прошедшим десятилетием.

Хотя расширение Великой земли не шло так же быстро, как во время правления Сеттры, воины-цари время от времени расширяли своё царство, либо покоряя соседей, либо усмиряя некоторые из диких земель, окружающие Нехекхару. Армии крайне дисциплинированных воинов и устрашающих колесниц сражались с врагами царей-жрецов. На западе были подчинены примитивные пустынные кочевники, и их вожди были просвещены великой цивилизацией Нехекхары. На севере и юге цари-жрецы часто сражались с племенами зеленокожих, людьми-варварами и крокодиловыми воинами-ящерами. Эти войны принесли большое богатство Нехекхаре, и множество рабов трудилось, подобно муравьям, таща добычу к некрополям. В крепостях бородатых обитателей гор захватывали золото, в городах-храмах рептилий — драгоценные камни, в таких далёких странах, как Катай, — экзотический камень, а в примитивных землях на севере, что однажды станут известны как Империя — свежих рабов. Практически всё это захваченное богатство тратилось на формирование ещё больших легионов солдат и возведение ещё более замысловатых гробниц.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ КУЛЬТ РАСТЁТ

Все цари-жрецы Нехекхары обладали одинаковой жадностью мировых богатств и власти, и одинаковыми амбициями — бросить вызов смерти и править целую вечность. Однако, как и Сеттра, никто не мог избежать объятий смерти, поэтому они поддерживали Погребальный Культ, дабы восстать вновь после своей смерти. В это время власть и влияние Погребального Культа растут. После продления своих жизней далеко за пределы времени, отпущенного природой, умерло первое поколение жрецов, чьи умения были сравнительно зачаточны. Они передали свои знания следующему поколению, которое превосходило их и мудростью, и мастерством. Таким образом, умения Погребального Культа накапливались до тех пор, пока пятое поколение жрецов не открыло секрет приковывания души к телу, что сделало их бессмертными. После долгих лет упорных и бесконечных исследований они, наконец, открыли секрет вечной жизни, и хотя они не усовершенствовали необходимые заклинания, способность пробуждать усопших царей от мёртвого сна была почти получена.

Правда, жречество, члены которого стали известны как жрецы-личи, было очень осторожно и держало тайны своего магического знания при себе. Оно получило беспрецедентную силу и наслаждалось властью над землями Нехекхары, уступая лишь самим царям, и не очень хотело отказываться от своего статуса. Жрецы-личи рассудили, что пока цари-жрецы нуждаются в Погребальном Культе для пробуждения в золотом раю, ничего не изменится, и они смогут исполнять свои обязанности вечно. Пока жрецы-личи продолжали развивать свои знания магических заклятий, они наблюдали за возвышением и падением династий и по-прежнему не умирали. Однако по истечении столетий жрецам-личам открылась неприглядная разница между вечной жизнью и вечной молодостью.

НЕКРОПОЛИ

Нехекхара превратилась в общество, полностью одержимое смертью и бессмертием. Божества, такие как Джаф, бог мёртвых, и Усириан, бог Подземного мира, стали столь же почитаемыми, как и Птра, царь богов. Черепа и скелеты стали обычными символами бессмертия и вечной жизни, и такими символами стали



украшать щиты, знамёна и колесницы армий царей-жрецов. Наградой для воинов-героев были не богатства и роскошь, но обещания мумификации после смерти и шанс вечно править вместе с их повелителем. Не только культура Нехекхары менялась с ростом могущества Погребального Культа, но с ростом одержимости нехекхарцев смертью, архитектура и ландшафт Великой земли тоже изменились безвозвратно.

Каждый царь-жрец требовал, чтобы его пирамида превзошла усилия его предшественников, дабы доказать своё превосходство. Хотя ни у кого не было смелости превзойти грандиозность Великой пирамиды Сеттры, в честь достижений царей возводили монументы, становившиеся всё больше. Вытачивали гигантские статуи, дабы они охраняли царские останки и сохраняли их в безопасности до конца времён. Вскоре все усилия народа тратились на строительство и поддержку некрополей. Некротекторы руководили постройкой, в то время как жрецы-личи наблюдали за мумификационными ритуалами, которые, по мнению царей-жрецов, однажды вернут их к жизни. Вскоре менее знатные люди потребовали таких же обрядов и стали строить свои собственные гробницы рядом с королевскими пирамидами. На протяжении столетий, когда были захоронены сотни царских династий и их армии, сияющие некрополи мёртвых стали превосходить теперь бедно выглядящие поселения живущих. На прокладывание пути к бессмертию расходов не жалели, и великопение, богатство и мощь Нехекхары перехватывали дыхание.

Однако, никто не мог представить, что всё это величие будет уничтожено одним человеком...





ПРЕДАТЕЛЬСТВО НАГАША

Падение Нехекхары и трагическое уничтожение её народа случились из-за амбиций павшего жреца по имени Нагаш. Как первенцу Кхетепа, царя Кхемри, Нагашу было предназначено служить в Погребальном Культе, в то время как его младший брат Тхутеп взойшёл на трон после смерти их отца. Нагаш был крайне одарённым учеником, и вследствие своих талантов и наследия быстро стал одним из верховных жрецов Кхемри, но это не утолило его жажду власти. Нагаш возжаждал трона, которым обладал его брат, и, исполненный гордыни и алчности, начал готовить заговор для присвоения короны. Нагаш стал искажать религиозные закликания Погребального Культа и собрал вокруг себя дюжину единомышленников, из которых первым был жестокий дворянин по имени Аркхан. Однажды ночью, когда облака закрыли луну, Нагаш убил телохранителя Тхутепа, а затем похоронил молодого царя заживо в Великой пирамиде их отца. Не очистив рук от крови, Нагаш следующим утром занял трон, и никто не осмелился противостоять ему.

ВЕЛИКИЙ НЕКРОМАНТ

Правление Нагаша было временем ужаса для всего населения Нехекхары. Царь-узурпатор пытался увеличить свою власть при помощи ужасного колдовства, и народ Нехекхары был уверен в том, что такое богохульство вызовет гнев богов. Нагаш обучился искусству тёмной магии от потерпевших кораблекрушение тёмных эльфов, которых он захватил и заключил в пирамиде отца накануне его похорон. Нагаш пытал бледнокожих чужеземцев до тех пор, пока они не выдали секреты их таинственной силы, и оказался весьма способным учеником. Уже после нескольких лет Нагаш силой превзошёл своих учителей и уничтожил их в смертоносной магической дуэли при их попытке к бегству.

Нагаш начал экспериментировать с некромантией, объединяя свою власть над тёмной магией с познаниями Погребального Культа о смерти. Он изложил свои находки в девяти проклятых томах — Книгах Нагаша — самых могущественных источников некромантической магии в мире. Одним из главных успехов Нагаша было создание проклятого Эликсира Жизни. С его помощью Нагаш наконец-то открыл тайну вечной молодости. Он позволил Аркхану, своему доверенному визирию, и другим главным помощникам испить эликсир. Напиток даровал им бессмертие и невероятную силу, но, будучи неспособными самостоятельно воссоздать зелье, они были не более чем рабами зловещей воли Нагаша.

ЧЁРНАЯ ПИРАМИДА

Для увеличения своей силы и сохранения контроля над страной Нагаш приказал построить гигантскую чёрную пирамиду. Население Кхемри считало, что это лишь ещё одна погребальная гробница, но на деле это было здание, способное направлять и обуздывать Ветры Магии по первому велению Нагаша.

Нагаш стал одержим пирамидой, и её строительство быстро истощало ресурсы Кхемри, заставляя некроманта вести войны, чтобы захватывать строительный материал и восполнять рабочую силу. Нагаш требовал огромное количество золота и рабов от других городов в качестве дани Кхемри. То, что не отдавали добровольно, бралось силой, и несколько городов Нагаш безжалостно завоевал.

Издалека привезли мрамор полуночного цвета, и бесчисленные рабы трудились день и ночь на протяжении пятидесяти лет, пока Чёрная пирамида Нагаша не возвысилась над всеми прочими монументами во всей Нехекхаре. Таково было высокомерие Нагаша, что он построил себе гробницу даже больше, чем Великая пирамида Сеттры. Изломанные тела бесчисленных рабов поместили в фундамент Чёрной пирамиды, а на её стенах были высечены мистические знаки силы. Даже под иссушающим пустынным солнцем пирамида поражала холодом при прикосновении, и даже свет звёзд не отражался от её насыщенно-чёрной поверхности. После окончания её строительства Ветры Магии задули с большей силой по Нехекхаре, и власть Нагаша над тёмной магией и некромантией усилилась десятикратно. Однако дань, забранная Кхемри, была столь велика, что обедневшие города Нехекхары стали приходить в упадок. В конце концов другие цари-жрецы восстали против тирании Кхемри. Они отказались далее подчиняться Нагашу и начали готовиться к войне с ним.

ВОЙНА МЕРТВЕЦОВ

Для войны с непокорными царями-жрецами Нагаш воспользовался своими тёмными силами и поднял легион скелетов-воинов. Впервые мертвецы восстали, подчиняясь чужой воле, и вызванный этим ужас заставил многих смертных солдат бежать перед костяной армией. Нагаш захватывал город за городом, и хотя живые воины Нехекхары сражались храбро, каждый павший солдат служил лишь пополнением рядов нежити. Нагаш был уверен, что скоро цари-жрецы сдадутся и вновь преклонят колени в мольбе, но его высокомерие послужило причиной поражения, ибо он недооценил как их решимость, так и гордость. После многих долгих лет уцелевшие цари-жрецы направили все свои силы и надежды в одну последнюю атаку, и объединённые армии семи царей двинулись на Кхемри.

Не только воины из плоти и крови осадили Кхемри, ибо рядом с армиями царей-жрецов шагали возвышающиеся статуи. Видя разрушительность колдовства Нагаша, Погребальный Культ наконец решил действовать и на практике использовать на поле боя столетиями копившиеся магические исследования. В великом ритуале они призвали духов древних героев из Царства Душ и вселили их в многочисленные статуи, стоявшие рядами в коридорах некрополей. Подобные богам ушабти, высоченные некролитические колоссы и могучие кхемрийские боевые сфинксы пробудились, готовые идти на войну. С подобными созданиями, сражающимися на их стороне, живые воины Нехекхары воспрянули духом и обрушились на мёртвые легионы с разрушительной мощью.

После колоссального сражения силы Нагаша были разбиты армией Семи царей. Кхемри был взят в осаду и затем разграблен. Бессмертных помощников Нагаша, укрывшихся в проклятой Чёрной пирамиде, мстительные цари-жрецы вытащили из их саркофагов на солнечный свет одного за другим и казнили. Однако Нагаш смог ускользнуть перед тем, как цари-жрецы нашли его гробницу благодаря самопожертвованию Аркхана, который задержал атакующих на достаточное для его повелителя время, чтобы тот мог сбежать. Изрыгая проклятия, Нагаш поклялся превратить весь мир в царство мёртвых, и отправился на север подготавливать свою месть.

АЛКАДИЗААР ЗАВОЕВАТЕЛЬ

На протяжении столетий цари-жрецы продолжали править Нехекхарой, но порча Нагаша навсегда осквернила страну, и она уже не могла полностью восстановиться. Правители отдельных городов потеряли слишком много людей, свергая Нагаша, а теперь должны были бороться с голодом, гражданской войной и мародёрствующими варварами из далёких земель. Предательство Нагаша также запятнало авторитет царей, и лишь несколько столетий спустя появился воистину могучий правитель. На трон Кхемри взойшёл Алкадизаар — правитель, подобного которому не видели со времён Сеттры. Он объединил под своим мудрым и харизматичным руководством Великие города, и Нехекхара вновь начала процветать.

ПРОКЛЯТИЕ ЛАМИИ

Предательство Нагаша трудно было забыть, и со времени его Царства Ужаса за Погребальным Культом пристально следили. Жрецам-личам запретили отклоняться от их древнего волшебного знания, которое оставалось неизменным на протяжении столетий. Однако правители города Ламия жаждали власти над своими соперниками. Они видели в колдовстве Нагаша возможность не только править всей Нехекхарой, но также и шанс жить вечно и покончить с зависимостью от Погребального Культа. Для этого они похитили одну

из нечестивых Книг Нагаша из Чёрной пирамиды и через несколько столетий тайно стали обладать глубокими познаниями в некромантии. Царица Ламии Неферата обучилась пагубному волшебству и при помощи своих сил связалась с демоническими сущностями. Она создала искажённую версию эликсира Нагаша, сделав свою жизнь вечной, но и прокляв себя до конца времён. Не обладающие умениями и знаниями Нагаша, Неферата и её двор оказались поражены неутолимой жадной крови смертных. Ламия стала местом рождения вампиров — ужасных созданий, каждый из которых личной силой и нечестивой мощью стоил дюжины человек.

Опасаясь, что некромантия вызовет гнев богов, царь Алкадизаар развязал войну с тёмной вампирской царицей. Он призвал легионы с каждого города Нехекхары и объединил в одну огромную армию, поведя её против Ламии. Тысячи колесниц мчались по земле впереди гигантских полков лучников, могучих фаланг копьеносцев и отрядов огромных боевых статуй. Даже проклятые вампиры не могли справиться с таким войском, и могущество Ламии было сокрушено. Бледная царица сбежала, сопровождаемая теми, кого она одарила проклятым вампирским существованием.

МЕРТВЕЦЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

С самого своего сотворения вампиры, не ведая о том, направлялись непреклонной волей Нагаша. Великий некромант расположился в своей далёкой крепости Нагашизар, среди гор к северо-востоку от Нехекхары. Он распознал порождения собственного древнего зла и порадовался разращению Ламии. Среди её слуг были достойные чемпионы, их проклятие воздало должное его тёмному гению. Вампиров тянуло к Нагашу, и он принял их, сделав своими тёмными капитанами. С их помощью Нагаш начал новое наступление на Нехекхару, и обе стороны сражались множество раз. Итоги битв должны были проложить путь неизбежному возвращению некроманта.

Кроме вампиров было и огромное войско мёртвых воинов — скелеты, восставшие из могил и курганов северных земель благодаря силе колдовства Нагаша. Нагаш оживил своего доверенного слугу, Аркхана Чёрного, который одержал немало побед во имя своего господина. Война терзала Нехекхару множество лет подряд, и нанесённые ей раны нельзя было исцелить. Однако Алкадизаар был величайшим генералом своего времени и предводительствовал объединённой армией Нехекхары в борьбе с нежитью Нагаша во всех боях этих долгих лет. Под его командованием легионы живых обитателей Нехекхары ни разу не уступили, и мёртвые орды Нагаша были, наконец, отброшены от границ Нехекхары в ходе сражения у Золотого Черепа. Вампиры, чтобы избежать уничтожения, рассеялись по миру, и без их магии и лидерства армии скелетов рассыпались. Нагаш был побеждён. Вся Нехекхара праздновала победу, хотя злой колдун по-прежнему был жив.

МЕСТЬ НАГАША

Столь сильна была злоба Нагаша, столь велика сила его сокрушённых амбиций, что он посчитал за лучшее искоренить всю жизнь в Нехекхаре, чем видеть, как кто-то другой владеет этой землёй. Он отравил великую реку Жизни, и та стала густой и тёмной, осквернив земли, полагавшиеся на её дарующие жизнь воды. После этого она навечно стала называться великой рекой Смерти. Мор и болезни неистовствовали в

ЦАРСТВО ДУШ

Царство Душ — почитаемая древними нехекхарцами загробная жизнь. Они верили, что после смерти дух покойного войдёт в Царство Душ — также известное, как Подземный или Потусторонний мир. Здесь цари Нехекхары будут отдыхать в фантастических дворцах до тех пор, пока не будет подготовлен золотой рай, достойный их статуса, и в котором они будут править миллионы лет. В нём окажутся все их слуги, солдаты и мирские богатства, и поэтому всё это обязательно хоронили рядом с монархом после его смерти.

Однако не всем обитателям Царства Душ предлагают такую роскошь, ибо на самых низких уровнях проклятых и осуждённых будут вечно пытаться за их грехи. Лишь негодяев, недостойных и предателей нехекхарского общества осуждали на это, и никто не мог и подумать о том, что представителей благородных кровей могут обречь на такую судьбу.

Жрецы-личи Погребального Культа верят, что их магические силы происходят из Царства Душ. При помощи правильных заклинаний они могут призывать духов умерших воинов из этой таинственной реальности и приковывать к материальным телам, чтобы те вновь сражались за Нехекхару.





Великой земле. Через несколько недель те, кто пал от ужасной чумы, превзошли числом живых. Улицы городов были забиты трупами, ибо не менее чем девять десятых населения Нехекхары умерли. Пока его царство рушилось, Алкадизаар сидел на своём троне, оплакивая погибших подданных — ибо, хоть он и был великим воином, но здесь не мог ничего поделать. Войска Нагаша двинулись на Кхемри. Они беспрепятственно смели истощённую чумой стражу и прошли за крепостные стены и осадные казармы, не встретив сопротивления. Его воины-скелеты ворвались в царский дворец Кхемри и бросили Алкадизаара гнить в подземной темнице. Впервые за столетия Нагаш воссел на трон Кхемри.

Впрочем, Нагаш недолго задержался в Кхемри. Охваченный безумными мечтами о власти, он вернулся в Нагашиззар и начал произносить величайшее и самое ужасное заклинание, которое только можно представить. Он намеревался осуществить Великий Ритуал, заклятие настолько могущественное, что оно оживит каждый труп по всему миру и поставит ему на службу. Тогда у Нагаша будет непобедимая армия мертвецов, с чьей помощью он завоюет весь мир. Для подпитывания своего Великого Ритуала он поглотил огромное количество варп-камня и призвал всю энергию, хранившуюся в проклятой Чёрной пирамиде. Когда Нагаш начал читать заклятие, небо потемнело на расстоянии сотен километров вокруг, а земля задрожала. После того, как заклинание достигло своего крещендо, огромная волна силы вырвалась из тела колдуна. Она накрыла земли Нехекхары, лишая жизненной силы всё, что попало на пути. Урожай увядал, а животные погибали в считанные секунды.

Последние из людей Нехекхары пали на землю, их кожа была иссушена, словно они постарели на столетие в мгновение ока.

Через несколько минут не осталось ни одного живого создания во всей Нехекхаре. И такова была ненависть Нагаша к Алкадизаару, который нарушал его планы столь долго, что он сохранил заключённому царю жизнь, дабы тот видел ужасающую судьбу, обрушившуюся на его бывшее царство.

СМЕРТЬ НАГАША

Хотя Великий Ритуал и лишил землю жизни, глубоко под Нагашиззаром некоторые существа остались незамеченными. Пока опьянённый магической силой и ослеплённый видениями триумфа Нагаш направлял своё великое заклинание, последний смертный царь Нехекхары таинственным образом освободился из своей темницы под Нагашиззаром благодаря группе сторбленных, закутанных в плащи крысоподобных созданий. Ему в руки дали могущественный клинок, выкованный из чистого варп-камня, и изнурённый царь, спотыкаясь, вошёл в тронный зал Нагаша как раз в тот момент, когда колдун достиг кульминации своего могучего ритуала. С помощью одной лишь силы воли Алкадизаар смог взмахнуть гибельным мечом и сразу же ненавистного некроманта. Когда Нагаш умер, энергия его проклятого заклятия вырвалась из-под контроля и пронеслась по его родине. История умалчивает, что далее произошло с Алкадизааром, который пришёл в ужас при виде свершившейся на его глазах катастрофы и стал свидетелем гибели своего возлюбленного царства.

ПРОБУЖДЕНИЕ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ

Когда могущественное колдовство Нагаша накрыло Нехекхару, бесчисленное множество трупов ожило и восстало, поднятое лишь тёмной волей некроманта. С его гибелью источник их помыслов исчез, и они рухнули подобно марионеткам, чьи нити были таинственным образом обрезаны. Нечестивая магия Нагаша также проникла в гробницы царей и пронеслась по погребальным ямам мёртвых городов. Однако, они были до некоторой степени защищены и ограждены охранительными знаками и заклинаниями, нанесёнными на пирамиды и некрополи, и заклание Нагаша иначе повлияло на давно умерших царей и их захороненные легионы.

Спустя столетия после погребения трупы усопших монархов и героев пробудились. Мумифицированные цари поднялись из своих могил. Готовые выполнять приказы своих повелителей, легионы воинов-скелетов покинули занесённые песком погребальные ямы. Благодаря сохраняющим заклинаниям, сотворённым над их забальзамированными телами, цари гробниц пробудились от своего долгого путешествия по Царству Душ, сохранив все свои способности и воспоминания. Они с ужасом покидали свои гробницы. Древним царям была обещана вечная жизнь в раю, где они будут править единолично, но вместо этого цари обнаружили, что очнулись, завернутые в иссохшую плоть и сгнившие одеяния. Их города разрушены, земли опустошены, а царства уничтожены — ныне это не более чем развалины, выступающие из песчаных дюн.

ВОЙНА ЦАРЕЙ

В длинной истории Нехекхары было бесчисленное множество царей. Пламя амбиций и гордости, управлявшее ими при жизни, по-прежнему пылало в их древних телах, и они немедленно начали воссоздавать заново свои империи, насколько это было в их силах. Цари, бывшие великими и могущественными при жизни, единолично правившие столетиями, теперь пробудились от смерти в стране, где каждый был одним из сотен. Каждый считал, что лишь он должен править, и никто сознательно не хотел уступать свою власть. Династии, опиравшиеся на плечи более могущественных монархов, были вынуждены сражаться со своими основателями, и в некрополях шли долгие сражения, когда царь выступил против царя. Бессмертные легионы поднимались по их приказу, и многие тысячи воинов-скелетов были уничтожены в результате борьбы мёртвых царей гробниц за превосходство. Из всех гробниц и пирамид лишь одна оставалась молчаливой и незатронутой сражениями — Великая пирамида Сеттры Нетленного. Охранные символы, высеченные на белом погребальном монументе, защитили мумифицированный труп Сеттры от нечестивого колдовства Нагаша, и обитатели пирамиды по-прежнему находились во власти смерти, не ведая о битвах, бушующих за пределами её стен.

Война разгоралась, и жрецы-личи наблюдали. Их тела, и так прожившие намного дольше, чем отпущено природой, не подверглись влиянию заклания Нагаша. Они пережили его возвышение и падение, будучи неспособными противостоять его колдовской силе, но похоже, что воюющие цари гробниц собирались уничтожить то, что осталось от Нехекхары. Глава Погребального Культа верховный иерофант Кхатеп, самый старый и мудрый среди жрецов-личей, взял на себя восстановление порядка. Пока царь повергал царя, Кхатеп сломал печати пирамиды Сеттры и начал произносить заклинание пробуждения.

ПРОБУЖДЕНИЕ СЕТТРЫ

До того как гробница Сеттры открылась, и самый могучий из всех царей Нехекхары выехал на ослепляющий солнечный свет во главе тысяч своих воинов, битвы между соперничающими царями в Кхемри происходили постоянно.

Даже став нежитью, Сеттра желал править другими царями гробниц и не собирался терпеть соперников своей власти. Он ринулся в битву. Его глашатай Некаф, как всегда, сражался рядом с ним. Вместе они возглавили элитную стражу гробниц Сеттры и быстро прорубили путь через костяные легионы противников. Сеттра поверг множество меньших царей, выпешших против него, превратив их кости в прах и полностью их уничтожив. Даже Аркхан Чёрный со своим тёмным колдовством не мог выстоять против военной мощи Сеттры и был вынужден покинуть Кхемри. Вскоре все цари гробниц склонили головы перед Сеттрой Нетленным — неоспоримым владыкой всей Нехекхары.



ВЕЧНОЕ ЦАРСТВОВАНИЕ

Сеттра вернулся в свой тронный зал и приказал жрецам-личам объяснить ему, почему пробуждение осуществилось не так и намного раньше назначенного времени. Ярость Сеттры была велика — его города лежали в руинах, сокровища разграблены и большая часть царства пала перед иноземными захватчиками. Обещанный ему золотой рай отсутствовал, и, что хуже всего, казалось, будто бы древние боги покинули Нехекхару. Верховный иерофант Кхатеп распростёрся перед разгневанным царём и изложил историю Нехекхары, начиная с момента его смерти более чем две тысячи лет назад. Как сумел, Кхатеп поведал Сеттре о заклании, сотворённом нечестивым Нагашем, которое навечно прокляло Нехекхару.

Сеттра слушал с едва контролируемым кипящим гневом. Как только он узнал от Кхатепа всё, что мог, то приказал царям гробниц вернуться к их вечному отдыху. Он обязал жрецов-личей наблюдать за гробницами и пробуждать его царей-вассалов, если будет необходимо. Сеттра поклялся, что всегда будет стоять на страже, наблюдая за миром и традиционно ведя войны. Никогда больше не познает он сна, дабы его царство не пришло в упадок.

Сеттра без промедления приступил к восстановлению своей бывшей империи. Особенно он следил за возвращением ненавистного Нагаша, который проклял его царство, ибо он знал, что некромант всё ещё может вернуться в мир, и колдовство Нагаша по-прежнему способно угрожать его бессмертию.

Вот так Нехекхара стала известна, как Земля мертвецов, и Сеттра Нетленный восстановил своё правление, которое станет известно как Вечное царствование.

ЗЕМЛЯ МЕРТВЕЦОВ

Некогда земля Нехекхары была плодородной, густонаселённой и процветающей, но теперь это безжизненное царство. Помимо столетий войны и упадка она была навечно отравлена магией Великого Ритуала Нагаша. Земля мертвецов теперь представляет собой населённое призраками царство, где бесчисленное множество беспокойных призраков и духов стихий парит вокруг великих погребальных храмов и тёмных гробниц. Ветер доносит их крики и вопли, когда они пересекают огромные пространства знойных пустынь Нехекхары, охотясь на тех, кто достаточно глуп, чтобы прийти на проклятую землю в поисках сокровищ.

Нехекхара — недружелюбное место, где обжигающий жар пустынного солнца — самое меньшее, о чём стоит беспокоиться странствующему путешественнику. Воды великой реки Смерти ядовиты и окрашены в цвет крови, и не утоляют жажды. Там попадаются зыбучие пески, которые могут целиком поглотить целый отряд, и удушающие песчаные бури, отделяющие плоть от костей в мгновение ока. Вихри из пыли, черепов и голодных пустынных насекомых проносятся по земле, и реки из питающихся плотью жуков ползут по пустыне, пожирая всё, что попадётся на пути. Тут и там — гигантские поля из костей и черепов, неожиданно оживающих, и костяные пальцы вырываются из земли, пытаясь утащить всё живое на поверхности в песчаную могилу. Всё ещё осталось несколько оазисов, разбросанных по засушливой пустыне, но они все отравлены — вместо свежей воды они наполнены пузырящимися озёрами крови. Большая часть — обиталище отвратительных монстров, а прочие окружены иссушенными злобными деревьями, опутывающими своих жертв и высасывающими каждую каплю влаги из их тел.

Нехекхара — пустыня движущихся песков, земля с постоянно меняющейся топографией. Здесь есть песчаные водопады, презирующие течение времени и текущие в обратную сторону. Здесь есть дюны и бассейны, которые достаточно велики для того, чтобы вместить целую армию, и многие легионы царей гробниц лежат под поверхностью в таких местах, ожидая магических заклинаний жрецов-личей, дабы пробудиться от своего подобного смерти сна. Песчаная буря может выкопать монолитную статую, или даже целый погребённый город, потерянный и забытый под дюнами, лишь для того, чтобы несколько дней спустя вновь засыпать и скрыть его. Сказывают, что к числу таких потайных мест относится таинственный Бронзовый Город, здания которого, согласно поверию, покрыты резными символами, созданными существами древнее самой Нехекхары.

Помимо открытых пустынь, где песок тянется настолько далеко, насколько видит око, существуют гигантские некрополи и многочисленные места, где едва ли можно встретить что-то, кроме статуй и скульптур, каждая из которых покрыта ужасающими изображениями смерти. Эти монументы больше и величественней, чем всё, чем может похвастаться Старый Свет, и первыми среди них являются высокие фигуры, сделанные в виде великих царей и разгневанных богов Нехекхары — устрашающие статуи, которые оживают и с лёгкостью сокрушают нарушителей.

Когда цари гробниц пробудились, они приказали своим мёртвым слугам восстановить древние города и наполнить их рынками, товарами, лодками и другими вещами, которые они вспомнили из своей жизни. Так как мало деревьев растёт в Земле мёртвых, многое из этого создано из камня, золота или обработанных

костей. Повсюду разгуливают человеческие скелеты, исполняя внешне бессмысленные обязанности, такие как доставка стоячей воды, сбор давно увядшего урожая или всё ещё ведя баржи по великой реке Смерти.

Армии скелетов постоянно патрулируют границы своих царств, как делали это при жизни, неумоимо шествуя по засушливому ландшафту в поисках врагов и нарушителей.

Многочисленные мёртвые создания бродят в глубине пустыни, от роёв маленьких, но смертоносных пустынных скорпионов до огромных многоножек, каждая из которых размером со сфинкса. Крупные стаи падальщиков кружат высоко в небе, и стаи голодных песчаных акул плавают под поверхностью дюн. С момента Великого Ритуала Нагаша погубленное магией царство столетиями влекло к себе многих омерзительных чудовищ. Здесь есть мантикоры, василиски, и даже драконы населяют пустыни Нехекхары. Кочевники-разбойники живут за счёт разграбления гробниц древних царей, и мародёрствующие племена орков постоянно пересекают Землю мертвецов в поисках битв и добычи. Нехекхара может быть бесплодным царством, но она далеко не пуста или безлюдна.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЛЕГИОНЫ

Во времена династий Нехекхары было множество храбрых легионов, чьи имена и деяния записаны на стенах некрополей рядом с именами и деяниями древних царей. Многие было легко узнать по характерной внешности солдат. Богатые воины аристократических кровей из Крокодилового Эскадрона Разтры украшали свои колесницы шкурами и зубами сражённых ими экзотических созданий джунглей. Стража Кхекры располагала щитами из эбенового дерева, заклёпанными бронзовыми скарабеями. Золотое Войско Марака, чьи мечи были сделаны из драгоценных металлов, после смерти стало оправдывать название, пройдя сквозь водопад из расплавленного золота, чтобы позолотить свои кости. Существует бесчисленное множество других, от Легиона Сфинкса Нумаса до Чёрных Щитов Зандри, однако самыми устрашающими из всех были Ястребинные легионы Сеттры. Став нежитью, эти верные солдаты остаются смертоносным и безжалостным врагом. Раз за разом они выступают из Кхекры на завоевания и возвращаются с победой, а их бирюзовые щиты краснеют от крови врагов.







ЦАРСТВО МЁРТВЫХ

Многочисленные некрополи царей гробниц — украшенные черепами монументы смерти, господствующие на горизонте Нехекхары. Внутри покоятся дюжины царей — бесчисленные поколения, охватывающие несколько династий. Однако, редко какой-либо город управляется более чем одним царем одновременно. Когда царь гробниц погибает в битве, жрецы-личи могут пробудить другого, который будет править после него. Либо же принц гробниц взойдет на трон, или останки павшего царя разместят в его пирамиде и он восстановится за несколько десятилетий. Хотя цари гробниц бессмертны и могут править непрерывно на протяжении столетий, в конечном итоге всем необходимо возвращаться в саркофаги в своих пирамидах для отдыха. Сеттра Нетленный — единственный из царей гробниц, который обладает силой воли, необходимой для того, чтобы бодрствовать всё время, и он вечно правит из города Кхемри.

КХЕМРИ, ГОРОД ЦАРЕЙ

Кхемри — жемчужина в короне Нехекхары. Это самый старый, большой, гордый и могущественный из всех древних городов. Монументы, возведённые в этом величественном некрополе, огромны и грандиозны на вид, и их создали самые опытные некротекторы этой земли. Высеченные изображения богов и чудовищ смотрят со всех крыш, и статуи стоят на каждом углу запылённых улиц. На протяжении длинной истории Нехекхары самые великие из всех царей происходили из Кхемри. Изначально так сложилось, что правитель Города Царей был самым могущественным властителем во всей Великой земле, тем, кому другие цари клялись в верности и предлагали дань.

В сердце Кхемри находится богатый царский дворец, в котором Сеттра Нетленный восседает на троне, сделанном из золота, камней душ и множества других самоцветов, стоящих больше, чем объединённые сокровища дюжины меньших царей. Позади этого средоточия власти виднеется одно из наиболее величественных зданий, когда-либо созданных человечеством — Великая пирамида Сеттры. В этом строении цвета слоновой кости устрашающие легионы Нехекхары ожидают приказа царя, готовые идти на войну и уничтожить его врагов. Однако даже этот грандиозный монумент, превышающий рост человека в сотни раз, бледнеет рядом с Чёрной пирамидой Нагаша, в зловещем безмолвии стоящей на окраинах Кхемри, удивляя и ужасая всех, кто на неё ни глянет.

ЗАНДРИ, ПОРТ УЖАСА

Владения царей гробниц не ограничиваются бесконечными песками — они также ведут войны на море. Побережье вокруг дельты реки Смерти усеяно затонувшими обломками многочисленных пиратских судов — глушцов, атаковавших Зандри в поисках несметных богатств. В городской гавани в устье великой реки Смерти ещё держатся на плаву поскрипывающие от тёмной энергии древние баржи с командами скелетов, которые гнут спины у вёсел под звучный гул барабанов и щелчки кнутов надсмотрщиков. По водам раскинувшейся на километры реки Смерти и Великого океана к северу от неё флот гробниц несёт ужас Нехекхары отдалённым царствам. Эти внушительные армады плывут, заполненные костяными легионами и мстительными правителями, жаждущими завоеваний, и возвращаются с окровавленным оружием и возвращёнными сокровищами, что были похищены из Нехекхары в прошлые века.

ЛИБАРАС, ГОРОД-ГРОБНИЦА АСАФ

Либарас, хоть и меньше других городов Нехекхары, также является воплощением пришедшего в упадок величия. Огромные храмовые комплексы устремляются в небеса, и каждая похоронная пирамида увенчана золотом. Либарас — место упокоения верховной царицы Кхалиды, известной обворожительной красотой, воинственной гордостью и глубоко укоренившейся ненавистью к омерзительной расе вампиров Нагаша. Со времён правления Кхалиды и её трагического убийства, покровителем города стала богиня мести и магии Асаф. Орнамент в виде её любимых змей украшает каждую поверхность погребальных монументов города, и эти змеиные гравюры постоянно перемещаются по каменной кладке, шипя на каждого, кто идёт в тени здания, и следя за всяким, кто осмеливается исследовать улицы. Из всех городов Нехекхары Либарас наиболее независим от власти Кхемри. Не в последнюю очередь это объясняется его удалённостью и уединением от двора Сеттры. Либарас окружён с трёх сторон: горным кряжем, известным как Хребет дьявола, на западе, Проклятыми джунглями на юге и серными водами залива Страха на востоке. Единственный проходимый путь лежит севернее, через оксвернённые руины Ламии, где таятся души проклятых, пожирающие любого, кто войдёт.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ДОЛИНА

Погребальная Долина когда-то давно была известна, как Долина царей. У одного входа в мрачную долину стоит алебастровый дворец Катара, в то время как у другого — некрополь Марака, Города Упадка. По всей длине Погребальной Долины стоят громадные статуи, изящные воплощения могучих богов и могущественных царей, вырезанные на лицевой стороне стен долины в тысячу локтей высотой. Немногие живые души осмеливаются путешествовать через Погребальную Долину, и никто ещё не возвращался, ибо эти статуи стоят не просто так — они постоянно патрулируют долину в поисках нарушителей, с треском сминая в пыль своей тяжёлой поступью толстый ковер из костей и черепов, устилающий её землю. Говорят, величайшие некротекторы Нехекхары теперь пребывают здесь, неустанно работая, чтобы восстановить внешний вид этих великолепных монументов, столетиями истачиваемых песчаными ветрами и повреждённых бесчисленными годами войн.

ЧЁРНАЯ БАШНЯ АРКХАНА

Эта ужасная башня построена доверенным визирем Нагаша в разгар Царства Ужаса. Чёрная Башня, спрятанная в глубине Расколотовой земли, обеспечила Аркхану убежище, где он мог оттачивать мастерство в тёмной магии. Адский шпиль создан в унисон с проклятой Чёрной пирамидой, и вместе с окружающими его землями наполнен магией, и многие ужасные создания живут в его тени. После поражения Нагаша от армии Семи царей и гибели Аркхана-смертного, Чёрная Башня была заброшена, и столетиями оставалась тёмным местом, избегаемым всеми. Лишь злые духи обитали в её катакомбах. Возвратившись в Нехекхару, Аркхан поднял армию скелетов для защиты от враждебных ему царей гробниц и создал собственное царство. Аркхан правит из своей Чёрной Башни, поддерживая шаткое перемирие с монархами Нехекхары благодаря силе тёмного колдовства. Каковы бы ни были его настоящие побуждения, Аркхан Чёрный — могущественный союзник для тех, кто может позволить себе заплатить его цену...

ЭПОХА ЦАРЕЙ

—с. 2,500

Возвышение Нехекхары. На протяжении этого периода было множество царей и их имена не остались в памяти, кроме Нехека, основавшего город Кхемри. После этого были основаны остальные города, но цари вели войны друг с другом, и в стране царил раздор.

—2,500

Сеттра коронован в качестве первого царя-жреца и подчиняет себе всю Нехекхару. С его приходом великое господство Кхемри становится законом, и Нехекхара вступает в невиданную до того эпоху процветания и расширения.

—с. 2,460

После победы над орками из племени Окровавленного Клыка Сеттра стал беспокоиться о том, что однажды он постареет и умрёт. Он основывает Погребальный Култ и приказывает его жрецам открыть секрет бессмертия.

—2390

Сеттра назначает Некаф своим личным чемпионом. На протяжении следующих десятилетий Некаф добивается безоговорочной сдачи более дюжины чужеземных городов. Десятки других отказываются подчиниться власти Сеттры, и впоследствии уничтожаются.

—2383

Царь Бхазара восстаёт против Сеттры. Порядок быстро восстанавливается, когда глашатай Некаф прибывает в город и убивает мятежного царя.

—2350

Сеттра умирает, и его тело помещают в величественную пирамиду до того момента, когда он восстанет и начнётся его Вечное царствование.

—2350 по —1950

Времена Царей. Множество царей сменяется после смерти Сеттры. После смерти каждого мумифицируют и хоронят во всё более изысканных пирамидах вместе с всё ещё живыми солдатами их легионов.

—2,000

Рождение Нагаши.

—1968

Группа тёмных эльфов сбивается с курса из-за бурь и терпит кораблекрушение в Нехекхаре. Нагаши захватывает и заключает в темницу бледнокожих чужеземцев и узнаёт от них секреты тёмной магии.

—1950 по —1600

Царство Ужаса. Нагаши убивает своего брата и узурпирует трон Кхемри. Он создаёт Эликсир Жизни, чтобы продлить уходящую молодость, и правит своим царством посредством ужаса и страха. В это время Нагаши развивает своё мастерство в колдовстве и приказывает построить Чёрную пирамиду. После её возведения Нагаши и его визирь Аркхан поднимают армии скелетов для войны с царями-жрецами.

—1600

Армия Семи царей свергает Нагаши. Кхемри осаждён и затем разграблен. Аркхан убит, прикрывая отступление своего господина. Нагаши сбегает на север, где планирует месть.

—1600 по —1200

Династии возвышаются и исчезают, и каждая пытается отстроить свои земли после предательства Нагаши. Нехекхара вновь становится феодальным государством.

—1563

Царский род Нумаса убит принцем Алофасом. Население восстаёт и Алофаса казнят, его кости прокляты на пребывание в глубинах Подземного мира.

—1520

Царица Ламии Неферата воссоздаёт Эликсир Жизни, породив расу вампиров. Кузина Нефераты, царица Кхалида из Либараса, начинает подозревать ламийский двор, но её убивают до того, как она раскрывает их тёмную тайну.

—с. 1200

Алкадизаара Завоевателя коронуют царём Кхемри. Он объединяет всю Нехекхару под своим харизматичным правлением и отбирает древний город Ка-Сабар у пустынных племён. Нехекхара вновь начинает процветать.

—с. 1185

Величайший некротектор Нехекхары Рамхотеп завершает строительство Склепа Небес в Катаре. В качестве награды мастера-строителя мумифицируют и хоронят заживо в этом великолепном монументе.

—1170

В Ламии обнаружена вампирская зараза. Весь проклятый город разрушен войсками Алкадизаара до основания, и вампиры вынуждены бежать на север в Нагашиззар.

—1163

Нагаши возвращается. Он воскрешает Аркхана Чёрного, который вместе с вампирами ведёт гигантскую армию мёртвых против царей-жрецов, но живые, во главе с Алкадизааром, одерживают над ними победу.

—1152

Чума поражает Нехекхару. Нагаши возвращается во второй раз и цари-жрецы неспособны его остановить. Алкадизаара заключают в темницу, и Нагаши восседает на трон Кхемри.

—1151

Великий Ритуал. После поглощения огромного количества варп-камня Нагаши сотворит великое заклинания пробуждения и обрекает царство Нехекхары на жизнь в виде нежити. До того, как ритуал окончен, Алкадизаар, таинственным образом освобождённый из заточения, убивает Нагаши. Великое заклятие вырывается из-под контроля, и цари гробниц пробуждаются от своего сна. Алкадизаар исчезает со страниц истории. Так прерывается череда живых царей Кхемри.

—с. 1151

Война Царей. Жестокие битвы опустошают Нехекхару, так как цари гробниц сражаются друг с другом за превосходство. Кхатеп открывает Великую пирамиду Кхемри и пробуждает Сеттру, который сокращает соперников и подчиняет всех своей власти. Так начинается Вечное царствование Сеттры.

—1149

Аркхан Чёрный, разбитый Сеттрой у Кхемри, нападает на город Бел-Алиад, начав то, что арабские хроники позже назовут Войной Смерти. Следующую тысячу лет Аркхан атакует земли живущих по всему миру.

—975

Алофас возрождается в качестве проклятого Повелителя Скарабеев и начинает скитаться по миру в поисках той души, которая освободит его от его вечной пытки.

—917

В Нехекхару вторгаются лицемероды из Южноземелья, которые ищут потерянные дощечки, похищенные из их городов-храмов столетиями ранее. Войско рептилий сокращает костяные армии не только Ка-Сабара, но и Бхазара, по мере продвижения вглубь Земли мертвецов. Наконец, их уничтожают у Города Царей, когда жрецы-личы направляют на них солнечные лучи при помощи зеркальных призм на вершинах увенчанных золотом пирамид Кхемри.

—642

Огры племени Чёрной пасти обрушиваются на город Катар, намереваясь полакомиться хлебом, сделанным из собранных с земли костей древних царей. Несколько гробниц и бесчисленные сотни воинов-скелетов уничтожены ордой огров, прежде чем армия статуй вышла из Погребальной Долины и полностью перебила захватчиков.

-455

Царь Зандри Ку'а и царь Нумаса Рапеш заключают союз и предпринимают попытку свергнуть Сеттру. От магического клинка ассасина царя Кхемри спасает лишь вмешательство его телохранителя Некафа. Мятежные правители сражаются с легионами Кхемри на протяжении семи дней и ночей, но Сеттра одерживает победу, и разбитые властители прячутся в своих гробницах. Сеттра приказывает разрушить их пирамиды, а своей страже — вытаскивать их мумифицированные трупы из мест упокоения. Сразу после этого тела сжигают, а обугленные скелеты Сеттра размазывает тяжёлыми колёсами своей золотой колесницы.

-236 по -241

Войны колесниц. Царь Зандри Бехедеш полностью уничтожает гоблинов из племени Чёрных волков вместе с орками из племени Сломанного клыка в ходе безжалостной кампании, прошедшей в сердце Скверноземелья. В эпическом сражении сошло более семи тысяч колесниц.

-40 по 15

Нагаши возрождается в точности через тысячу сто одиннадцать лет после своей смерти. Он предпринимает попытку заставить царей гробниц подчиниться его приказам, но их войска под командованием Сеттры вынуждают его отступить в Нагашизар. На протяжении последующих десятилетий Нагаши восстанавливает своё царство нежити и охотится на варваров в землях, которые позже станут называться Империей, до тех пор, пока его не поворачивает в эпической дуэли воин-император Зигмар.

101

Боевые флоты плывут на войну — Сеттра стремится восстановить своё господство в океане так же, как и на земле, и приказывает отстроить свой военный флот и вновь завоевать море.

111

Аркхан Чёрный возвращается в Нехекхару. Он вновь занимает Чёрную Башню и создаёт собственное царство, установив неустойчивое перемирие с остальными царями гробниц.

с.120 по 170

Царь Бхагара Сетеп вторгается в Порубежные княжества и возвращает большую часть потерянной территории.

с.210 до настоящего времени

Война Молота. Огромная могучая армия гномов идёт в наступление на город Марак, чтобы вернуть почитаемую реликвию, молот Альгрима. Во время нападения убийца драконов Дронг Безжалостный Сокрушитель превращён в песок в ходе любовной атаки на тройку могильных охотников. Тысяча убийц, в гневе от столь недостойной смерти, впадает в ярость берсерка и завязывает себе глаза перед тем, как обрушиться на Марак, чтобы отомстить за смерть Дронга. В ходе бойни Молот Альгрима возвращается, и гномы возвращаются в Карак Азул, считая, что вопрос решён. Однако в молоте Альгрима есть один бронзовый диск, принадлежащий царю Алххараду, чьи костяные легионы немедленно выступают, чтобы его вернуть. На протяжении следующих столетий молот переходит из рук в руки более трёх десятков раз.

483

Легион царя Лакхашара таинственным образом уничтожен во время возвращения после победы над гоблинами из племени Сгорбленной луны. Останки царя гробниц были обнаружены Некафом, который отыскал одинокого некрофинкса, неподвижно стоящего посреди моря сломанных костей и раскрошенных черепов.

666

Армия демонов вторгается в Нехекхару, и войско Сеттры с трудом сдерживает их натиск. Помощь прибывает, когда армия высших эльфов во главе с князем Всадником Бури предлагает союз. Копьеносцы Сверкающего воинства и Золотой армии сражаются плечом к плечу, и демонов уничтожают у Чёрной пирамиды Нагаши.

873

Разетра атакована драконьих размеров пауками с горы Арагнос и уцелела лишь благодаря магическому вмешательству таинственного чужеземца.

с.1000 до настоящего времени

Граф Шувальц Аверландский узнаёт про рассказываемые шепотом истории о сокровищах, сокрытых в древних гробницах Нехекхары, и собирает армию наёмников, чтобы отправиться в Землю мертвецов. По возвращении в Империю экспедиция Шувальца попадает в засаду легионов скелетов, вырывающихся из-под земли. Лишь один окровавленный солдат остаётся в живых и возвращается в Империю. Его бессвязный рассказ о шагающих мертвецах объясняется потерей рассудка в пустыне, но бормотание о золотых артефактах запоминают во всех уголках Империи. Так начинаются столетия неукротимой алчности, авантюристы и расхитители гробниц со всего мира отправляются в Нехекхару, дабы испытать там удачу.

1167

Зандри подвергается нападению со стороны чёрного ковчега Нагагорта. Многочисленных боевых гидр тёмных эльфов получается убить лишь тогда, когда некролитические колоссы тащат их к великой реке Смерти и топят в её отравленной воде.

1248

Бесценная коллекция древностей графа Отто фон Луттольда выставляется на открытое обозрение в музее Альтдорфа, включая бесценную золотую посмертную маску Кхарнута. Ощущая присутствие древнего артефакта, дюжина царей гробниц пробуждается ото сна и вместе ведёт объединённую армию в сердце Империи, чтобы вернуть его.

1321

Великий золотой дракон Каландритир пробуждается после длившейся тысячелетия спячки в горах Края Мира. По неизвестным причинам гигантский дракон обрушивается на Землю мертвецов и обрушивает множество пирамид Катары, уничтожая целые спящие династии царей гробниц. Каландритир продолжает разрушать некрополь до тех пор, пока некролитический колосс не поражает древнее создание в сердце единственным попаданием из огромного золотого лука.

с.1452

Герцог Хельдрик Брионский убит принцем Алофасом, когда бретонцы возвращались после победы над султаном Арабии Джаффаром. Это порождает столетие крестовых походов против Нехекхары с целью отомстить за него.

2141

Рамхотеп Предусмотрительный завершает строительство Великой Теракотовой Стены, но её уничтожают паровые танки Империи во время битвы Стального Пламени. Рамхотеп кляётся восстановить стену из костей своих врагов.

с.2150

Верховная царица Кхалида пробуждается, когда Маннфред фон Карштайн возвращается в Ламию в поисках утраченной реликвии великой магической силы. Орда лорда-вампира редет под градом отравленных стрел, а Кхалида нападает на самого графа Маннфреда, ранит вампира и вынуждает его бежать.

2225

Армия Империи во главе с графом Геймгольцем, Великим магистром ордена Сияющего солнца, наступает на Нумас. Хотя царь Фаракх погибает в битве с Великим магистром, сам граф умирает, когда проклятый Алофас появляется и забирает его душу.

2350

Аркхан Чёрный заключает временный союз с верховной царицей Кхалидой, и вместе они путешествуют в Сильванию. Пока Кхалида сражается с лордом-вампиром Мандреганом, Аркхан забирает из его гроба посох Нагаши.

с.2522 до настоящего времени

Сеттра Нептленный начинает своё великое очищение и открывает новый век завоеваний, стремясь расширить своё царство, которое будет охватывать весь мир. Армии Нехекхары собираются под его командованием, и великое расширение начинается.



ЛЕГИОНЫ ИДУТ НА ВОЙНУ

Многочисленны битвы царей гробниц, тысяче усердных писцов не перечислить их и за тысячу лет. Вот лишь некоторые из этих эпических историй.

ВОЙНА ПЕСКА И СНЕГА

Более тысячи лет не знавший отдыха царь Сеттра Нетленный правил всей Нехекхарой, когда на её знойные берега высадилась армия дикарей — грабителей с холодного севера. Варвары разграбили несколько гробниц, прежде чем воины-скелеты легионов Сеттры начали подниматься из песков, чтобы перекрыть им путь к отступлению. Лишь только грабители приготовились отразить угрозу, небеса начали темнеть. Дикари уставились в небо, а мгновение спустя на них обрушилось облако стрел, поразив сотни воинов. Вслед за залпом на раненых и умирающих опустились многочисленные стаи падальщиков, разрывая глотки и животы острыми как бритва клювами. Племенной вождь Валгар Мясник приказал дикарям предпринять встречную атаку, выпустив стаи кровожадных боевых псов, которые рвали падальщиков на части, яростно скрежеща зубами. Затем Валгар перестроил ряды своих уцелевших воинов и приготовился встретить приближающиеся боевые порядки скелетов.

Топоры схлестнулись с копьями, когда столкнулись два войска, и где бы ни сражался Валгар, нежить падала под ударами его топора или под копытами его демонического скакуна. Но как ни искусен был Валгар в бою, его войскам противостоял многократно превосходящий числом противник, и силы их таяли под изнуряющим сиянием пустынного солнца. Валгар заметил, как вдаль из жаркого марева появилась одинокая фигура — величавый воин на золотой колеснице. Взметнув свой покрытый рунами топор, Валгар прокричал новоприбывшему вызов на поединок, вызов, ответом на который стали раскаты грома.

Той фигурой оказался не кто иной, как Сеттра Нетленный, который обрушился на захватчиков с яростью древних богов, прокладывая кровавую тропу к Валгару. Когда два полководца сошлись, Сеттра с могучим замахом опустил свой зачарованный клинок, одним ударом обезглавив демонического скакуна Валгара. После гибели коня топор вождя засиял со зловещей силой и внезапно был охвачен магическим огнём. Он погрузился глубоко в грудь Сеттры, тело которого охватило пламя. Не успел Валгар насладиться победой, как тело Сеттры взорвалось, образовав рой прожорливых жуков, которые обглодали плоть вождя до костей, а затем отправились в обратный полёт к Великой пирамиде Кхемри, чтобы восстановить бессмертного царя гробниц во плоти. Посреди побоища Кхагул Кровавый Кулак, второй по положению после Валгара, наклонился и подобрал царскую корону Сеттры, а затем собрал выживших дикарей и стал пробиваться к побережью сквозь стену щитов скелетов. Лишь немногим грабителям удалось выжить и возвратиться в свою холодную страну, окровавленным, но с богатой добычей, превосходящей их самые безумные мечты.

МЕСТЬ СЕТТРЫ

Минуло десять лет, прежде чем Сеттра восстал из своего саркофага: тело его восстановилось, но сердце полыхало яростью, требуя отмщения. Люди севера не только осмелились вторгнуться в его владения, осквернить пустыню следами своих варварских ног — они имели

наглость вступить с ним в бой, более того, сразить его. Однако самым вопиющим из всех преступлений было то, что они наложили свои недостойные лапы на Корону Нехекхары — деяние, караемое смертью. Сеттра Нетленный покарает варваров за их дерзость, обогрив снега их родины их же собственной кровью.

Царь Нехекхары обернулся к своим жрецам-личам и отдал приказ пробудить своих вассалов-царей: на войну отправляется объединённая мощь армий Кхемри. С легионами неживых солдат и боевых статуй на борту военный флот Сеттры отплыл в направлении северных пустошей. Царь Нехекхары поклялся, что возвратится в Кхемри лишь тогда, когда вернёт всё до последнего золотого, и будет повержен каждый варвар из тех, что скрылись от его гнева десятилетие назад.

Каждый из тех людей стал полноправным вождём, ибо богатство, которое они привезли из Земли мертвецов, обеспечило им власть и множество сторонников. Некоторые стали чемпионами Хаоса и теперь правили целыми племенами безжалостных воинов и мутировавших чудищ.

По всей протяжённости северных земель войска Сеттры сталкивались с закованными в железо воинами Хаоса. В погоне за преступниками огромные статуи невозмутимо шли сквозь разыгравшиеся бураны, а эскадроны колесниц скелетов неустанно пробивались через снежные заносы. Несчётные тысячи людей были преданы копьё и мечу, пока армия Сеттры уничтожала племя за племенем. Огры-драконы уничтожались могучими ушабти, могильные охотники обращали троллей в песчаные столбы, нелепые гиганты погибали от чудовищных когтей безжалостных некросфинксов. Ведомые непреклонной волей Сеттры, легионы Нехекхары были неодолимы. После пяти лет в живых остался лишь один из грабителей и лишь одно сокровище — Корона Нехекхары — не было возвращено. Мщение Сеттры почти свершилось.

МЁРТВЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

После длительного перехода через ледник Адского Змия легионы Сеттры сошлись в бою с войском Кхагула Кровавого Кулака — последнего и самого могущественного из грабителей, того, кто много лет назад похитил корону Сеттры. За прошедшие годы победы Кхагула позволили ему стать могучим чемпионом Хаоса, преисполненным силой Тёмных богов, чьи имена люди страшатся произносить. Кхагул командовал огромной армией Хаоса: такова была его слава, что под его пропитанное кровью знамя издали стекались дикари и отряды воинов. Деяния этого воителя были отмечены не только богами Хаоса: принц Апофас, проклятый Повелитель Скарабеев, увидел в Кхагуле душу, что подобна его собственной, душу, ценой которой он мог бы освободиться от мук преисподней Нехекхары. И случилось так, что, пока Сеттра сражался с объединённой армией Хаоса, пробивая себе путь через её облачённые в доспехи ряды, Апофас подкарауливал ничего не подозревающего Кхагула.

Чемпион Хаоса только закончил расчленять могильного скорпиона, как, перекрывая видимость, его окутал рой чёрных жуков, принявший затем очертания человеческой фигуры. Та одной рукой сжимала кинжал, а её скалящийся череп словно заглядывал Кхагулу прямо в душу. Телохранители Кхагула, не раздумывая,



бросились на этого убийцу, но фигура распахнула рот и извергла поток насекомых, которые погребли воинов под своими хитиновыми панцирями. Апофас направился к своей цели, и Кхагул взял топор наизготовку. Чемпион Хаоса яростными замахами рубил фигуру, но без толку. Всякий раз, как Кхагул наносил удар по телу Апофаса, рану заполняла волна торопливых скарабеев. В отчаянии он поднял топор высоко над головой, готовясь срубить голову убийцы с плеч, но, опередив его удар, Апофас кинжалом перерезал горло чемпиона. Кровь Кхагула хлынула ручьём, и он упал на колени. Апофас извлёк душу воина из смертного тела и пленил, чтобы на вечные времена унести в преисподнюю.

Со смертью Кхагула сплоченность армии Хаоса исчезла. В северных дикарях вновь возобладала их грубая природная неистовость берсерков, и они, не раздумывая, бросились на строгие боевые порядки армии Сеттры. Царь всей Нехекхары раз за разом обрушивался на ряды смертных, сея огонь и смерть на своём пути. От его стремительных атак сердца людей дрогнули, варвары развернулись и бросились бежать, но были настигнуты всадниками-скелетами, которых Сеттра придержал как раз для этой задачи. Лишь защищённые доспехами воины Хаоса удерживали позиции и сражались с боевыми статуями Кхемри, сталью против камня, пока на их фланги не обрушились легионы колесниц Сеттры и не началась резня. Ещё два дня потребовалось легионам Сеттры, чтобы расправиться с остатками армии Хаоса, и кровавый поход завершился, когда сам Сеттра бросился в атаку сквозь ливневую бурю и сразил окутанного

молниями шаггота. Снежные равнины были покрыты мёртвыми телами, и среди трупов Сеттра отыскал покрытую запёкшейся кровью Корону Нехекхары. Наконец-то сокровища Сеттры были возвращены, а те, кто причинил ему ущерб, ныне мёртвыми лежали у его ног. Такова участь всех, кто осмеливался противостоять воле Сеттры Нетленного.

ГНЕВ ЦАРЯ ФАРА

Фар, царь Нумаса, поднялся из саркофага разгневанным — его покой был потревожен. Однако у него появился иной повод для гнева, когда жрецы — личи доложили о разграблении его сокровищниц расхитителями гробниц. Осквернение могил привело царя в ярость, и он поднял своё войско на войну. Он чувствовал, что его сокровища находятся в дальних странах, а обнаруженные в царской сокровищнице трупы нескольких ночных гоблинов предоставили ему необходимые улики. С надлежащей поспешностью легионы Фара оставили его пирамиду и направились в Скверноземелье.

Царю было невдомёк, что он оказался марионеткой в коварных планах Танкуоля, гнусного серого провидца скавенов. Скавен-волшебник давно изыскивал способы уничтожить многочисленное племя Чёрного когтя — орков и гоблинов, населяющих горы Драконьего хребта. Несмотря на ряд предпринятых скавенами нападений, Танкуолю не удалось ни вытеснить зеленокожих из их укрепленного логова, ни заполучить метеориты из их варп-каменя, которые, по слухам, обрушились на горы



годом ранее. Вместо того, чтобы рисковать собственной жизнью в очередном опасном нападении, Танкуоль разработал план, согласно которому с орками вместо него предстояло сразаться кое-кому другому — наводящим ужас легионам царей гробниц. Танкуолю требовалось лишь завлечь мёртвых людишек в горы Драконьего хребта, для чего он нанял агентов из клана Эшин, которые проникли в пирамиду древнего мертвеца и похитили множество талисманов и амулетов. Незаметные агенты оставили в пирамиде улики, указывающие на Чёрный коготь, а глубокой ночью подбросили украденные сокровища зеленокожим, сделав из них козлов отпущения.

НАПАДЕНИЕ НА СКВЕРНОЗЕМЕЛЬЕ

Легионы царя Фара выстроились перед орочьей крепостью в горах Драконьего хребта: совершенно безмолвные полки скелетов стояли сомкнутыми рядами, ожидая приказа своего господина. Над костяным морем поблескивали золотые знамёна, а потрёпанные свитки папируса развевались на неестественном ветру — сам воздух закручивался и перетекал под воздействием магической энергии. Царь Фар неподвижно стоял на своей богато украшенной боевой колеснице. Издали до него доносился глубокий и мощный рокот барабанов племени, предупреждающий орков о приближении его армии. Царь уже слышал подобные звуки много столетий назад, когда был смертным из плоти и крови. В те самые времена эти звуки вызывали у него невесёлые мысли о предстоящей битве. Теперь же он не испытывает к этим жалким существам ничего, кроме равнодушного презрения, и будет рад стереть их с лица земли.

Зеленокожие высыпали из своей обветшалой крепости. Поначалу они показались беспорядочной толпой, но царь гробниц хорошо знал, что не следует недооценивать их природные боевые способности. Через несколько минут перед его армией предстала сплочённая стена зеленокожих, двинувшаяся в наступление. Царь повернул свой увенчанный короной череп к лучникам-скелетам. Взмахом меча с золотым клинком он подал сигнал выпустить стрелы в небо. Первое облако стрел лишь только опустилось на ряды орков и гоблинов, а второе уже полетело следом. Царь Фар с удовлетворением заметил, как стрелы, вроде бы уже пролетающие поверх вражеских голов, изменили направление и ударили в центр построения зеленокожих. Сотни пали от первого залпа, через несколько секунд количество павших увеличилось. Затем открыли огонь катапульты царя, и небо запыхало от вопящих черепов. Эти наводящие ужас снаряды врезались в орду дикарей с потрясающей эффективностью, свалив даже могучих троллей, что ковыляли возле своих зеленокожих хозяев. За несколько минут плотный строй орков и гоблинов был ввергнут в хаос, и они стали спасаться бегством в свою твердыню. Похоже, что они потерпели поражение.

Затем, внезапно появившись из ворот, прискакал орочий полководец. Сидя верхом на огромном кабане, облачённый в грубые железные доспехи, он громко орал на охваченных паникой орков, которые затем развернулись лицом к армии царя гробниц. Фар снова подал сигнал своим войскам, и полки воинов-скелетов сомкнули ряды, образовав превосходные оборонительные построения, и на тысячах бронзовых наконечниках копий засияло солнце.

Под предводительством царя Фара фаланги его армии слаженным маршем двинулись на варварскую ревущую орду. Орки с яростной силой обрушились на щиты воинов-скелетов, однако бессмертные солдаты не

сделали ни шагу назад. Произнеся древние заклинания, царские жрецы восполнили ряды павших, и медленно, но верно легионы Нехекхары начали осиливать дикую орду. Там, где сражались величественные ушабти, было изрублено множество зеленокожих, но грозные статуи вскоре были разбиты на куски зелёными разрядами орочьей магии. Сотворив древнее проклятие, царь Фар остался весьма доволен зрелищем того, как под шаманом треснула и разверзлась земля и наружу вылез страшный могильный скорпион. Сперва его массивные клешни разорвали орка пополам, затем вперёд метнулось внушительных размеров жало, нанеся серию ударов по группе мелких гоблинов-чародеев, которые попадали на землю, корчась под действием быстро распространяющегося жидкого яда.

Повинуясь незаметному приказу, сухая почва на правом фланге орков взорвалась фонтаном комьев, и из-под бесплодной земли появились рыцари некрополя. Бросившись в атаку на захваченных враспloh орков, они навалились на врага с беспощадной эффективностью. В тот самый момент, как появилась змеиная кавалерия, передовая линия скелетов расступилась, и царь Фар повёл в бой свои легионы колесниц. По полю битвы разнёсся грохот колёс и цоканье копыт. Многие сотни золочёных повозок врезались в ряды зеленокожих, и расписанные золотом колёса раздавили несчётное их число. Зеленокожие бросились в бегство от стремительной совместной атаки, и копья пронзали их незащищённые спины. Колесница Фара прокатилась по нескольким телам, перед тем как врезаться в кабаньих всадников орочьего военачальника, которых резкое нападение застало враспloh. Царь направил колесницу к здоровенному полководцу, с мощным замахом опуская свой клинок. Демонстрируя недюжинную силу, он разрубил орка надвое. Зрелища распадающегося на две половинки вождя зеленокожие уже не вынесли, мужество покинуло их, и они бросились спасаться бегством в горы.

Пока его воины собирали золотые артефакты среди павших, царь Фар осматривал лежащие вокруг земли, усеянные трупами. За время своей смертной жизни он очистил от орочьих племён большую часть этой горной местности. Придёт время, и он снова покорит эти земли, но сейчас царь хотел лишь вернуть свои сокровища в хранилища Нумаса.

ЗАСАДА У СОЛЯНЫХ РАВНИН

Однако легионы царя Фара не избежали боевых потерь. Наблюдавший за сражением Танкуоль решил, что они станут лёгкой добычей, и не видел причин отдавать прекрасно украшенные ценности, выкраденные, если уж на то пошло, его агентами. На обратном пути в Нумас войска царя Фара были неожиданно атакованы армией серого провидца. Скавены залегли среди развалин многочисленных храмов, которые в изобилии покрывали Соляные равнины к северу от Нумаса, и когда ничего не подозревавшие полки царя оказались в пределах досягаемости, пустили в ход свои адские боевые машины.

Разрядами варп-молний было разбито множество золотых колесниц, а жуткое пламя поглотило целые полки стражей гробниц, набальзамированные тела которых загорелись, словно сухая древесина. Гибельные колёса прокатывались по войскам царя гробниц, оставляя просеки из размолотых костей, в то время как сотни боевых зверей-мутантов яростно набросились на боевые порядки мертвецов. Такое нападение потрясло и сломило бы боевой дух смертного противника, но солдатам легионов царя Фара были неведомы подобные

понятия, и они медленно перестроили свои ряды, чтобы противостоять угрозе. Однако боевые машины скавенов оказались лишь прелюдией к главному удару, когда бесчисленные тысячи скавенов-воинов выскочили из темноты, чёрной волной грязных шкур и ржавых клинков затопив иссохшую землю. С командной позиции стройные и упорядоченные ряды собственной армии виделись царю Фару незначительными на фоне бесчисленной орды. Серый провидец Танкуоль, руководивший сражением издали, как и подобает каждому предводителю скавенов, наблюдал эту же самую картину с вершины разрушенного храмового комплекса и радостно потирал лапы: скоро его враги будут уничтожены.

Погружённый в мечты о своём триумфе, Танкуоль сперва не заметил, как начали темнеть небеса из-за огромных облаков песка и пыли, поднимавшихся на горизонте. Лишь когда чёрная, напоминающая стервятника тень пролетела над головой, а ветер донёс вопли мстительных призраков, серый провидец прервал свои раздумья, чтобы оглядеться. Несмотря на обжигающий зной пустынного дня, от увиденного им зрелища кровь стыла в жилах. Из Нумаса выступила вторая армия скелетов, а древние заклинания жрецов придали их конечностям сверхъестественную подвижность. Фаланги скелетов помчались вперёд, словно ветер пустыни. Однако по-настоящему Танкуоля ужаснули высокие статуи,двигающиеся позади: он увидел множество кхемрийских боевых сфинксов, чётким строем шагающих в поднятых клубах пыли. В центре приближающейся армии, верхом на богато позолоченном боевом сфинксе, ехал величественный Ламиракх, сын царя Фара и принц Нумаса, который прибыл, чтобы захлопнуть ловушку, расставленную своим отцом.

Умудрённый бесчисленными прожитыми годами, несмотря на гнев за разграбление своих священных сокровищ, царь понимал, что зеленокожие к этому непричастны. Он знал, что орков и гоблинов мало интересуют золотые талисманы, особенно если вместо них можно утащить кучу тяжеловесных мечей и мощных золотых цепов. Теперь, когда проявили себя истинные грабители — скавены, он позаботится о возмездии.

ЛОВУШКА ЗАХЛОПЫВАЕТСЯ

Когда отпала необходимость отвлекать скавенов, царь Фар кивнул своему глашатая, всегда находящемуся рядом. Бессмертный воин поднял высоко в небо замысловатое знамя с золочёнными черепами по кроваво-рубиновому полю, а затем ударил оземь золотым древком. В точке удара сверкнул магический свет, и небеса отозвались громом. На минуту весь обзор закрыл собой ревущий водоворот песка, но когда улеглась пыль, отвечая на призыв, из песчаных могил выбрались бесчисленные воины-скелеты, чтобы снова сражаться подле своего повелителя. Вновь пополнив своё войско, царь Фар двинулся в гущу развернувшегося перед ним сражения, глубоко вонзая свой зачарованный клинок в плоть любого живого существа, оказавшегося на пути.

Густой запах мускуса страха повис над скавенами, когда обе армии нежители приблизились к ним. Войско царя Фара безжалостно теснило орду к боевым сфинксам. Как чёрное море разбивается об неприступные скалы, крысолюды наткнулись на высоченные статуи и во множестве гибли. Гибельное колесо развернулось и атаковало первую из гигантских статуй, но каменное изваяние своими мощными когтями разбило адское приспособление в щепки. Сотни



скавенов сгорели заживо, когда львиные статуи заревели, изрыгнув потоки пламени; крысиная кровь оросила Соляные равнины, когда скелеты экипажей с размахом обрушили своё оружие. Зажатые меж двумя армиями, скавены методично уничтожались.

Запаниковавший и отчаявшийся Танкуоль воспользовался последней уловкой. Пока кхемрийские сфинксы затаптывали толпы скавенов, из рядов грызунов выпрыгнула одинокая фигура в чёрном балахоне и вскарабкалась по каменным бокам золотого чудища, которое возглавляло строй. Прежде чем кто-либо успел среагировать, скавен-убийца погрузил отравленный варп-камень кинжал в горло принца Ламиракха. Как только древний принц был убит, наёмный убийца завизжал от невыносимой боли — ужасное проклятие скрутило тело и обратило в песок кровь в жилах. Хотя уничтожение принца Ламиракха мало чем помогло замедлить продвижение отрядов скелетов, это дало Танкуолю время улизнуть. Остальные его приспешники оказались не столь быстры и удачливы.

Медленно, но неотвратимо, легионы царя сжимали челюсти капкана. Жрецы-личи воззвали к мощи древних богов, и магический свет засиял в пустых глазницах воинов-скелетов, которые рубили охваченных страхом врагов со сверхъестественной энергией. Когда последний скавен пал от руки царя, тот вернулся в Нумас, спокойный от того, что подлые крысолюды крепко-накрепко подумают, прежде чем снова нарушить его покой.





ЛЕГИОНЫ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ

Древние армии царей гробниц неисчислимы. Верные даже после смерти, легионы костяной пехоты, кавалерии и колесниц маршируют во главе со своими

мумифицированными повелителями, а разнородные ряды огромных каменных изваяний шагают по полю боя, чтобы сокрушить своих врагов.

С такими армиями цари гробниц повергают своих противников и завоёвывают целые королевства.

В этой секции вы найдёте подробную информацию обо всех разнообразных отрядах, героях, монстрах и боевых машинах, используемых в армии Царей гробниц. Она состоит из описаний, изображений, профилей с характеристиками и специальных правил, необходимых для использования всех элементов армии Царей гробниц, от основных подразделений до специальных персонажей, и от магического оружия до тайной Магии Нехекхары.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ

Этот раздел книги описывает все различные подразделения, используемые в армии Царей гробниц, а также и правила, необходимые для их использования в ваших играх в Warhammer. Если у модели имеется специальное правило, описанное в книге правил Warhammer, дано лишь его название. Если правило характерно лишь для этой модели, тогда его подробное описание дано тут же. Однако существует некоторое количество часто повторяющихся «специальных правил армии», которые применяются к нескольким отрядам Царей гробниц, и они описаны далее.

НЕХЕКХАРСКАЯ НЕЖИТЬ

Мёртвые воины царей гробниц теперь состоят не из плоти крови, но из выбеленных солнцем костей, оживлённых магическим ритуалом. Эти бесстрашные солдаты устрашают одним своим видом, неумолимо надвигаясь на врагов своих царей.

На все подразделения со специальным правилом **Нехекхарская нежить** действуют правила **Непоколебимость**, **Нестабильность** и они вызывают **Страх**, как описано в книге правил Warhammer. Кроме того, отряды с этим правилом не могут (совсем!) маршировать и, если на них нападают, выбор лишь один — удерживать позиции.

ИЕРОФАНТ

Иерофант — титул, принадлежащий самому старшему по рангу жрецу-личу армии. Иерофант ответственен за пробуждение легионов царей гробниц от их древнего сна. Без его магии души этих воинов снова затынет в Царство Душ.

Ваша армия должна включать в себя хотя бы одного волшебника с правилом **Нехекхарская нежить**, чтобы он был **Иерофантом** армии. Если в армии присутствует несколько магов, им становится волшебник с наивысшим **Магическим уровнем**. Если две или более модели имеют наивысший **Магический уровень**, решите, кто из них будет **Иерофантом**. В начале битвы не забудьте указать **Иерофанта** вашему оппоненту. Он должен пользоваться **Магией Нехекхары** (см. стр. 61).

Иерофант пользуется своей силой, чтобы призывать души умерших в царство смертных и восстанавливать тела павших воинов. Он и все модели в одном с ним отряде имеют специальное правило **Регенерация** (6+).

Если **Иерофант** убит, магическая связь армии начинает распадаться. По окончании фазы, в ходе которой **Иерофант** выбыл из битвы, и в начале каждого последующего дружественного хода после этого все дружественные подразделения **Нехекхарской нежити** на поле боя должны проходить **Тест на лидерство**. Если тест провален, отряд немедленно получает **Раны**, число которых равно количеству очков, на которое тест был провален, без каких-либо спасбросков.

Пример: Иерофант армии убит во время вражеской стрелковой фазы. В конце этой фазы подразделение воинов-скелетов (Ld 5) проходит Тест на лидерство и получает на кубике 7. Вследствие этого они получают две Раны. В начале следующего хода воинов-скелетов они проходят ещё один Тест на лидерство, и в этот раз получают 6, отчего у них ещё одна Рана.

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ

Личное знамя царя гробниц исписано заклинаниями, дабы при помощи магии удерживать его армию воедино.

Помимо стандартных правил для штандарта армии, подразделения **Нехекхарской нежити** в пределах 12 дюймов от него получают на одну **Рану** меньше, чем получили бы в обычных условиях, вследствие специального правила **Нестабильные**, или после смерти **Иерофанта** армии.

ОЖИВЛЁННЫЕ ИЗВАЯНИЯ

Рядом с костяными легионами шагают статуи из крепкого камня, пробуждённые самыми могущественными заклинаниями.

Все отряды со специальным правилом **Оживлённые изваяния** имеют спасбросок за доспех на 5+. Кроме того, из-за специального правила **Нестабильные**, или после смерти **Иерофанта** армии эти отряды получают на одну **Рану** меньше положенного. Если отряд со специальным правилом **Оживлённые изваяния** находится в пределах 12 дюймов от знаменосца армии, он будет, таким образом, получать на две **Раны** меньше положенного.

СТРЕЛЫ АСАФ

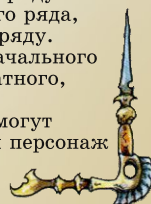
Эти стрелы благословлены богиней Асаф и находят своих врагов с безошибочной точностью.

К подразделениям со специальным правилом **Стрелы Асаф** никогда не применяются бонусы или штрафы к попаданию при стрельбе, независимо от источника модификатора.



ОЖИВЛЕНИЕ ПАВШИХ ВОИНОВ

Некоторые магические заклинания и предметы могут восстанавливать полученные ранения и даже оживлять павших воинов в отряде **Нехекхарской нежити**. **Раны**, восстановленные таким образом, распределяются в строгом порядке. Сначала оживлять нужно чемпиона отряда, затем музыканта (знаменосцы никогда не встают — если знаменосец убит, знамя рассыпается в пыль), сдвигая рядовые модели согласно правилам. Затем рядовые бойцы с несколькими **Ранами** (включая командные фигуры) восстанавливают их до начального значения. Наконец, все оставшиеся **Раны** оживляют рядовых солдат. В том случае, если модель имеет несколько **Ран**, первая из восстанавливаемых моделей должна быть полностью излечена перед тем, как можно будет оживлять следующую, и так далее. Оживлённые модели добавляются к переднему ряду, пока он не будет составлять минимум пять моделей (или три в случае с монстроидальной пехотой, монстроидальными тварями, монстроидальной кавалерией и колесницами). Дополнительные модели затем можно добавлять как к переднему, так и заднему ряду. Если подразделение уже имеет более одного ряда, модели можно добавлять лишь к заднему ряду. Отряд нельзя восстанавливать сверх его начального размера. Пока специально не указано обратного, заклинания и магические предметы, восстанавливающие полученные **Раны**, не могут лечить персонажей или их скакунов. Если персонаж присоединился к отряду, лишь отряд восстанавливает полученные **Раны**.





ПОГРЕБЁННЫЕ В ПЕСКАХ

Многие костяные воины и статуи дремлют под обжигающими песками Нехекхары, ожидая сигнала, чтобы вырваться из-под песчаной поверхности и напасть на врага.

Отряд с этой способностью имеет специальное правило **Засадники**, со следующими исключениями. Когда такие отряды вступают в битву в подфазе **Остальные перемещения**, они не ставятся на стол, как обычно происходит с подкреплениями. Вместо этого, когда подразделение с правилом **Погребённые в песках** присоединяется к сражению, положите небольшой значок (такой, как монета) в любом месте на поле боя, но не в непроходимом ландшафте и не в пределах 1 дюйма от другого отряда. Бросьте кубик направлений и артиллерийский кубик. Если на первом выпадет НИТ, значок остаётся на месте. Если выпадет стрелка, передвиньте значок в указанном направлении на число дюймов, равное числу на артиллерийском кубике. Если значок оказывается под отрядом (дружественным или вражеским), непроходимым ландшафтом или зданием, расположите его в 1 дюйме от ближайшего края отряда / ландшафта. Когда значок, наконец, размещён, расставьте появляющееся подразделение разрешённым строем и лицом в любом направлении, но так, чтобы оно касалось значка. Если выпадет осечка, или по какой-либо причине часть моделей отряда нельзя выставить, тогда отряд не появляется. Вместо этого уберите значок и сделайте бросок по Таблице неудач. Если подразделение появляется успешно, в этом ходу оно действует как обычно (помните, что отряд не может нападать, так как это подфаза **Остальные перемещения**). Только персонажи со специальным правилом **Погребённые в песках** могут появляться в составе этих отрядов. Если у вас есть несколько подразделений с этим правилом, то повторяйте процесс с каждым подразделением по отдельности.

ТАБЛИЦА НЕУДАЧ ПОГРЕБЁННЫХ В ПЕСКАХ

1–2 Захвачены пустыней

Души, вселившиеся в мертвецов, утащены обратно в Царство Душ до того, как они смогли пробить себе путь на поверхность.

Весь отряд уничтожен и считается потерей.

3–4 Погребены слишком глубоко

Воины не смогли появиться вовремя и напасть на врагов, так как были погребены под поверхностью намного глубже, чем предполагалось.

Отряд задерживается и не появляется - но в следующий ход вы сможете попытаться выставить этот отряд, осуществив тот же процесс заново.

5–6 Движущиеся пески

Погребённые воины появились, но движущиеся пески Нехекхары отбросили их от ожидаемой позиции.

Отряд появляется на поле боя в любой точке на случайным образом определяемом краю стола, двигаясь далее по правилам для подкреплений.

ЦАРИ ГРОБНИЦ

Цари гробниц — древние и давно почившие правители Нехекхары. Их мумифицированные останки пробудились благодаря магическим заклинаниям, и тела теперь — сосуды для их бессмертных, мстительных душ. Нынешнее существование царей лишь насмешливая пародия на их прежнюю жизнь, они превратились в отвратительные трупы, чьи царства разграблены и разрушены. Их горький и злобный гнев питает неослабевающую потребность в завоеваниях, они — подлинны правители мёртвых, собирающиеся вернуть владения, принадлежащие им по праву.

После первой смерти царей гробниц забальзамировали в ходе замысловатой церемонии. Их тела завернули в просмоленные одеяния, исписанные магическими охранными знаками, дабы сохранять останки целую вечность. Несмотря на умения жрецов-личей, цари теперь напоминают высушенные костяные обложки. Впрочем, они обладают невероятной силой и могут переносить увечья, от которых бы смертный погиб на месте. Единственный известный способ по-настоящему уничтожить царя гробниц — сжечь его сухое костяное тело.

Оживлённые ритуалами жрецов-личей, цари гробниц пробуждаются ото сна смерти с жадной властью и всеми амбициями, которыми обладали при жизни. Каждый царь стремится вернуть разграбленные сокровища и восстановить древнюю славу. Если это означает подчинение и уничтожение чужеземных земель, тогда

верная даже после смерти армия царя восстанет ото сна по его приказу. Хотя её поднимает магия жрецов-личей, именно нестигаемая воля самого царя заставляет её двигаться и сражаться. Каждый царь гробниц — агрессивный военачальник, способный заряжать своих воинов собственной бесконечной энергией.

С мумифицированными властелинами Нехекхары связано могущественное проклятие, поражающее тех, кто пытается причинить им вред. Рассказывают истории о расхитителях гробниц, умирающих от того, что их кровь магическим образом превращается в песок, или пожираемых прожорливым роем пустынной саранчи, сдирающим кожу с костей. Самая ужасная судьба ожидает тех, кто осмелится сразить этих древних повелителей в бою — воистину прокляты те, кто по собственной воле и глупости станут тому причиной.

ПРИНЦЫ ГРОБНИЦ

Принцы гробниц — сыновья царей. У каждого из правителей древней Нехекхары было множество наследников, без сомнения, это результат наличия больших гаремов. Но лишь один мог наследовать трон отца. Обычно это был второй сын царя, ибо первенцев отдавали богам, дабы они служили в Погребальном Культе. Младшие сыновья царя служили в качестве генералов и офицеров его армий и навязывали подданным его волю. После своей смерти их похоронили рядом с великими погребальными покоями их суверена, в качестве вечного военного совета в ожидании момента пробуждения, когда они вновь будут командовать своими мёртвыми легионами.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Царь гробниц	4	6	3	5	5	4	3	4	10
Принц гробниц	4	5	3	4	5	3	3	3	9

ТИП ОТРЯДА: Пехота (персонаж)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Горючий, Нехекхарская нежить

Проклятие: Если модель с правилом **Проклятие** выбыла из игры, то ответственный за это вражеский отряд (нанёсший, к примеру, последнюю **Рану**), немедленно получает D6 попаданий силой 5 (если модель была царём гробниц) или D6 попаданий силой 4 (если принцем). Эти **Раны** распределяются, как попадания от стрельбы. В ближнем бою любые нанесённые **Раны** добавляются к итогам по результату боя. Если за уничтожение модели с правилом **Проклятие** ответственно несколько подразделений (к примеру, если она уничтожена по итогам боя в многостороннем бою из-за правила **Нестабильный**), то тогда **Раны** наносятся всем виновным отрядам. Если модель убита в поединке, тогда проклят лишь её противник, а не целое вражеское подразделение.

Да свершится моя воля: Любой отряд Нехекхарской нежити, если в его рядах присутствует модель с этим правилом использует немодифицированный WS персонажа вместо своего (используйте самое большое значение WS, если в отряде есть несколько персонажей с этим правилом). Если все персонажи с правилом **Да свершится моя воля** в отряде убиты, подразделение немедленно возвращается к использованию своего собственного WS. Это специальное правило не влияет на скакунов или любых других персонажей — они всегда используют своё собственное WS.



ЖРЕЦЫ–ЛИЧИ

Жрецы–личи — бессмертные члены Погребального Культа Нехекхары, владеющие его тайнами. Они знают ритуалы, необходимые для того, чтобы вызывать духов из Царства Душ и вновь приковывать их к смертным телам. Именно жрецы–личи пробуждают царей гробниц и их двор ото сна и поднимают армии на войну. Они также являются хранителями тайного знания Нехекхары. При помощи ритуальных заклинаний они призывают мощь древних богов, чтобы благословлять царских воинов, заряжать их древние кости магической энергией. Подобным же образом жрецы–личи обрушивают ужасные проклятия на врагов, вызывая мстительных пустынных духов, которые полакомятся их душами.

Со времён основания Погребальному Культуре было приказано изучать искусство мумификации и общения с богами. На протяжении многих столетий жрецы постепенно обучались тому, как уберечь трупы от разложения, пока искусство бальзамирования не достигло совершенства. Жречество также создало огромное количество магических заклинаний и ритуалов, предназначенных для возвращения душ мёртвых царей в их царские тела. Так как цари зависели от знаний и верности Погребального Культа, чтобы жить и после своей смерти, жрецы–личи обладали большой властью в древней Нехекхаре. Ещё бы, они были единственными подданными, которых нельзя было казнить. Таким образом, жречество превратилось в серьёзную силу, стоящую за тронном. Жрецы–личи служили советниками и визирями многих царей Нехекхары, и их статус уступал лишь статусу правящих династий.

В каждом некрополе рядом с расположенными в центре погребальными пирамидами царей гробниц находится храм, посвящённый Погребальному Культуре Нехекхары, и жрецы–личи располагаются именно здесь. Помимо ритуалов призыва, у них множество обязанностей в некрополях, включая обновление печатей на порталах склепов в гробницах, поддержку сохраняющих заклинаний и определение подходящего момента для пробуждения царей. Жрецы–личи продолжают исполнять эти обязанности столетиями, так как они не могут умереть естественной смертью, будучи прокляты навеки из–за своего стремления к личному бессмертию.

Давным–давно жрецы–личи воспользовались накопленными знаниями, чтобы заточить души в своих телах, вследствие чего их жизнь стала гораздо продолжительнее по сравнению со смертными людьми. Однако хоть их дух и не отправился в Царство Душ, тела с течением столетий увядали, и только лишь дух теперь оживляет их оболочки. Не осознав этого, всё жречество обрело себя — но не на вечную жизнь, а на бессмертное существование. Физические тела жрецов–личей теперь не более чем иссохшие трупы. Они сгорблены и болезненны, их высохшая кожа натянута, словно старый пергамент, на хрупкий скелет. Каждый носит искусный головной убор и сжимает в костяных руках ритуальный кинжал и исписанный рунами посох, который служит им как тростью, так и символом статуса.

Жрецы–личи верят, что Ветры Магии — дыхание их богов, сила, соединяющая смертный мир с подземными царствами. Магические заклинания жрецов–личей Нехекхары совершенствовались тысячелетиями и с тех пор остались неизменными. Текст каждого заклинания записан на пыльном папирусном свитке в виде



таинственных иероглифов на древнем языке Нехекхары. Заклятия жрецов–личей произносятся во время долгих монотонных ритуалов, и требуют точного прочтения, ибо малейшая ошибка может вызвать гнев богов. Не является чем–то удивительным то, что вспыльчивые божества сокрушали кости разгневавших их жрецов–личей, сжигали их оболочки или даже разрывали на части души в качестве наказания — вот чем рискуют пытающиеся подчинить себе силу богов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Верховный жрец–лич	4	3	3	3	4	3	2	1	8
Жрец–лич	4	3	3	3	3	2	2	1	7

ТИП ОТРЯДА: Пехота (персонаж)

МАГИЯ: Жрецы–личи — чародеи, и пользуются заклинаниями одной из следующих школ магии: Нехекхары (см. стр. 61), Света и Смерти.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Нехекхарская нежить

ГЛАШАТАИ ГРОБНИЦ

Глашатай гробниц — личный чемпион и доверенный телохранитель царя. Эти преданные до глубины души мумифицированные воины повергают врагов своего господина без сомнений и промедления, каждый их удар находит свою цель, пока все враги не падут мёртвыми или умирающими у их ног.

Глашатаев выбирали из рядов элитной стражи гробниц, преданных воинов, оттачивавших свои навыки на протяжении многих лет сражений. Каждый кандидат на звание глашатая сначала должен был выдержать бесчисленные испытания на храбрость и верность, чтобы доказать, что он достоин этой чести.

Любой, кто намерен причинить вред царю гробниц, должен сначала справиться с его глашатаем, верным телохранителем, который, презрев опасность, постарается перехватить смертельный удар. Глашатай гробниц был не просто телохранителем, но и стражем души. Его жизнь, по сути, была связана с жизнью господина, ибо после смерти царя ожидалось, что он перережет себе горло и будет служить своему правителю в Царстве Душ. Глашатая затем бальзамировали и хоронили по правую руку от его господина, дабы он охранял и защищал дух царя до конца времён. Золотой доспех глашатая надевали на его предсмертные одеяния, а зачарованный клинок клали ему в руку. Таким образом, когда царь гробниц пробуждается в своём саркофаге, его самый верный слуга уже стоит рядом, готовый вновь повергать врагов повелителя и

претворять в жизнь его волю на его земле.

Помимо защиты своего царя, у глашатаев было множество обязанностей. Споры между царями гробниц разных городов решались в виде ритуального поединка между их назначенными чемпионами, и глашатаи часто исполняли эту роль. Порой такие бои велись до первой крови, но глашатаи были столь умелы в искусстве смерти, что первый удар часто был смертельным. Глашатаи часто также были посланниками и вестниками своего царя. Они покидали его только тогда, когда им поручалось сообщить царские повеления отдалённым частям царства, но когда это случалось, им даровали право говорить от имени царя. Поэтому неподчинение приказам глашатая гробниц означало измену, и каралось смертью от безжалостных рук чемпиона.

Личный символ царя часто несёт в бой его глашатай. Эта честь достаётся лишь самому доверенному из воинов, ибо каждое знамя — бесценная реликвия. Эти украшенные штандарты были созданы опытными мастеровыми, инкрустированы множеством самоцветов и прекрасно лакированным деревом, золотом и лазуритом. Впечатляющее покрытие украшено изображениями смерти и бессмертия, а со знамён свисают свитки, демонстрирующие завоевания царя. Прошедшие столетия не поколебали великолепия этих икон, и они вздымаются столь же высоко, как и в древние времена, гордо провозглашая смертоносное величие царя гробниц и его вечной армии. Впрочем, личная икона царя — не только символ его богатства и мощи, это также и магическая реликвия, на которой начертаны могущественные заклинания с целью сохранить и защитить его легионы в следующей жизни. Говорят даже, что этих икон коснулось дыхание богов Нехехары, благословив их частичкой своей силы. Поэтому самый преданный воин царя защищал эти артефакты, ибо существует поверье, что если они падут в битве, сами боги проклянут царя на веки вечные.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Глашатай гробниц	4	4	3	4	4	2	3	3	8

ТИП ОТРЯДА: Пехота (персонаж)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Горючий. Смертельный удар. Нехехарская нежить

Верный телохранитель: Если в вашей армии есть царь или принц гробниц, в начале игры вы должны указать на одного из них, дабы глашатай гробниц защищал его. Одного и того же персонажа не могут защищать несколько глашатаев — клятва священна, и возможна лишь между господином и его избранным чемпионом. Когда бы выбранный персонаж ни получил **Рану** (до спасбросков), при наличии глашатая гробниц в том же подразделении киньте D6. При результате броска в 1 **Рана** засчитывается обычным образом, но при 2+ она перехвачена и достаётся глашатаю. В каждой фазе каждому глашатаю можно перехватить не более чем одну **Рану**. **Раны**, полученные царём или принцем гробниц в поединке, перехватывать не допускается — это поединок чести, и глашатай не имеет права вмешиваться.

НЕКРОТЕКТОРЫ

Некротекторы были мастеровыми древней Нехекхары. Они были не обычными рабочими, но архитекторами с невероятными умениями, чьи амбиции значительно опережали то, что можно было сделать за смертную жизнь. После смерти некротекторы по-прежнему обладают своим бесконечным упорством. Их переполняет маниакальная жажда сровнять с землёй жалкие, грубые города своих врагов и на их месте воздвигнуть огромные монументы собственной конструкции.

Навыки некротекторов были крайне востребованы, ибо каждый царь нуждался в монументах, которые бы прославляли его величие, и в огромной гробнице, которая бы вместила его смертные останки после смерти. Воистину, некротекторов настолько ценили, что, после завершения работ, награждали их ритуальной казнью, за которой следовала тщательная церемония бальзамирования. Многих некротекторов похоронили в тех же самых пирамидах, которые они построили, вместе с инструментами их ремесла и ими же искусно вырезанными посмертными масками. В таком самопожертвовании был двойной смысл. Во-первых, царю требовались мастеровые, чтобы украшать золотой дворец в следующей жизни. Во-вторых, так обеспечивалось то, что цари-соперники не могли воспользоваться услугами некротектора, чтобы заказать для себя более изысканную гробницу. Многие некротекторы принесли себя в жертву добровольно, возможно, в честь своего возлюбленного царя или не желая жить с осознанием, что ничто из их будущих творений никогда не превзошло бы гробницу их господина. Другие же, особенно те, чья жажда творить по-прежнему ярко пылала, чаще всего попадали в несчастные случаи, например, проваливаясь сквозь сгнившие леса, падая со скользких лестничных колодцев или выпивая отравленное вино.

Некротекторы были суровыми надсмотрщиками, надзирая за десятками тысяч нехекхарцев, работавших под палящим солнцем. Под их надзором армия каменщиков вырезала огромные куски скал из склонов утёсов, после чего огромные колонны рабов тащили камни по пустыне и устанавливали на позиции. Все некротекторы обладали скверным нравом и немедленно карали по малейшему поводу для неудовольствия. Они ненавидели всё и вся, что угрожало их искусству. После смерти большая часть их творений разрушена или повреждена из-за алчности расхитителей гробниц и чужеземных армий. Некротекторы были ослеплены гневом от беспричинного осквернения их любимых шедевров, и поклялись отомстить. В бою они ведут полки царей гробниц как бригады рабочих в древние времена. Они излучают ту же ауру ненависти, что была при жизни, и одним своим присутствием магически вызывают состояние ярости у неживых воинов Нехекхары. Некротекторы более не нуждаются в том, чтобы заставлять подчинённых работать быстрее, и вместо этого прибегают к плети для тех, кто оскверняет их искусство, обрушивая на невежественных негодяев удары кнута столь сильные, что они способны вспарывать спины и открывать позвоночники всем ветрам стихий.

Некротекторы лично занимались лучшими деталями конструкций, ибо лишь они обладали навыками, необходимыми для превращения скульптур в подобия богов и выгравирования сложных иероглифов на их поверхностях. Эти знаки не были обычным орнаментом, ибо некротекторов жрецы-личи обучили способам

создания могущественных символов сохранения. Некротекторы могли не знать всех заклинаний жрецов-личей, но, несмотря на это, были способны рисовать могучие охранные знаки. Став нежитью, они постоянно восстанавливают свои творения, ибо многие иероглифы стёрлись по прошествии времени. Когда цари гробниц пробуждаются, некротекторы удваивают усилия, пытаясь завершить работу. Они неустанно восстанавливают великие боевые статуи, шагающие в бой рядом с костяными легионами царей, и обновляют защитные иероглифы. В битве некротекторы читают зловещие мантры, эти символы начинают светиться и потрескавшийся камень оживлённых статуй начинает восстанавливать себя.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Некротектор	4	3	3	4	4	2	3	2	7

ТИП ОТРЯДА: Пехота (персонаж)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Горючий, Ненависть, Нехекхарская нежить.

Ярость создателя: Некротектор наделяет своё подразделение специальным правилом **Ненависть**. Если он покинет его или будет убит, отряд немедленно утрачивает это правило.

Ваятель: Любое подразделение **Оживлённых изваяний** в пределах 12 дюймов от персонажа с правилом **Ваятель** получает специальное правило **Регенерация** (6+).



ВОИНЫ–СКЕЛЕТЫ

При свете жестокого дневного солнца пески начинают двигаться, и тысячи выбеленных солнцем черепов пробиваются сквозь бесконечное пустынное пространство. Песок высыпается из пустых глазниц, когда ожившие мертвецы выбирают на поверхность. Вечные легионы царей гробниц идут, вставая из сухих дюн, бесконечные ряды воинов–скелетов вновь готовы убивать во имя своих бессмертных правителей. Древние тела пробуждаются от своего подобного смерти сна, держа в руках изогнутые мечи и длинные копья, и невероятно дисциплинированно формируют огромные полки. Немногие воины из живых могут надеяться сравняться с ними в этом.



Могучие армии Нехекхары, состоявшие из множества полков отважных воинов, поклялись перед богами в вечной преданности и служении своим правителям в жизни и после смерти. Поэтому жрецы–личы собрали на полях войны кости погибших в бою и похоронили в больших могильных ямах в некрополях их царей. В день погребения своего умершего повелителя живые ещё солдаты маршем, словно на параде победы,

отправлялись в некрополь. Они входили в подземные хранилища и огромные окружённые стенами внутренние дворы, во главе с идущими впереди мастерами–оружейниками. Здесь они строились, экипированные всеми атрибутами войны, всем, что понадобится на службе в вечной царской армии. Легионы, выстроенные рядами, с гордо поднятыми штандартами, были погребены заживо. Ни один солдат не пошевелился, когда огромные камни ставили на места, закрывая свет солнца. Эти храбрые воины стояли смирно, когда горячий песок засыпали в могильные ямы, пока наверх штандартов не исчезли из виду. Там они оставались до тех пор, пока жрецы–личы не призвали их заклинаниями, дабы они вновь услышали волю своего царя.

Воины–скелеты Нехекхары — не безмозглые автоматы, ставшие рабами воли злобного некроманта. Вместо этого они оживлены душами, бывшими некогда в их телах. Заклинания жрецов–личей призывают духов давно умерших солдат из Царства Душ и приковывают их к смертным останкам. Но без тщательной мумификации, как у их повелителей и аристократов, души этих воинов не сохраняют всю память о прошлой жизни. После пробуждения от сна смерти единственное, что прекрасно помнит каждый из этих неживых солдат — непоколебимую верность своему царю и вымуштрованные при жизни боевые умения. Поэтому костяные полки Нехекхары подчиняются каждому приказу своего царя гробниц без сомнений — как служили они ему при жизни, так служат и после смерти.

Воины–скелеты Нехекхары составляют основу армии царей гробниц. Огромные фаланги костяных воинов, как один, шагают навстречу врагу, в тени украшенных золотом знамён, и их блестящее оружие ослепительно сверкает на пустынном солнце. Костяные солдаты, как один, поворачиваются и вздымают свои большие щиты, выстраивая стену из смертоносных копий, направленных на врага. По незримой команде ожившие мертвецы идут, молча убивая всех стоящих на пути без мыслей о милосердии. Скелеты — неумолимые воины, не знающие ни страха, ни усталости. Лишь тот из смертных, кто способен справиться со страхом и удержать меч в дрожащей руке, может обрушить удар, способный уничтожить столь неестественных созданий.

После битвы воины–скелеты возвращаются в свои могильные ямы вместе со своим царём. В строю отсутствуют лишь те солдаты, кто собирает разбитые кости своих бывших товарищей и несёт раздробленные останки обратно в гробницы, как живые могли бы нести тела павших героев. После своего возвращения воины–скелеты вновь будут погребены, пока правитель снова не позовёт их.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Воин–скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Мастер–оружейник	4	2	2	3	3	1	2	2	5

ТИП ОТРЯДА: Пехота

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Нехекхарская нежить.

ЛУЧНИКИ–СКЕЛЕТЫ

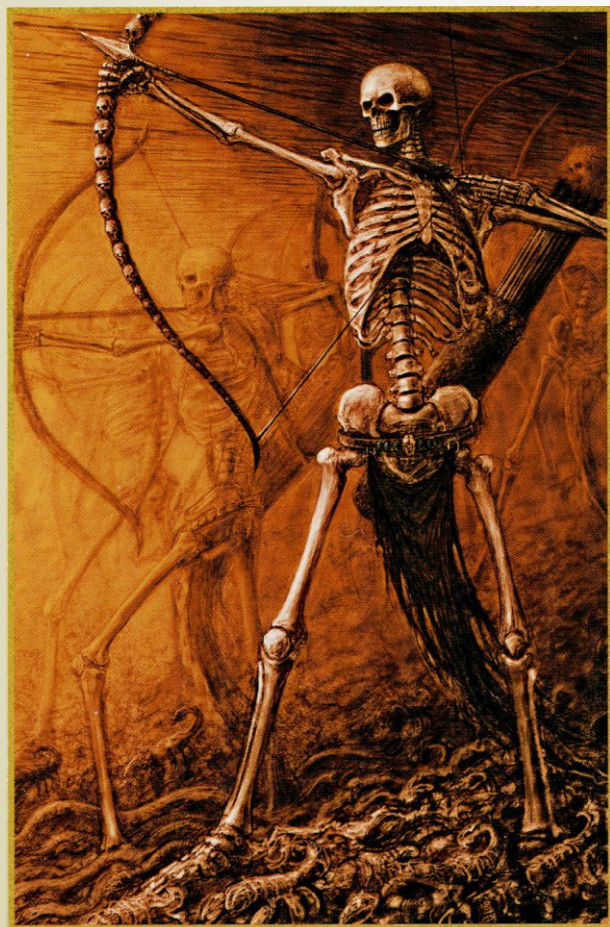
Лучники–скелеты Нехекхары натягивают тетивы и выпускают град стрел, идя на врага и даже не замедляя шага. Подняв луки, они стреляют одновременно, а затем достают очередную стрелу из колчана ещё до того, как первая волна стрел достигнет самой высокой точки своей траектории. Эти неживые стрелки выпускают огромные смертоносные облака, затемняющие солнце за несколько секунд до того, как обрушатся на вражеские ряды. Всадники падают со скакунов, а отряды вражеской пехоты погибают, когда стрелы с бронзовыми наконечниками сыпятся с небес и вонзаются в их тела.

Цари древней Нехекхары знали, как важно уничтожить противника издалека, и каждый содержал легионы крайне дисциплинированных стрелков. Лучники–скелеты — верные солдаты до конца времён, продолжающие, как и столетия назад, оттачивать свои боевые умения. Вызванный из могильных ям некрополя своего царя магическими заклинаниями жрецов–личей, каждый лучник–скелет восстаёт, по–прежнему сжимая лук в одной руке и колчан со стрелами в другой.

В древней Нехекхаре были сильны стрелковые традиции, а охота была популярным видом спорта среди молодых принцев. Правда, по достижении зрелости от принца ожидали, что он оставит подобные забавы и посвятит жизнь управлению своим народом. Появилась традиция, что новоиспечённый царь оказывал честь величайшим стрелкам в его легионах, одаряя их своим царским луком. Такие избранные воины награждались

титлом мастера–лучника, и это звание считалось очень престижным среди простых солдат. Однако говорили, что если мастер–лучник не попадёт в цель, когда впервые выстрелит из царского лука на поле боя, то лишится жизни — таково наказание за предательство царского доверия.

Лучников–скелетов не обременяют большие тяжёлые щиты других легионов царей гробниц, даря им необходимую для стрельбы из длинных изогнутых луков свободу. Это делает их слабо защищёнными от вражеских мечей и топоров, но любой неприятель, желающий их уничтожить, должен сначала пересечь зону смерти, выдерживая на каждом шагу смертоносный ливень стрел. Ведь как только враг оказался в поле зрения лучников–скелетов, ожившие мертвецы не останавливаются, пока все их враги не будут убиты, и лишь самые хорошо защищённые враги могут выстоять против столь опустошающих залпов. Менее защищённые цели вместо этого могут развернуться и побежать от бойни. Лучники–скелеты будут неутомимо преследовать противника даже, если понадобится, сотни километров, выпуская лавину стрел каждый раз, когда отступающие враги вновь окажутся в пределах досягаемости. Если противники могут устать, то неживых воинов подобное более не заботит, и они прекратят преследование лишь тогда, когда последняя их цель будет мертва. После этого лучники–скелеты застынут, ожидая приказов своего царя в окружении утыканных стрелами тел убитых врагов. Если приказы не поступят, то они останутся неподвижными и забытыми под палящими лучами пустынного солнца, пока не будут похоронены движущимися песками пустыни.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Лучник–скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Мастер–лучник	4	2	3	3	3	1	2	1	5

ТИП ОТРЯДА: Пехота

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Стрелы Асаф, Нехекхарская нежить.

БЛАГОСЛОВЛЁННЫЕ СТРЕЛЫ

Каждая стрела, выпущенная лучниками–скелетами Нехекхары, благословлена Асаф, богиней возмездия и магии, так что они выискивают врагов с безошибочной точностью. Эти стрелы, будучи выпущенными, со скоростью жалящей змеи взмывают в воздух, нацеленные на свою добычу. Долог и сложен ритуал, накладывающий на каждую стрелу благословение Асаф. Деревянные древки исписаны заклинаниями при помощи клешней скорпионов дюн, а оперение сделано из чёрных перьев пустынных падалицы. Самая важная часть ритуала осуществляется аколитами, произносящими речитативы в сердце священных храмов Асаф, где бронзовые наконечники выковываются и охлаждаются в крови сотни принесённых в жертву змей.

ВСАДНИКИ–СКЕЛЕТЫ

Полки всадников–скелетов скачут по песчаным полям Нехекхары, восседая на лишённых плоти останках своих некогда гордых скакунов, их оружие опущено, пока они несутся на врага. Костяные всадники вонзают тяжёлые копыта в тела противников с невероятной силой, их точные удары пронзают туловища и глотки, и те фонтанируют кровью. Тех, кого они не насадят на острые как бритва наконечники копий, втоптывают в землю грохочущие копытами костяные кони.

Сами скакуны инстинктивно подчиняются воле своих наездников, демонстрируя ту же сверхъестественную дисциплину, что и солдаты армии царей гробниц. Лишь иногда эти неживые кони дёргают головами, когда всплывают исчезающие воспоминания о жизни. Хотя их плоть давно сошла, костяные скакуны столь же сильны, как и при жизни, и способны раскрыть человеческий череп одним ударом.

Легионы костяной кавалерии царей гробниц, не обременённые тяжёлыми человеческими или конскими доспехами, неутомимо пересекают знойные пустыни Нехекхары. Всадники–скелеты часто формируют передовые отряды армии царей, и поэтому входят в число тех неживых воинов, кто первым нападает на врага. Эти идущие в авангарде воины — не защищённые доспехами рыцари, но бесстрашные наездники, осуществляющие опустошительные нападения на наиболее уязвимые позиции врага и заставляющие его опасно растягивать свои ряды перед тем, как отступить и нанести новый удар. Однако

всадники–скелеты всё же имеют определённую защиту, ибо они пользуются в бою большими крепкими щитами, чтобы отражать отчаянные удары своих противников.

Кавалерия сравнительно поздно появилась в армиях древней Нехекхары, ибо лошадям требовалось большое количество воды, чтобы пережить жару в пустыне. Поэтому кони стоили дорого — значительно дороже, чем солдаты, восседавшие на них. Лишь те воины, кто показал себя и сразил дюжину врагов в смертельном поединке, могли быть приняты в ряды одного из ценимых их царём кавалерийских легионов. После эти воины проводили остаток жизни в седле, сражаясь и тренируясь под началом царского мастера–наездника — седого ветерана, чьи шрамы заработаны в нескольких кровавых кампаниях. При жизни эти чемпионы часто входили в состав военного совета царя, ибо их знания и опыт в сражении верхом не знали себе равных, а мнение очень ценилось.

Когда жрецы–личи призывают армию царя гробниц из песчаных могил, полностью готовые кавалерийские колонны выезжают из пирамиды по главе пеших легионов. Как только враг оказался в поле зрения, горнисты конных полков отдают сигнал к атаке, и глубокий и резкий, беспокоящий аккорд разносится по пустыне. Этот потусторонний звук стряхивает пыль со статуй, и тревожное чувство ужаса накрывает поле боя. Неживые кони, как один, несутся на свою добычу, костяные всадники на их спинах вздымают щиты и опускают копыта в идеальной гармонии. И воистину храбр тот, кто не побежит, парализованный страхом при виде скачущих на него бессмертных всадников.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Всадник–скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Мастер–наездник	4	2	2	3	3	1	2	2	5
Костяной скакун	8	2	0	3	3	1	2	1	5

ТИП ОТРЯДА: Кавалерия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Нехекхарская нежить, Авангард.

АМАНХОТЕП НЕТЕРПИМЫЙ

Во время крестовых походов Крови Пустыни отряд бретонских рыцарей возвращался из Нехекхары с останками того, кто, как они считали, был герцогом Хельдриком — героем, чей смелый поход в Землю мертвецов стал легендой. Однако, на самом деле рыцари вернулись в Старый Свет с мумифицированным телом царя Аманхотепа Нетерпимого, который пробудился после того, как ничего не подозревающие рьяные боевые пилигримы пронесли его по всей Бретоннии и множеству полей боя. Гнев Аманхотепа был воистину велик, и он в одиночку истребил население дюжин городков, перед тем как вернуться в свой саркофаг в Зандри.

КОННЫЕ ЛУЧНИКИ–СКЕЛЕТЫ

Конные лучники–скелеты Нехекхары подобны разъярённому пустынному ветру, что начинается внезапно и оставляет за собой лишь мёртвых и умирающих. Они неутомимо скачут по полю боя, обрушивая на врагов град благословлённых магией стрел перед тем, как развернуться и избежать возмездия. Когда неживые всадники разворачиваются, они пропадают из виду, скрываясь в облаке пыли, поднятой копытами их костяных скакунов. Пока ошеломлённые жертвы конных лучников пытаются прийти в себя, неживые конники появляются снова и выпускают ещё одну смертоносную волну.

Конные лучники древней Нехекхары сильно отличались от остальных живых воинов в армиях царей. Они были не солдатами, воспитанными и подготовленными в огромных городах Нехекхары, но кочевниками, жившими в сердце пустыни. Такие воины знали тропы на иссушенных равнинах лучше, чем любой родившийся в городе человек, и благодаря быстрым скакунам могли пересекать блуждающие дюны без страха потеряться. Их умение ездить верхом было таково, что про них говорили, будто они родились в седле, а искусство стрельбы, на которую не влияла тряска от движения скачущих коней, прославило их по всей Нехекхаре. Цари очень нуждались в таких воинах и проводниках и щедро платили золотом за их службу в качестве наёмников. Лишь во время правления Ракафа Третьего из второй династии конные лучники стали постоянным элементом армий Нехекхары. Ракаф даровал племенам возможность свободно жить в пустыне, защиту своих великих армий и столько золота, сколько их вожди могли унести, в обмен на ежегодную дань воинами, которые дадут клятву непоколебимой верности и покорности царю. С тех пор цари древней Нехекхары содержали сильные отряды конных лучников в рядах своих армий.

Конные лучники–скелеты — передовые разведки и разведчики армии царя гробниц. В отличие от смертных коней, нуждающихся в регулярном отдыхе и воде, костяные скакуны пересекают огромные расстояния по открытой пустыне, не сбавляя скорости. Даже после смерти эти неживые всадники сохраняют присущую им способность выслеживать и гнать жертву по перемещающимся дюнам, и ни одна песчаная буря не может скрыть цель от них. Будучи разведчиками, конные лучники–скелеты замедляют передвижение противника и беспокоят его фланги в скоротечных, но кровавых стычках. Эти атаки значительно замедляют наступление врагов царя, заставляя его оставаться на месте, пока царь выводит своих воинов на позиции.

Нападение конных лучников–скелетов происходит без предупреждения и пощады. Вражеский солдат лишь тогда узнаёт о приближении опасности, когда стрела с чёрным оперением вонзается в горло соседнего с ним бойца, и ужасающий булькающий крик боли предвещает надвигающуюся бойню. Секундой позже другой товарищ по оружию падает на землю, из окровавленной груди торчит древко стрелы, а кровь из пронзённого сердца орошает песок пустыни. С каждой последующей секундой всё больше стрел находят цели, обрушиваясь на врага словно смертоносный ливень. Когда конные лучники–скелеты сближаются с неприятелем, враг в первый раз видит, как они появляются из пустынной дымки словно устрашающий мираж. По безмолвной команде костяные всадники направляют неживых коней вперёд, и ухмыляющиеся черепа стрелков поворачиваются, чтобы посмотреть на

поражённых паникой выживших. Затем они, не отводя пустых глазниц от цели, поднимают оружие и вновь натягивают тетивы. Последнее, что чувствуют спасающиеся бегством смертные воины — жгучую боль от стрел, впивающихся им в спины.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Всадник–скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Мастер–разведчик	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Костяной скакун	8	2	0	3	3	1	2	1	5

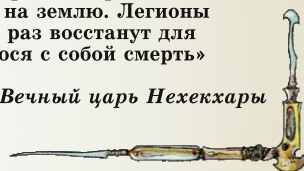
ТИП ОТРЯДА: Кавалерия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Стрелы Ясаф, Лёгкая кавалерия, Нехекхарская нежить, Разведчики.



«Молния расколел небеса, реки покраснеют от крови и война обрушится на землю. Легионы давно мёртвых царей ещё раз восстанут для вечного завоевания, принося с собой смерть»

- Сеттра, Вечный царь Нехекхары



КОЛЕСНИЦЫ СКЕЛЕТОВ

Гордость армии любого царя гробниц — легионы колесниц. Их приближение возвещает облако пыли, поднимающееся всё выше по мере их движения по пескам. Несколькими секундами позднее подразделения этих смертоносных механизмов пересекают дюны, их колёса грохочут, когда они несутся на врага. Легионы обрушиваются с невероятной мощностью, волны колесниц одна за другой давят тела тяжёлыми колёсами, а их неживые экипажи наносят дезориентированному противнику смертельные удары.

Нехекхара была первой великой цивилизацией человечества и местом, где люди впервые воспользовались лошадьми и колесницами на войне. Это было великое достижение, ибо коней лишь недавно стали разводить в качестве боевых зверей, но люди благородной крови посчитали ниже своего достоинства прикасаться к столь низким животным, не говоря уж о том, чтобы в одиночку ездить на них. Однако с изобретением колесницы правящие классы Нехекхары смогли идти на битву с той же скоростью, что и на скакунах. Древние армии Нехекхары стали включать в себя огромные подразделения быстрых колесниц, и экипаж каждой был вооружён до зубов. Считалось, что сражение верхом на столь защищённой платформе — вершина цивилизованного ведения боевых действий. Поэтому лишь члены царской семьи и аристократия могли биться в качестве колесничих. Как и подобает их статусу, колесничие были одеты в лучшие доспехи, украшенные драгоценными металлами и бесценными самоцветами. Их колесницы изготавливались опытными мастерами, и часто золотились и покрывались



изображениями черепов, костей и других символов Погребального Культа.

Боевые качества царских колесничих отражали собственное могущество и воинское мастерство царя. Поэтому царь доверял обучение этих полков мастеру-колесничему. Эти покрытые шрамами ветераны обычно были дальними кровными родственниками царской семьи, например, двоюродными братьями, и таким образом подкрепляли внушительный воинский опыт аристократическим происхождением. Мастер-колесничий — безжалостный сторонник дисциплины, и под его началом аристократы-колесничие тренировались до тех пор, пока не становились элитными воинами, достойными сражаться во имя царя. Они скакали в бой яростно и горделиво, и легионный штандарт реял высоко в воздухе, когда они набрасывались на врагов.

С самого их создания колесницы были избранным транспортным средством для царей Нехекхары. Пробудившись от смертного сна, цари гробниц по-прежнему ведут свои армии на войну, восседая на этих древних механизмах. Колесница — это не только крепкая повозка, защищающая царя от напасти, пока он разит врагов каждым ударом зачарованного клинка, но и наблюдательная площадка. Она позволяет неживому правителю обозреть всё поле боя — он отчётливей может наблюдать за передвижениями вражеских отрядов и направлять свои войска, чтобы они причиняли наибольший урон.

Эскадроны колесниц были погребены рядом с пирамидами царей гробниц Нехекхары, будучи готовыми служить своим повелителям после их пробуждения и крушить врагов так же, как и во время их смертного правления. Один вид колесниц скелетов, построившихся для войны и несущихся в бой, способен вселить страх в сердца всех, кто станет на их пути. По мере того, как колесницы приближаются к дрожащему неприятелю, готовясь к разбегу и медленно набирая скорость, этот страх превращается в абсолютную панику, после чего гордость Нехекхары врывается в ряды противника и начинает резню.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Колесница скелетов	—	—	—	4	4	3	—	—	—
Скелет-возничий	—	3	2	3	—	—	2	2	7
Мастер-колесничий	—	3	2	3	—	—	2	3	7
Костяной скакун	8	2	—	3	—	—	2	1	—

ТИП ОТРЯДА: Колесница (спасбросок за броню 5+)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Стрелы Исаф.
Нехекхарская нежить

Легионы колесниц: Ряду колесниц скелетов достаточно лишь трёх моделей, чтобы иметь бонус за ряды. Кроме того, колесницы скелетов добавляют свой бонус за ряды к силе любых наносимых ими **Таранных ударов**.

«И цари гробниц выступили на войну...»: Персонажи в вашей армии Царей гробниц, у которых есть колесница (включая колесницу Богов Сеттры Нетленного), могут присоединиться к подразделению колесниц скелетов. Они могут оставаться в нём, даже если их повозка уничтожена, но, если они после этого покинут отряд пешими, то не смогут воссоединиться с ним или присоединиться к другому подразделению колесниц.

СТРАЖА ГРОБНИЦ

Стража гробниц — частично мумифицированные останки элитной стражи царя. Они — превосходные воины, полностью сохранившие дисциплину и воинское мастерство, которыми обладали при жизни. В бою стража гробниц формирует ряды стойких закованных в доспехи воинов. Они проливали кровь врагов на протяжении бесчисленных столетий, и множество армий разбили об их неприступную стену щитов.

Самые храбрые и лучшие из солдат служили телохранителями древних царей Нехекхары. Пожалуй, вступление в ряды стражи гробниц было единственным шансом всей жизни попасть в царский дворец для воина неблагородного происхождения. Стражи гробниц жили в сравнительной роскоши — у каждого была дюжина рабов, следившая за их военным снаряжением, дабы они могли сосредоточиться на своих священных обязанностях — защите царской жизни и власти. Правда, мирское богатство было самой малой из наград, что получали эти воины, ибо, уважая их положение, им выпадала почётная привилегия разделить с царём его бессмертие. После смерти, или в случае смерти их повелителя, жрецы-личи мумифицировали и хоронили стражей рядом с саркофагом царя. Стражи теперь охраняют святая святых некрополей после смерти точно так же, как они охраняли дворцы при жизни. Шанс разделить с царём вечную красоту и бессмертие и служить ему вечно вдохновлял солдат на подвиги невероятной храбрости. Они стояли насмерть, вместо того, чтобы отступить, и сражались в самых безнадежных условиях, не думая о собственном

выживании. Раз за разом такой самоотверженный героизм приносил победу армии царя и предоставлял место в его пирамиде почётным павшим.

Стражу гробниц хоронили со всеми их доспехами и оружием. Их тела затем украшали золотыми браслетами и головными уборами, а броши в виде скарабеев удерживали свитки, описывавшие подвиги храбрости и преданности. До своего пробуждения стража спит в каменных саркофагах, расставленных по периметру погребальных покоев своего царя. Здесь они стоят наготове в качестве дворцовой стражи, пока не придёт время, когда они снова понадобятся. Если нарушители проникнут в гробницу, они пробудятся и будут защищать своего спящего повелителя. Если царь пробуждается от своего сна смерти, готовый идти на завоевание земель живых, стража восстанет и сформирует отряд почётных телохранителей рядом с ним.

Хотя стражу гробниц и наградили частичной мумификацией, балзамирующие ритуалы были далеко не столь же искусными, сколь церемонии для царей и принцев гробниц. Однако стража гробниц переродилась с бессмертными телами, которые намного более сильные и стойкие, чем их смертные оболочки из плоти и крови. Более того, стража сохранила больше от своих бывших личностей по сравнению с многочисленными солдатами костяных легионов. Они пробуждаются с памятью о героических подвигах, кровавых победах и с непоколебимым стремлением уничтожить врагов царя, которое по-прежнему занимает их мысли. Более всего прочего они помнят об обязанности защищать своего царя гробниц от вреда, и любой, кто угрожает их господину, будет убит без промедления.

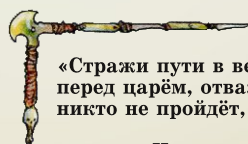
Как и положено воинам такого ранга, страже гробниц даровали прекрасные чешуйчатые доспехи из кожи и бронзы, украшенные самоцветами и драгоценными металлами. Они оснащены искусно изготовленными щитами с изображёнными на них черепами, костями и другими символами смерти. В бою стража гробниц пользуется оружием, зачарованным могучими проклятиями, и с его помощью она пробивается сквозь ряды врага, с каждым ударом срубая головы и повергая своих противников.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Страж гробниц	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Капитан стражи	4	3	3	4	4	1	3	2	8

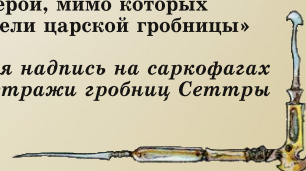
ТИП ОТРЯДА: Пехота

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Смертельный удар. Нехекхарская нежить.



«Стражи пути в вечность, могучие воины, стоящие перед царём, отважные герои, мимо которых никто не пройдёт, хранители царской гробницы»

- Иероглифическая надпись на саркофагах стражи гробниц Сеттры



ЛАРЕЦ ДУШ

В сердце каждой гробницы могущественного царя возлежит расписанный иероглифами проклятия ларец. Внутри этого саркофага находятся страдающие души тех, кто прогневал царя гробниц. Эти души не могут покинуть свою темницу пока ларец не будет открыт, что обеспечено мощными связывающими заклинаниями, которыми тот исписан.

Для боевого применения ларец душ перемещают не физически, но с помощью призывных заклинаний хранителя ларца — жреца Погребального Культа, который лично ответственен за хранение этого почитаемого предмета. Когда хранитель распевает должные заклинания, из земли пробивается фонтан черепов. Они изливаются потоком, образуя холм, на вершине которого, на возвышении из костей в ореоле магической энергии, закручивающейся вокруг его дьявольских очертаний, появляется ларец душ с двумя стражами-скелетами по бокам. Окружающая его энергия столь сильна, что находящиеся поблизости жрецы-личы могут усиливать за её счёт собственные заклинания.

В момент открытия ларца на поле боя разливается слепящий свет и воздух наполняется воем бесчисленных душ, вырывающихся на свободу из своего мучительного заключения. Эти души пронесются сквозь тела неприятелей царей гробниц, вызывая у несчастных жертв невыносимые страдания от чрезвычайного истощения жизненных сил. Физическая смерть — не самое худшее, что происходит в этом случае, ибо сами души тех, кто погиб подобным образом, оказываются захваченными силой ларца. Ларец душ — разрушительное оружие и каждый, кто взглянет на него, рискует быть навеки заточён и проклят. Лишь приставленному хранителю известны отворающие ларец заклинания, и если ему помешать, души проклятых будут моментально снова втянуты внутрь саркофага. Если же ларец душ будет уничтожен, истязаемые души вырвутся из своего заточения яростным вихрем разрушения, дав волю своей мстительности и пожирая всё оказавшееся на пути волной магической отдачи.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ларец душ	—	—	—	—	10	3	—	—	—
Хранитель ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8
Страж ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8

ТИП ОТРЯДА: Боевая машина

Примечание: Модель ларца душ не имеет подставки, поэтому для определения её фронтальной зоны просто воспользуйтесь проекцией окружности, образованной костяным помостом, словно это стандартная подставка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Смертельный удар (только стражи ларца), Нехекхарская нежить.

Свет смерти: Когда ларец открыт, истязаемые духи перемещаются от одного противника к другому, оставляя за собой след из павших.

Природное связанное заклинание (уровень силы 5). Ларец душ может использовать это заклинание до тех пор, пока жив хранитель, если не было перемещений ларца в текущем ходу. **Свет смерти** — заклинание прямого вреда с дальностью в 48 дюймов. Цель

заклинания должна пройти **Тест на лугерство** на 3D6, суммируя результат всех кубов. Если тест пройден, ничего не происходит. В противном случае, отряд автоматически получает число **Ран**, равное количеству пунктов, на которые провален тест. Распределение **Ран** происходит, как при стрельбе, и от них не спасает спасбросок за доспех.

Сразу после **Теста на лугерство** бросайте D6: при значении 3 и более выберите другой отряд противника, не находящийся в ближнем бою, в пределах 6 дюймов от исходной цели — истязаемые души бросятся на тот отряд, который также подвергается эффектам **Света смерти**. Продолжайте броски на новую цель (каждая должна находиться в пределах 6 дюймов от последней цели), пока бросок не закончится неудачей или не останется подходящих целей. Отряд может быть выбран целью для **Света смерти** лишь один раз за фазу магии.

Пакт силы: Если в начале вашей фазы магии на столе присутствует один из ваших ларцов душ, можете добавить D3 кубов силы в свой резерв.

Вырвавшиеся души: Если ларец душ уничтожен, перед его удалением бросайте по D6 за каждый отряд (и вражеский, и дружественный), находящийся от него в пределах 12 дюймов. При броске на 4+ отряд немедленно получает D6 ударов силой 6, распределяемых как при стрельбе. Это магические атаки, и от них не спасает спасбросок за доспех. После отработки эффекта убирайте ларец со стола как обычно.





КАТАПУЛТЫ ВОПЯЩИХ ЧЕРЕПОВ

Катапулты бессмертной армии царей гробниц сродни камнѣтам прочих рас, но вместо камней они метают во врага груды горящих черепов. Жрецы-личи способны наложить проклятие на каждый из таких черепов, и после запуска в воздух те поднимают ужасный вой, который набирает оглушительную силу как раз перед тем, как они достигнут цели. Это те самые предсмертные крики, что издавали прежние обладатели черепов: пронзительные вопли тех, кого сразили на поле боя и мучительные крики пленников в момент их казни. Многие закалѣнные в боях воины от этих леденящих кровь криков едва не лишаются рассудка. При запуске эти ужасающие боеприпасы охватывает адское призрачное пламя и летящие по траектории черепа оставляют за собой в воздухе злоевищий огненно-зелѣный след. Большинство из этих черепов при столкновении взрывается, разлетаясь во все стороны острыми осколками костей и охватывая всё находящееся поблизости языками яркого пламени. Прочие, сверкая адским огнѣм из пустых глазниц, с чудовищной силой врезаются в свои цели, одинаково вгрызаясь, что в доспехи, что в живую плоть.

Каждая катапульта вопящих черепов обслуживается расчѣтом из трёх воинов-скелетов. Те с молчаливой невозмутимостью заряжают и стреляют из своих боевых орудий, не обращая внимания на ужасные звуки, издаваемые боеприпасами. Мастера античной Нехекхары придали катапультам облик, воплощающий собой само разрушение. Метательные рычаги катапулты сделаны в виде перекрученных костей, а чаши для боеприпасов выполнены в виде здоровенных костяных когтей, называемых руками смерти. Резное основание катапулты напоминает костяные останки свирепых хищников пустыни, из хребтов которых вырастают высокие мачты черепов. К вершинам этих мачт прибиты вызывающие ужас трофеи — останки вражеских предводителей, вопящие там от беспрестанных мучений, пока их не освободят от пут и не запустят во врага. Даже самые отважные сердца содрогнутся от страха, понимая, какая участь ожидает их, случись им пасть в бою с царями гробниц.

Изобретателем катапулты вопящих черепов был царь Зандри Бехедеш, который за время своего правления приказал построить их во множестве. Он активно применял эти катапулты во многих войнах, наиболее известная из которых была с поднявшимися против него правителями Арабии. Эти цари-изменники отказались покориться воле Бехедеша, но после обстрела черепами павших товарищей их армии бежали, а города были сожжены. По окончании каждого сражения расчѣты катапулт прочѣсывали поле боя на предмет тел убитых врагов, обезглавливали их, а отрубленные головы сносили жрецам-личам Зандри для наложения проклятия. Однако не эта участь ожидала восставших царей. Бехедеш повелел, чтобы эти изменники были заживо мумифицированы и привязаны к вершинам его катапулт, чтобы оттуда лично наблюдать за разрушением своих городов. Даже сейчас, по прошествии столетий, на мачтах некоторых катапулт по-прежнему висят высохшие тела. Те ли это изменники, которые противостояли Бехедешу, или останки иных истязаемых душ, история умалчивает. Изредка с их мѣртвых губ доносятся приглушѣнные мольбы о пощаде, столь же слабые, как шелест сухого пергамента. Однако скелеты расчѣта равнодушны к этим мольбам, а если даже и нет, то вряд ли те слышны среди завываний магических боеприпасов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Катапульта вопящих черепов	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Костяная obsлуга	4	2	2	3	3	1	2	1	5

ТИП ОТРЯДА: Боевая машина (камнѣт)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Нехекхарская нежить.

Вопящие черепа: Все стрелковые атаки, производимые катапультай вопящих черепов, являются магическими и на них действует правило **Огненные атаки**.

Кроме того, любой отряд, понесший потери от стрелковых атак катапулты, обязан пройти **Тест на панику**, как если бы понѣс 25% потерь.

УЛУЧШЕНИЯ:

Черепы врагов: Некоторые из катапулт вопящих черепов стреляют проклятыми черепами павших врагов, что делает страдающие вопли ужасных боеприпасов гораздо более неприятными.

Это усовершенствование придаѣт дополнительное свойство катапультай вопящих черепов. Если целевой отряд проходит **Тест на панику** вследствие обстрела **Черепами врагов**, он должен пройти проверку с модификатором **–1 к Лидерству**.



ПАДАЛЬЩИКИ

Падальщики — гигантские неживые хищные птицы, питающиеся трупами павших. Их широкие крылья, покрытые чёрными как полночь перьями, затмевают небо и накрывают тенью рока погибающих в пустыне. Падальщики способны учуять кровь за несколько километров и слетаются к полю боя, как мотыльки на свет пламени. Если они замечены в полёте, это верный знак того, что смерть и резня рядом.

Падальщики напоминают чёрных пустынных стервятников, населяющих равнины Нехекхары, но они намного больше и опаснее. Это отвратительные создания с огромным размахом крыльев и ростом выше человека. Их мёртвые тела раздулись и истлели. Сгнившие верёвки мускулов свисают с костей, когда они летят, медленно и печально размахивая изорванными крыльями. Кости выпирают из сгнившей кожи, а разрезы в раздутом брюхе часто обнажают костяное содержимое их последнего сгнившего угощения. У падальщиков лысые головы, и при жизни они засовывали свои длинные шеи глубоко в тела добычи, покрываясь кровью и внутренностями. У них острые как бритва клювы, которыми они отрывали плоть своих жертв и ломали кости, чтобы добраться до мозга. Лапы этих неживых стервятников увенчаны устрашающими крючковатыми когтями, способными разорвать добычу на части с пугающей лёгкостью.

Падальщики жили как в горах к востоку от Нехекхары, так и в пустыне к западу. Огромное их количество также гнезилось в башнях и шпилях городов-гробниц



Нехекхары. После великой битвы, когда убитые заполняли протяжённое поле войны, падальщики слетались на пир столь огромными стаями, что закрывали собой свет солнца. Согласно надписям, они были священными животными, проводниками воли Уалатпа, бога падальщиков с головой стервятника. Он забирал души павших воинов на небеса для бесконечных сражений против демонов тьмы. Вследствие этого поверья Погребальный Культ хоронил трупы падальщиков в некрополях, и многие тысячи их были погребены в пирамидах царей-гробниц. По воле жрецов-личей эти почитаемые крылатые создания наполняются магической эссенцией и вновь взлетают в небеса, их ужасающие тела вселяют страх в тех, кто чувствует прикосновение их теней.

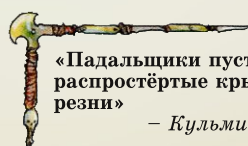
Стоит падальщикам пробудиться от сна смерти, они уже никогда не вернутся к отдыху в гробницах и склепах пирамид. Вместо этого они парят над землями Нехекхары, как и при жизни, неустанно выискивая добычу. Будучи примитивными зверями, падальщики повинуются инстинкту утоления бесконечного аппетита, и могут пролетать большие расстояния в поисках следующей добычи. Эти отвратительные создания давно поняли, что сражающиеся армии оставляют после себя множество трупов, и поэтому идущих на войну царей-гробниц сопровождают большие стаи падальщиков, кружащие высоко над ними.

Падальщики питаются плотью всего, что встретится им на пути. Эти стервятники — непривередливые хищники, способные пожирать как свежееубиенные тела, так и трупы, давно уже сгнившие от иссушающего жара пустынного солнца. Из-за своего огромного размера падальщики будут также охотиться и на живых. Когда они жаждут живой добычи, то предпочитают охотиться на раненых и слабых, ибо при жизни это были невероятно трусливые птицы, опасавшиеся сражаться с врагами, способными дать отпор. Однако, когда их жертвы отрезаны и превзойдены числом, ненасытный голод оказывается сильнее трусливой сущности и падальщики с шипящим криком пикируют на врагов, потроша их резкими ударами своих когтей.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Падальщик	2	3	0	4	4	2	3	3	4

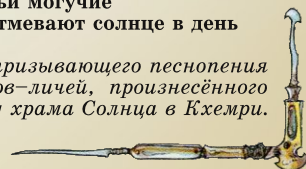
ТИП ОТРЯДА: Боевой зверь

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА: Полёт, Нехекхарская нежить.



«Падальщики пустыни, чьи могучие распростёртые крылья затмевают солнце в день резни»

— Кульминация призывающего песнопения жрецов-личей, произнесённого у храма Солнца в Кхемри.



МОГИЛЬНЫЕ РОИ

Гробницы и пирамиды некрополей заполнены высушенными останками скорпионов, скарабеев и множества других ядовитых созданий пустыни. Хотя они давно умерли, само присутствие жрецов-личей и царей гробниц наполняет их пустые тельца жизнью, и они выбираются из своих потайных мест вокруг погребальных храмов и под выжженными песками. Жрецы-личи давно уже научились управлять этими созданиями и могут призывать их по своей воле при помощи магических заклинаний. Поэтому, когда легионы царей гробниц выступают на войну, их сопровождает кишащий рой, рассыпающийся по земле чёрной волной ползущих тел. Те, кто достаточно глуп, чтобы сразиться с могильным роем, утонут в бесконечных волнах неживых насекомых, челюстями и клешнями пробивающих себе путь к теплу живой плоти. Те из жертв, кто пытается набрать воздуха или кричит в страхе, быстро замолкают, когда поток насекомых вливается в их вопящие глотки, заглушая крики боли и пожирая добычу изнутри.

Могильные рои привлекает поднимающая мёртвых магия, но более всего их притягивают к себе жрецы-личи и цари гробниц. Не обладая собственными душами, они легко поддаются контролю благодаря несгибаемой воле царей. Если же их предоставить самим себе, насекомые возвращаются к инстинктивному скрытному поведению, что делает их идеальными стражами пирамид спящих царей гробниц. Нарушители, достаточно глупые для того, чтобы убрать замковый камень, быстро поймут, что погребены под пульсирующим живым роем. Насекомых привлекает тёплая кровь живых, и они пытаются заглушить голод, который не может утолить никакое количество плоти. Жертв могильного роя, отравленных сотнями жалящих укусов, быстро пожирают, ибо нечестивые создания одинаково поедают и кожу, и одежду, и кости.

От могильного роя нельзя спастись, ибо размер этих существ таков, что они могут без помех пролезть в малейшую щель. Они легко могут путешествовать под блуждающими песками пустыни Нехекхары и появляются прямо под ногами ничего не подозревающей добычи. Могильный рой без предупреждения может выскочить из трещин в земле, затопляя её словно наводнение, и утащить сопротивляющихся и вопящих жертв в песок благодаря одному весу ползущих тел.

Из всех мёртвых созданий, составляющих основную массу могильного роя, два вида имели особое значение в обществе древней Нехекхары. Пожирающие плоть жуки Кхепра, с подобным черепу панцирем, считались посланниками бога Подземного мира Усириана. Они были проводниками его воли в мире смертных, и их глазами Усириан наблюдал за грехами всех людей. Поговаривали, что разочаровавшие Усириана подвергались после смерти наказанию. Их лишали права попасть в золотой рай загробной жизни и вместо этого ссылали в самые глубокие уровни Преисподней, где рой жуков Кхепра проникал в бессмертные тела, пожирая их изнутри до конца времён. Другим важным существом был пустынный скорпион с чёрными клешнями. Тело скорпиона было избрано Соктом, богом предательства и убийц. Древние нехекхарцы верили, что скорпион не нападёт на любого из жестоких последователей Сокта, поэтому обвинённых в убийстве сбрасывали в яму со скорпионами. Если жертва каким-либо образом выдерживала это испытание и выбиралась из ямы, это считалось знаком того, что она действительно пользовалась благосклонностью Сокта, а

потому и виновна в преступлении — что каралось смертью путём сбрасывания в яму со змеями. Те же, кто погибали в агонии от яда скорпионов, текущего по венам, хотя бы были чисты перед законом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Могильный рой	4	3	0	2	2	5	1	5	10

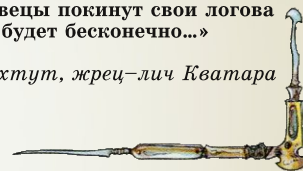
ТИП ОТРЯДА: Стая

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Погребённые в песках. Нехекхарская нежить. Ядовитые атаки.



«Узрите! Жалящие мертвецы покинут свои логова под песками, и их число будет бесконечно...»

— Кхарахтут, жрец-лич Кватара



РЫЦАРИ НЕКРОПОЛЯ

Рыцари некрополя — элитные воины, восседающие на гигантских, похожих на змей статуях. Они удерживаются на своих скакунах при помощи острого крюка, который прочно держат в одной из мумифицированных рук, в другой же они несут тяжёлое копье, пронзающее смертную плоть. Их исполинские скакуны крушат кости каждым ударом своего хвоста и глубоко вонзают клыки размером с ятаган в мягкую плоть.

Некрозмей изготовили для защиты входов в храмы Погребального Культа. Они очень высокие и даже в свернутом положении возвышаются над человеком минимум в два раза. Хотя стоящие на страже некоторых погребальных храмов некрозмей изображены в виде аспидов с черепами или двухголовых кровавых гадюк, подавляющее большинство этих изваяний создано в виде кхемрийской кобры с капюшоном, ибо Ку'аф, нехекхарский бог кобр, сделал их своим материальным воплощением. Про Ку'афа говорят, что он охотился на драконов, живших на Великой земле до прихода людей. Бог прятался в засаде под поверхностью пустыни, после чего бросался на добычу и вонзал клыки размером с копье в чешуйчатую шею. Яд кхемрийской кобры столь силен, что даже одной капли хватит, чтобы убить дюжину боевых коней или несколько десятков взрослых людей. Укушенные умирают с ужасной гримасой агонии на лице, так как каждый мускул в их телах сокращается до того момента, пока их кости и зубы не начинают трескаться и разрушаться. Именно этот яд таинственным образом сочится из клыков некрозмей.



У подножия каждой некрозмей находится пьедестал, в котором есть пустой альков. В каждом из них лежит саркофаг с рыцарем некрополя. При жизни эти воины служили в рядах священной стражи гробниц. Все они были верными солдатами и покрытыми боевыми шрамами ветеранами, но годы постоянного насилия и резни столь сильно отразились на психике этих воинов, что их кровожадность грозила перевесить их знаменитую военную дисциплину. Такие солдаты нарушали строй без предупреждения, и им более нельзя было доверить удерживать позиции, пока враг всё ещё жив. Такие действия подвергали жизнь царя смертельной опасности. Оказавшись перед выбором бесчестия и изгнания, многие совершали ритуальное самоубийство, но некоторые принимали ужасную смерть ради возможности вновь служить царю в его вечной армии. Такие храбрые солдаты делали надрезы на ладонях и размазывали кровь по брюху одной из гигантских некрозмей, после чего позволяли стекающему с клыков змей яду попасть в рану. Когда яд начинал терзать их тела, считалось, что Ку'аф вынесет приговор их душам, и те, кого сочтут достойными, переродятся в следующей жизни в качестве рыцарей некрополя — воинов, благословлённых умениями, мощью и силой богов. После смерти этих элитных воинов мумифицировали и хоронили со всеми их военными принадлежностями под теми самыми статуями, перед которыми они принесли себя в жертву.

Когда рыцарей некрополя пробуждают для службы в вечной армии царя гробниц, свернувшиеся над местом их отдыха некрозмей магическим образом также обретают подобие жизни. Всадника и скакуна оживляет один и тот же дух воина, и они двигаются как один, выступая на войну идеальными рядами вселяющей ужас кавалерии. Некрозмей неумоимо путешествуют под землёй, появляясь из глубин в потоках осыпавшегося с их тел песка; воины гордо стоят на их накрытых капюшоном спинах, опустив копья, готовые проливать кровь врагов. Змеиные тела ползут по полю боя, клинки, клыки и хвосты бьют во всех направлениях, сея горе и смерть на своём пути. Мало кто способен выстоять перед нападением рыцарей некрополя, ибо они невероятно сильны, и их тяжело сразить. Так как скакун и всадник делят душу на двоих, то лишь уничтожив обоих, противник может по-настоящему одолеть рыцаря. Мало кто из врагов способен на это.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Рыцарь некрополя	4	4	3	4	4	1	3	2	8
Капитан некрополя	4	4	3	4	4	1	3	3	8
Некрозмей	7	3	0	5	4	3	3	3	8

ТИП ОТРЯДА: Монстроидальная кавалерия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Смертельный удар (только всадники), Нехекхарская нежить, Ядовитые атаки (только некрозмей).

Каменная кожа: Рыцари некрополя обладают в сумме спасброском на 3+. Тут учтены комбинированные эффекты специального правила **Оживлённые изваяния** скакуна, доспеха всадника и его возвышенной позиции.

МОГИЛЬНЫЕ ОХОТНИКИ

Могильных охотников создавали древние нехекхарцы, чтобы обозначить пределы владений царя. На протяжении столетий перемещающиеся пески пустыни засыпали их и теперь они сокрыты в глубине дон. Могильные охотники — статуи, у которых тело змеи и верхняя часть туловища человека. Искривлённые позвоночники венчают нечеловеческие черепа, в чьих глазницах мерцает злобный недобрый свет. Они ждут, прячась под поверхностью пустыни, и проходящие мимо нарушители попадают в смертельную засаду. Когда ловушка захлопывается, несколько устрашающих, похожих на змей существ вырываются из-под земли и окружают добычу. Могильные охотники пронзают врагов богато украшенными посохами прежде, чем те поймут, что подверглись нападению. Но бояться их не за умение обращаться с этим оружием, ибо те, кто посмотрит им в глаза, превращаются в столбы песка, становясь неподвижными, как сами статуи, пока порыв ветра не развеет их и не рассеет песок по пустыне.

Заклинания, необходимые для пробуждения могильных охотников, сложны и замысловаты. Во-первых, жрец-лич должен собрать останки павшего нехекхарского воина, чьё костяное тело разрушено настолько, что нет никаких надежд на его восстановление. Затем жрецы-лич направляют вглубь пустыни во время полнолуния, где они разбрасывают останки по земле, подбрасывают в воздух измельчённые кости и произносят заклинание. Под конец ритуала они бросают на песок глаза пустынного василиска, и подношения уходят под песчаную

поверхность. Таким образом души тел воинов вселяются в каменные тела погребённых могильных охотников. Их опутывают могущественными чарами и заставляют веки вечные патрулировать земли в поисках нарушителей.

Могильные охотники могут закапываться в песок так же быстро, как и передвигаться по поверхности пустыни. Они — охотники, полагающиеся на инстинкт, способные почувствовать, как добыча устало пересекает местность наверху, и подготовить засаду абсолютно незаметно. Те, кто достаточно глуп, чтобы встретиться с могильными охотниками, магией превращаются в песок. Даже противники, поймавшие мимолётный взгляд этих созданий, могут обнаружить, что одна из конечностей у них на глазах рассыпается дождём из золотых частиц, а участь тех, кто смотрит дольше, уже предопределена. Про могильных охотников говорят, что они — воплощённое возмездие пустыни, но иногда их нападение может прерваться так же внезапно, как и началось. Счастливый выживший может увидеть лишь кончик хвоста, закапывающийся обратно под поверхность дюн, когда охотники уходят на поиски другой добычи.

Безрассудные герои утверждают, что могильного охотника можно обманом заставить посмотреть на собственное отражение, ибо эти чудища не обладают неуязвимостью к колдовским чарам своего взгляда, и по слухам их можно уничтожить при помощи лишь блестящей кирасы или зеркального щита. Правда, явно безопаснее попытаться проползти под могильным охотником и отрубить ему голову, но даже тогда не стоит смотреть на обезглавленное чудище, ибо после смерти в их адских глазах остаётся слабый отблеск мистической силы.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Могильный охотник	7	3	3	4	4	3	3	2	8

ТИП ОТРЯДА: Монстроидальная тварь

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Погребённые в песках. Нехекхарская нежить.

Превращающий взгляд: Это стрелковая атака со следующим профилем:

Дальность	Сила	Особенности
8"	1	См. ниже

Превращающий взгляд — магическая атака, не требующая броска на Попадание. Вместо этого, когда отряд стреляет, киньте артиллерийский кубик за каждого могильного охотника в отряде и сложите результаты. Цель получает равное итоговому результату число автоматических попаданий. При броске на Раны после этих попаданий замените Стойкость цели показателем её Инициативы. Если у цели есть несколько параметров Инициативы, всегда используйте самый высокий. Цели без Инициативы неуязвимы к этой атаке. Против превращающего взгляда неприменимы спасброски за доспехи. Наконец, за каждую выпавшую осечку могильные охотники получают D3 автоматических Ран без спасбросков за доспехи, так как они ловят взгляды собственных отражений в клинках мечей или блестящих щитах врагов.

УШАБТИ

Выполненные по образу и подобию богов и богинь Нехекхары, ушабти — статуи, стоящие на страже по периметру некрополей и в коридорах великих пирамид царей гробниц. Ушабти — впечатляющие памятники, и все находящиеся в их тени испытывают трепет. Во времена нужды жрецы-личи пробуждают их могущественными заклинаниями, и со звуком трескающегося камня готовые сражаться ушабти молча сходят со своих постаментов и помостов. В древние времена живые воины Нехекхары были очень рады тому факту, что ушабти бились на их стороне, ибо разве мог кто-то не вдохновиться физическими воплощениями богов, идущими в бой рядом с ними?

Древние нехекхарцы верили, что их боги и богини обитали в Великой земле до появления людей. Говорят, жизнь божеств длилась тысячи лет. После этого золотого века, когда боги ходили подобно людям, они превратились в невидимых духов, способных принимать любое желаемое обличье. Потому вышло так, что Асаф, прекрасная богиня возмездия и магии, избрала обличье гадюки, в то время как остальные выбрали крокодила, льва, стервятника и некоторых других устрашающих животных пустыни. Почти всегда боги этого великого пантеона изображены в этих могучих обличьях, и стоящих на страже некрополей Нехекхары ушабти обычно создают по их подобию. Часть наиболее распространённых статуй изображают шакалоголового Джафа, бога войны и мёртвых, и ястребоголового Фактха, бога небес, чей пронзительный взгляд, по слухам, способен видеть грехи умерших. Эти

величественные скульптуры, изготовленные из камня, мрамора и даже нефрита, украшены превосходным золотом и сверкающими гладкими самоцветами.

Ритуалы, необходимые для оживления этих высоченных статуй богов, намного сложнее и запутаннее, чем те, что требуются для пробуждения легионов воинов-скелетов. В результате, ушабти намного более стойкие, чем костяные воины вечной армии царей гробниц, и их воинские души связаны намного более могущественной магией.

С древнего языка Нехекхары слово «ушабти» буквально переводится как «избранник богов». Воистину, боги не разрешают простым смертным вселяться в статуи, созданные по их образу и подобию. Лишь самые могучие души, души особенно храбрых воинов и героев-чемпионов, считаются достаточно достойными для оживления изваяния ушабти. Поэтому в ушабти вселяются души самых могучих героев Нехекхары. Слово боги войны, они шествуют по полю боя, излучая силу и характер изображаемых божеств. Их застывшие тела способны выдержать невероятные повреждения, и они крайне сильны. С пренебрежительной лёгкостью ушабти способен одной рукой раздавить стальной шлем противника вместе с его содержимым.

Ушабти вооружены огромным ритуальным оружием, от посохов с широкими клинками, которые можно поднять лишь усилиями трёх смертных, до великих луков, выпускающих стрелы размером с копьё. Это могущественное оружие изготовлено и украшено столь же искусно, как и сами вооружённые им ушабти, а на его золочёной поверхности дюжина скульпторов выгравировала замысловатые узоры и иероглифы. В бою ушабти легко управляются с этим огромным оружием. Каждый широкий взмах их клинков продерывает кровотокающую просеку в рядах врагов, а каждая выпущенная стрела пронзает цель, вызывая фонтан костей и крови.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Ушабти	5	4	2	4	4	3	3	3	8
Древний ушабти	5	4	2	4	4	3	3	4	8

ТИП ОТРЯДА: Монстроидальная пехота

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Стрелы Асаф. Нехекхарская нежить.

СНАРЯЖЕНИЕ:

Великие луки: Стрелы размером с копьё, выпущенные из этих могущественных луков, способны с лёгкостью пронзить защищённого доспехом рыцаря, и нанести ужасные раны даже самым стойким врагам.

Великие луки — стрелковое оружие со следующим профилем:

Дальность	Сила	Особенности
30"	6	Залповый огонь

МОГИЛЬНЫЕ СКОРПИОНЫ

Могильные скорпионы — могущественные творения Погребального Культа, созданные путём смещения камня, металла, лакированного дерева и расплавленной кости. Они прячутся под поверхностью пустыни и атакуют внезапно и без предупреждения, врываясь в битву в потоках песка. Они — смертоносные противники, ибо хвост могильного скорпиона снабжён мощным жалом, способным поразить даже самого большого врага, и они располагают огромными клешнями, способными разрезать человека пополам. По мере продвижения вперёд на восьми сегментированных ногах они разрывают на части всё, что попадаете им на пути.

Могильных скорпионов вырезают и изготавливают в виде гигантских мифических скорпионов, которые, по преданиям, стоят на страже у входа в Подземный мир Нехекхары. Эти легендарные существа, как считалось, защищают Царство Душ от нападений тёмных демонов, жаждущих насытиться душами умерших царей.

Могильные скорпионы также служат в качестве саркофагов, ибо в панцире каждого творения заключено мёртвое тело древнего жреца-лича. Хотя жрецы-личи не могут умереть естественной смертью, многие погибли от ран, полученных в бою. Павших бальзамируют и заключают в теле могильного скорпиона. В ходе особого ритуала, символизирующего смерть, внутрь также помещаются особые сосуды с их жизненно важными органами или теми иссохшими останками, что ещё уцелели. Однако какая-то часть духа жреца-лича всегда остаётся заключённой в его мумифицированном теле. При помощи заклинаний эти угли вновь разжигаются, наполняя неживые тела могильных скорпионов силой. Этот магический источник также в той или иной степени защищает скорпиона от заклятий вражеских чародеев, чьи заряды колдовской энергии останавливаются и исчезают в панцирях неживых созданий, растворяясь без всякого вреда.

Каждый изготовленный в виде скорпиона саркофаг исписан охранными иероглифами, и для оживления жрецы-личи проводят церемонию пробуждения. Если ритуал проведён правильно, могильный скорпион наполнится остаточной силой заключённого в нём трупа. Этот ритуал невероятно сложен и длится от восхода луны до первых лучей рассвета. Мельчайшая ошибка или неправильное слово могут окончиться печально — рой могильных скорпионов может вырваться из-под песчаной поверхности и справиться с жрецом-личем, или духи пустыни вывернут тело волшебника наизнанку и пожрут его иссохшие останки. В лучшем случае ритуал не удастся и придётся начинать с самого начала. Иногда, несмотря на то, что каждый слог произнесён правильно, некоторые из древних жрецов уже больше не реагируют на заклинания пробуждения. То, что эти создания действительно мертвы, сомнительно, ибо искры силы всё ещё излучают тепло в их панцирях. Больше полагают, что жрецы-личи, привязав свои души к миру смертных, лишили бога Преисподней того, что принадлежит ему по праву. Поэтому считается, что это ревнивое божество не всегда согласно расстаться с долгожданной добычей, позволив душам жрецов-личей покинуть Царство Душ.

Когда цари гробниц идут на войну, жрецы-личи бросают свой магический вызов и пробуждают могильных скорпионов. Те из них, кто отвечает на заклинания, пересекут под землёй десятки километров перед тем, как вырваться на поверхность и обрушить на

врагов острые как бритва клешни и жалящие хвосты. Вырывающаяся из песка туша могильного скорпиона — ужасающее зрелище, зачастую последнее, что видят их враги.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Могильный скорпион	7	4	0	5	5	3	3	4	8

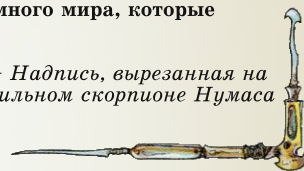
ТИП ОТРЯДА: Монстроидальная тварь

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Погребённые в песках. Смертельный удар. Сопротивление к магии (1), Нехекхарская нежить, Ядовитые атаки.



«Бойтесь стражей Подземного мира, которые бродят среди нас!»

— Надпись, вырезанная на могильном скорпионе Нумаса



КХЕМРИЙСКИЙ БОЕВОЙ СФИНКС

Кхемрийские боевые сфинксы — огромные львиные статуи, которые крушат ряды врагов, давя их, словно назойливых насекомых. Этим существам практически невозможно повредить, ведь их прочную каменную кожу способен пробить лишь самый мастерский удар — всё, что не является прямым попаданием из боевой машины, вероятнее всего, не нанесёт никакого вреда. На спине каждого боевого сфинкса находится богато украшенный паланкин с несколькими стражами гробниц. Эти элитные воины направляют действия своего зверя так, словно он — лишь продолжение их мумифицированных тел, и вонзают в находящиеся внизу врагов большие двуручные копья.

Боевых сфинксов впервые создали в Кхемри, чтобы охранять входы во внутренние святилища царей. Со временем правители других городов потребовали похожих хранителей, и вскоре сфинксы встали на страже каждой погребальной пирамиды. Здесь, в гигантских круглых покоях, они, как говорят, рыщут в поисках нарушителей, пока цари спят. У некоторых владык даже есть сфинксы, созданные для охраны их собственных священных саркофагов, и такие звери особенно богато и искусно украшены. После пробуждения царь гробниц отправится на своём величественном боевом сфинксе на битву, ведя свою армию из погребальных палат под ослепляющий свет солнца.

Как и с любой нехекхарской скульптурой, не существует двух одинаковых кхемрийских боевых сфинксов. Некротекторы всегда старались творить более

величественные и впечатляющие вещи, чем то, что создали их предшественники. Некоторые боевые сфинксы располагают скорпионным хвостом, наполненным сильным ядом, в то время как другие дышат огнём, сжигая врагов слепящими струями пламени. Создание нового сфинкса происходит редко, поэтому почти все из тех, которых видят шагающими рядом с армиями царей гробниц, существуют уже тысячи лет. Если одно из этих огромных изваяний каким-либо образом уничтожено в битве, костяные рабочие бригады соберут его священные остатки и доставят обратно в города Нехекхары, где они будут восстановлены и воссозданы некротекторами некрополей.

Кхемрийские боевые сфинксы — устрашающие противники, и те из врагов, что не отступят перед ними, будут сокрушены каменными когтями или разорваны на части клыкастыми челюстями. Однако это лишь часть всей их разрушительной мощи. Когда сфинкс прыгает на добычу, все, кто оказался в его тени, обречены. Когда львиное чудовище приземляется, оно обрушивает огромные конечности на землю с ужасающей силой. Получающаяся в результате ударная волна сбивает врагов с ног, измельчая органы и кроша кости. Пережившие этот подобный землетрясению удар окажутся в кратере среди изломанных, искореженных тел. Правда, для всего, что попадёт прямо в эпицентр удара, надежды уже нет. От этих раздавленных несчастливцев остаётся лишь густой красный туман, который дождём накрывает оглушённых товарищей жертв.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Кхемрийский боевой сфинкс	6	4	0	5	8	5	1	4	8
Экипаж стражей гробниц	—	3	3	4	—	—	3	1	8

ТИП ОТРЯДА: Монстр

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Смертельный удар (только для экипажа стражей гробниц), Большая цель. Нехенхарская нежить. Ужас.

Громовое сокрушение: После атак своего экипажа боевой сфинкс может обменять все свои атаки на одно **Громовое сокрушение** (хотя он по-прежнему может совершать **Громовое нападение**). Сделайте бросок на **Попадание** против самого высокого WS у вражеских моделей, касающихся сфинкса подставками. В случае успеха положите малый шаблон так, чтобы он касался подставки сфинкса. Любые модели пехоты, боевых зверей или стай, попавших под шаблон (дружественные или вражеские!), получают попадание силой 3. Модель, попавшая под центр шаблона, вместо этого получает попадание силой 9 со специальным правилом **Многочисленные раны (D3)**. Другие типы подразделений слишком велики для того, чтобы их можно было раздавить, и ничего не получают.

Экипаж паланкина: Если кхемрийский боевой сфинкс не используется персонажем в качестве скакуна, им управляет экипаж из четырёх стражей гробниц. Как и у колесницы, у монстра и экипажа — свои параметры, но они считаются одной моделью.

При движении модель всегда использует значение параметра M сфинкса. Он и экипаж имеют свои собственные параметры WS, S, I и A. Каждый может атаковать любого противника, который касается модели подставкой.

Все попадания по сфинксу определяются согласно его параметров T и W, и он использует свой спасбросок за броню. В битве нападающие на него вражеские модели делают броски против его WS при бросках на **Попадание**.

Помимо этих исключений, кхемрийский боевой сфинкс считается монстром во всех отношениях, как описано в книге правил Warhammer. Его может взять в качестве скакуна царь или принц гробниц, которые заменяет весь экипаж стражей гробниц. В этом случае стрелковые атаки по нему будут попадать в результате броска D6 на 1–4, а по персонажу — на 5+, как обычно.

УЛУЧШЕНИЯ:

Ядовитое жало: У многих статуй есть скорпионье жало, истекающее смертельным ядом, способным превратить кровь жертвы в кипяток.

Все атаки модели с этим улучшением имеют специальное правило **Ядовитые атаки**. Это не влияет на атаки экипажа, оседлавших модель персонажей (если таковые есть), **Громовое сокрушение** или **Громовое нападение**.

Огненный рёв: Ужасный рёв кхемрийского боевого сфинкса порождён жаром тысячи погребальных костров.

Боевой сфинкс с этим улучшением получает **Дыхательное оружие** с силой 4 со специальным правилом **Огненные атаки**.

БАГРОВЫЙ ЦАРЬ

Имратепис, Багровый Царь Нумаса, был агрессивным и блестящим военачальником. Его храбрые легионы легко можно было распознать по их кроваво-красным знамёнам и щитам, а сам Имратепис отправлялся на войну верхом на великолепном кхемрийском боевом сфинксе, чьи бока были тёмно-алого цвета. На протяжении своей смертной жизни царь Имратепис сражался вместе с Алкадизааром Завоевателем, и был одним из главных заместителей великого правителя. Багровый Царь участвовал во множестве ключевых сражений, включая подчинение Ка-Сабара, усмирение орочьих племён Чёрных кабанов и разрушение проклятой Ламии, где Имратепис одолел нескольких вампиров в личном поединке.

После смерти жажда битвы царя Имратеписа более не сдерживалась мудростью Алкадизаара. После восстания из своего священного саркофага Багровый Царь немедленно занялся возвращением земель, покорённых им столетия ранее. На севере Имратепис и его легионы опустошили Скверноземье подобно кровавому урагану. Расположившись на защищённой платформе своего кхемрийского боевого сфинкса, Багровый Царь сразил множество зеленокожих дикарей. Имратепис возглавлял каждую атаку, будучи впереди, он вонзал свой кривой клинок с золотым лезвием глубоко в плоть врагов, а его сфинкс, истекая кровью убитых, рассекал орды орков и крушил их тела своими конечностями. После этого разгорячённый царь направил свои мёртвые легионы на восток к горам Скорби, пересекая укрытые ветрами перевалы в поисках новых врагов, которых он уничтожит.

Высокомерие царя Имратеписа подвело его, и в конечном итоге он был разбит ограми из племени Громового копыта. Имратепис ошибочно считал огров не более чем тупыми громилами. Вследствие этого Багровый Царь оказался абсолютно не готов, когда огры устроили нежити засаду, выпустив стадо несущихся сломя голову носорогобыков в очень узкой долине Кинжалного зуба. Огромные пещерные звери стёрли костяные легионы Багрового Царя в порошок, и лишь Имратепис, восседая на своём карминном боевом сфинксе, остался в живых. Хотя скакун сильно пострадал и его каменное тело потрескалось, огромный сфинкс не сдался. Увы, Имратепис был теперь один, окружённый всем огровским племенем. Несмотря на это, с проклятием на устах Багровый Царь и его потрепанный скакун направились в бой, сразив дюжину огров перед тем, как, наконец, пасть под сокрушительными ударами Железобрюхов племени. После битвы, перед возвращением в своё горное логово, огровский тиран Фольгат Тучный оторвал у царя гробниц ногу и сделал из неё зубочистку.

Однако царский род царя Имратеписа на этом не прервался, и принц Ракаф Третий, династический наследник Багрового Царя, выдвинулся из Нумаса уже спустя десять лет, чтобы отомстить за отца.

Для уничтожения огров из племени Громового копыта Ракаф Третий вёл к горам Скорби не одного, но дюжину кхемрийских боевых сфинксов. Массивные львиные статуи взобрались на вершину скалы Крагг, нависавшей над логовом огров, после чего обрушили свои каменные конечности на горный скат. Сошедшая титаническая лавина похоронила всё племя Громового копыта под несколькими тысячами тонн камня и льда.

НЕКРОСФИНКС

Некросфинксы — кошмарные твари разрушения, что скачками передвигаются по воздуху, а затем пикируют на своих охваченных ужасом жертв, выкашивая живых, словно жнец пшеницу в поле. Ничто не может устоять перед этими ужасающими созданиями, которые не останавливаются, пока не уничтожат всё на своём пути.

Некросфинкс — необычная и вызывающая страх статуя, представляющая собой странную помесь мифических существ, которые, согласно поверьям, населяют Подземный мир Нехекхары, поддерживая порядок среди почтенных мертвецов. У некросфинкса тело и лицо человека, а вооружён он огромными, похожими на косы, клинками, способными одним ударом обезглавить дракона. Многие имеют также хвост, как у скорпиона, позволяющий им ещё лучше справляться с ролью защитников от порождений зла. И, наконец, на спине статуи располагается пара замысловатых крыльев, подражающих крыльям соколов, что парят в вышине над Подземным миром, зорко следя за тем, чтобы не ускользнули души проклятых. Поверье гласит, что путём соединения всех этих частей воедино древние нехекхарцы создали настолько совершенного бойца, что он наделён силой сразить всех их неприятелей. Тем не менее, многие из жрецов-личей Погребального Культа считали эти скульптуры исчадиями, чьё существование станет проклятием для страны, потому как подобным тварям явно не место в мире смертных. Чума и голод, затянувшиеся на целое последовавшее столетие,

убедили суеверных царей Нехекхары, что следует винить некросфинксов, но никто не осмелился уничтожить статуи, опасаясь гнева богов Подземного мира. Вместо этого в пустыне выкопали огромные ямы, в которых и погребли некросфинксов, почти позабытых по прошествии времени.

Некросфинксы так и находились во тьме, пока тысячелетие спустя в Нехекхару не вторглась из Скверноземья могучая орочья орда. На острие атаки зеленокожих находилась пара десятков чудовищных виверн, уничтожающих всё на своём пути. Когда орда направилась в сторону Кхемри, Сеттра лично отдал Погребальному Культу приказ пробудить древних некросфинксов. Страшась гнева Сеттры более всего прочего, поникшие жрецы подчинились и начали магическую церемонию недельной продолжительности. По завершении ритуала пыльной сотряс мощный грохот. Мгновениями спустя земля взорвалась фонтанами сухого грунта, и на поверхность выбралась дюжина некросфинксов. Не задерживаясь, каменные чудища бросились на зеленокожих, уничтожая дикарей каждым взмахом своих огромных когтей. Их убийственный натиск не могли остановить даже могучие виверны — кошмарные статуи одним ударом своих острых как бритва клешней разрубали толстые, защищённые чешуёй шеи чудищ. Вновь поднятые из песков пустыни, все некросфинксы с той поры снова гордо стоят в свете солнца, образуя важную составляющую часть бессмертной армии царей гробниц, сея смерть и разрушения везде, куда бы они не направлялись.

Жрецы-личи полагают, что в отличие от прочих боевых статуй, состоящих на вооружении костяных легионов царей гробниц, некросфинкс приводится в действие не душой доблестного воина. Они, напротив, верят, что жизнь в эти ужасающие создания вдохнули зловещие боги, Фа'а и Усекф. Сказывают, что эти злобные божества скрываются в огромных гробницах под песками, где прочие боги заключили их за тягу к разрушению. Если жрецы-личи правы, значит, таинственные божества всё же нашли способ выпустить в мир свою ярость. Какова бы ни была истина, глубоко внутри каждого некросфинкса пылает потребность разрушать, и лишь наложенные заклятия подчинения являются единственной силой, которая сдерживает их от того, чтобы обратиться против своих создателей и разнести Нехекхару в клочки.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Некросфинкс	6	4	0	5	8	5	1	5	8

ТИП ОТРЯДА: Монстр

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Полёт, Смертельный удар, Большая цель, Нехекхарская нежить, Ужас.

Обезглавливающий удар: Перед осуществлением бросков на Попадание выберите, к какой из атак некросфинкса будет применено это правило, бросок для неё будет отдельным. Эта особенная атака имеет Силу 10 и на неё действует специальное правило Героический смертельный удар.

УЛУЧШЕНИЯ:

Некросфинкс может быть усовершенствован Яговитым жалом, которое действует так, как указано на стр. 49.



НЕКРОЛИТИЧЕСКИЙ КОЛОСС

Возвышаясь над костяными легионами царей гробниц, в бой идут могучие статуи почитаемых героев и царей древности. Эти каменные великаны – некролитические колоссы, против которых не устоит никто.

В древнейшие времена, до возвышения Сеттры и основания Погребального Культа, были распространены многочисленные легенды о существах невероятного роста, шагающих по земле. Согласно полузабытым манускриптам, боги Нехекхары оставили этих воинов-гигантов для охраны страны, дабы бессмертные стражи защищали их владения от злобных демонов. Потому считается, что создателями наиболее древних среди некролитических колоссов являлись сами боги. Однако нехекхарцы древности соорудили бесчисленное количество прочих, придавая форму огромным каменным глыбам и вырезая их прямо в склонах утёсов и пирамид. Теперь каждый некрополь Нехекхары охраняется, по меньшей мере, одной из этих впечатляющих статуй. За стенами древних городов колоссы высятся неподвижными часовыми, на протяжении целых эпох охраняя важные проходы и перевалы от яростных чудиц и вражеских войск.

Сделанные по облику выдающихся героев древности, некролитические колоссы выглядят внушительно и величаво. Их тела покрыты орнаментом из костей, черепов и прочих погребальных элементов. Более того, одержимость нехекхарцев смертью и бессмертием проявилась в том, что некоторые колоссы даже

выглядят, словно скелеты великанов. Каменные туловища этих скульптур облачали в кованые кирасы, наручи, иногда в огромные шлемы с гребнями, щедро украшая оные декоративной чеканкой.

Когда мастерство жрецов стало достаточно велико, те направили свои способности на то, чтобы вселить в огромные статуи души выдающихся воинов Нехекхары, ибо кто осмелится противостоять в бою подобным созданиям? На заклинания вызова затрачивается много времени и сил, что требует совместных усилий множества жрецов-личей. Нагнетаемая в некролитические колоссы магия столь сильна, что после одушевления могучим телам для функционирования уже более не требуются заклинания жрецов-личей. Колоссы будут мгновенно реагировать на присутствие незваных чужаков и нападать на них. Приходя в движение от своей неподвижной вахты, они страхивают пыль и песок, наслоившиеся на их огромных телах, и неумолимо надвигаются на нарушителей.

Колоссы оснащены классическим оружием и доспехами, только огромного размера, их длинные луки и гигантские мечи величиной с тролля. Некролитический колосс — весьма могущественный противник, способный одним ударом разрубить защищённого доспехами рыцаря вместе с лошадью. Зрелище сражающихся некролитических колоссов вызывает ужас. Сама пустыня сотрясается от их шагов, а звуки тяжёлой поступи отдаются мощным барабанным боем, предвещающим надвигающуюся гибель. Колоссов почти невозможно остановить, когда они крушат врагов своими ногами, разбрасывая во все стороны мёртвые и искалеченные тела.

БОЕВЫЕ СТАТУИ НЕХЕКХАРЫ

В античные времена высшего статуса достигали не только элитные солдаты легионов Нехекхары. На стенах гробниц и саркофагов также записаны и имена бесчисленного числа боевых статуй.

Таковыми созданиями были Костяные великаны Бхагара — величественные некролитические колоссы, чьи вырезанные из белого мрамора конечности и тела, как рассказывают, были неотличимы от настоящей кости. Снова и снова Костяные великаны бросались в бой, и против этих гигантских воплощений смерти с лицами скелетов не могли выстоять даже самые отважные герои. Алебастровая Армия Кватара, возможно, была даже более устрашающей — целые армии были растоптаны шеренгами её бойцов цвета слоновой кости. Эти высоченные ушабти сражались словно боги, которых изображали своим обликом, и когда после выигранных сражений они снова возвращались в ниши Белого дворца, кровь поверженных ими ещё не успевала просохнуть на их телах.

Изумрудные Часовые Либараса, золотые боевые сфинксы царя Анубекха, Страж Черепов Погребальной долины... длинен список легендарных изваяний. Рассказывают, однако, что все эти статуи размерами и величием затмевает иероскорпион Кхемри, титаническая фигура которого, величиной с погребальную пирамиду, была изготовлена из обсидиана насыщенного чёрного цвета и закалённой в крови бронзы. Это исполинское создание и по сей день бродит в пустыне, охотясь за всяким, кто осмелится вторгнуться в Землю мёртвых.

M WS BS S T W I A LD

Некролитический колосс 6 3 2 6 6 5 1 4 8

ТИП ОТРЯДА: Монстр

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Стрелы Ясаф, Большая цель, Нехекхарская нежить, Ужас.

Неудержимый натиск: В ход, когда некролитический колосс атаковал, каждая нанесённая в ближнем бою Рана позволяет ему сразу же провести дополнительную атаку. Имейте в виду, что это правило также распространяется и на эти дополнительные атаки, но не на Громовое нападение.

ОСНАЩЕНИЕ:

Лук пустыни: Лишь некролитические колоссы способны использовать эти массивные луки, огромные стрелы которых скашивают ряды врагов. Лук пустыни — это стреломёт с характеристиками, указанными ниже. Стрельбу можно вести даже в случае перемещения колосса.

Дальность	Сила	Особенности
48"	6	Множественные ранения (D3)

От нанесённых луком пустыни ран спасброски за доспех не работают.

ИЕРОТИТАНЫ

Иеротитан — это громадная ожившая статуя, резное лицо которой выполнено по подобию одного из нехекхарских божеств смерти. Эти идолы излучают зловещую ауру магии; сказывают, что стоящий в их тени может услышать безжалостный смех древних богов.

Иеротитанов создавали для размещения в главных залах погребальных пирамид царей гробниц. Существовало верование, что для душ почивших царей они будут выполнять роль проводников, отвечающих за их сопровождение из мира смертных в Царство душ.



При создании иеротитана не жалели никаких расходов, и их высоченные статуи были богато украшены золотом и драгоценными камнями. В одной руке иеротитана находится изысканный посох с иероглифом бога солнца, что должен освещать иеротитану путь при переходе через бездну, разделяющую мир смертных и Царство душ. Свет отгоняет обитающих во тьме злых духов — демонов, жертвами которых иначе могли бы стать души тех, кто проходит сквозь пустоту. Другой рукой иеротитан сжимает весы. Согласно преданиям, именно на этих весах бог Подземного мира взвешивает душу царя, оценивая, достойна ли та войти в царство почтенных мертвецов, или же место ей в огненных ямах Преисподней. Мощные заклятия наложены на оба эти предмета, от которых зависит судьба бессмертной души царя. В бою иеротитан может посредством своего посоха направлять свет бога солнца, сжигая его ослепительными лучами тех, кто окажется на пути. Кроме этого, иеротитан может высвободить силы, заключённые в весах предвидения, и души его врагов будут вырваны из тел неосязаемыми когтями.

Внутри грудной клетки иеротитана покоится мумифицированное тело древнего жреца. Это те верховные жрецы Погребального Культа, которые жили и умерли смертными в те времена, когда их знаний ещё было недостаточно, чтобы вечно ступать по землям Нехекхары. На протяжении всей жизни эти жрецы постигали искусство общения с богами. Они служили своему царю при жизни, а их души продолжают служить ему и после смерти. Именно душа усопшего жреца, подготовленная с помощью магии, позволяет иеротитану перемещаться сразу в обоих мирах, служа проводником между двумя царствами.

Для иеротитана мир выглядит сном. Само его присутствие на поле боя создаёт прямую связь между миром смертных и Царством душ, посредством которой боги внимают ритуалам жрецов-личей. Когда иеротитан перемещается по земле, заклинания Погребального Культа обретают великую силу. Целые полки вражеских солдат засасывает в песок при произнесении простейшего заклинания, и единственный слог, прочтённый с магического свитка, может призвать огромные стаи пустынной саранчи, которая обволакивает и пожирает врагов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Иеротитан	6	3	0	6	6	5	1	3	8

ТИП ОТРЯДА: Монстр

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Оживлённые изваяния. Большая цель. Нехекхарская нежить. Ужас.

Проводник душ: Для жрецов-личей армии иеротитаны выполняют роль магического средоточия. Если дружелюбный волшебник с правилом **Нехекхарская нежить** находится в пределах 12 дюймов от одного и более иеротитанов, то добавляет +D3 к результату каждой попытки применения заклинания (делайте броски для бонуса при каждой попытке).

ОСНАЩЕНИЕ:

Знак Птра: Сказывают, что знак Птра освещает путь в Царство Душ светом бога солнца.

Связанное заклинание (уровень силы 3). **Знак Птра** содержит заклинание **Пылающий взор Шема** (см. магическую школу **Света**).

Весы Усириана: Души узревших весы Усириана попадают на суд бога Подземного мира, и те, что признаны недостойными, обрекаются на забвение.

Весы Усириана содержат заклинание **Испивающий душу** (см. магическую школу **Смерти**).

КРАТЕР БРОДЯЧИХ МЕРТВЕЦОВ

Соперничество между царём Марак Иманотепом и царём Разетры Уштепом привело к тому, что они повели свои легионы нежити через пустыню, чтобы поставить точку в междоусобице, которая не прекратилась при их жизни.

Две армии столкнулись в огромном кратере, расположенном меж обоих городов, и мумифицированные правители сошлись в поединке подле полузакопанного иеротитана. Поединок царей продолжался несколько часов, но мёртвые их тела не знали усталости, и воодушевление битвы сменилось угрюмой ожесточённостью.

Раздосадованные сражающиеся цари, обвиняя богов за проклятие своего существования, излили на них свой гнев, разразившись потоком оскорблений. Слова их не остались незамеченными, ибо иеротитан, в тени которого сражались правители, был в буквальном смысле проводником между миром смертных и Царством душ. Божества услышали богохульные речи так отчётливо, словно те были брошены им в лицо, и гнев их был страшен.

Боги наложили проклятие на царей-соперников, которых обрекли вести бесконечную войну. И поныне по всему обширному кратеру сражаются бесчисленные тысячи скелетов-воинов, а колесницы сталкиваются друг с другом, сминая своих врагов в пыль. Однако кратер пронизывает магическая энергия, и сломанные кости сражённого скелета тут жерастаются, и боец поднимается на ноги, снова готовый сражаться. Более трёх тысячелетий продолжается сражение, а в центре кратера бесконечным поединком заняты два древних царя. Говорят, что по краям кратера располагается сотня иеротитанов, и боги лично наблюдают за вечным боем, просящим у них на глазах.

СЕТТРА НЕТЛЕННЫЙ

ВЕЛИКИЙ ЦАРЬ НЕЕХАРЫ

Сеттра Нетленный правит всеми царями гробниц. Он — безжалостный повелитель, чья тяга к завоеваниям не знает пределов. Могущество Сеттры куда значительнее, чем у любого из прочих царей, и он обладает такой несгибаемой волей, что потребность отдыхать в саркофаге у него отсутствует. Вместо этого он, правитель опустевшей страны, решил бодрствовать. Теперь Сеттра бессмертен, чего столь страстно желал при жизни, и цивилизации, что стали процветающими за время его отсутствия, испытают силу его гнева.

На войну Сеттра выезжает на волшебной колеснице, возложив на царственную голову символ своей власти — Корону Нехекхары. Сеттра — опытный и свирепый воин и преследует своих врагов без пощады, словно косой выкашивая ряды смертных каждым взмахом своего благословенного клинка.

Сеттра — единственный из царей гробниц, владеющий секретами жрецов-личей. Понимая заклинания, Сеттра не способен полностью овладеть их магическим искусством из-за своего непреходящего разочарования в нём. Так и не прошив обман представителям Погребального Культа, Сеттра, тем не менее, нуждается в их услугах для призыва своих вассалов-царей и управления своим царством. Однако глупцом будет жрец-лич, решивший, что сможет обрести власть над царём Кхемри. Любой, кто вызовет гнев Сеттры, будь то жрец-лич или кто иной, будет разорван на части.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Сеттра Нетленный	4	7	3	6	5	4	3	5	10
Колесница Богов	—	—	—	5	5	5	—	—	—
Костяной скакун	8	2	—	3	—	—	2	1	—

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, царь гробниц и жрец-лич)

МАГИЯ: Сеттра Нетленный — волшебник первого уровня. Он использует заклинания из **Магии Нехекхары**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Проклятие (см. стр. 30), Горючий, Да свершится моя воля, Нехекхарская нежить.

Сеттра Великий: Если в армии находится Сеттра Нетленный, он должен быть вашим генералом.
Вдохновляющее присутствие Сеттры имеет дальность 18 дюймов.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

Корона Нехекхары: Объединяя в себе несколько корон, этот царский головной убор даёт Сеттре возможность наполнять своей несгибаемой волей всех, кто находится поблизости.

Зачарованный предмет. Специальное правило Сеттры Нетленного **Да свершится моя воля** действует не только на отряд, к которому он присоединится, но и на все дружественные отряды **Нехекхарской нежити** в пределах 6 дюймов от него.

Колесница Богов: Эта мощная колесница несёт на себе благословение всех богов и богинь Нехекхары, и её колёса горят ярким таинственным пламенем.

Зачарованный предмет. Сеттра управляет серпоносной колесницей, запряжённой четырьмя костяными скакунами. Профиль указан выше. **Таранные удары** колесницы Богов считаются магическими атаками, к которым применяется специальное правило **Огненные атаки**. Колесница имеет спасбросок за броню на 4+.

Брошь-скарабей Усириана: Этот талисман, изготовленный по образу жука Кхепра с панцирем в виде черепа, окружает своего носителя защитными чарами Усириана, бога Подземного мира.

Талисман. Брошь-скарабей Усириана наделяет Сеттру Нетленного и колесницу Богов магическим спасброском на 4+ и специальным правилом **Сопротивление магии** (1).

Благословенный клинок Птра: Сие достойное оружие было благословлено Птра, богом солнца. Добела раскалённое жаром пустынного солнца лезвие клинка заставляет пылать сам воздух, и светится столь ярко, что ослепляет противников Сеттры.

Магическое оружие. К ударам от благословенного клинка Птра применяется специальное правило **Огненные атаки**. Для Ран, нанесённых этим оружием, неприменимы спасброски за доспех. Дополнительно к этому, персонаж или монстр, получившие от благословенного клинка Птра одну и более Рану, до конца игры получают модификатор -1 к броскам на Попадание (и при стрельбе, и в ближнем бою).

ГЛАШАТАЙ НЕКАФ

ВЕСТНИК СЕТТРЫ

Некаф — избранный глашатай Сеттры, его личный чемпион и наиболее доверенный слуга, преданный ему и в жизни, и в смерти. Когда Сеттра оставил бранный мир, Некаф первый последовал за ним, совершив самоубийство, и тело его было погребено подле господина. Когда Сеттра Нетленный очнулся после столетий покоя, мумифицированный Некаф уже стоял рядом, готовый исполнять неукротимую волю своего повелителя и вновь сокрушать его врагов.

Глашатай Некаф не мог похвастаться благородным происхождением. Наоборот, ходили слухи, что он рождён даже не от крови Нехекхары, и родители его родом из примитивных племён, что живут к северу от Великой земли. И поэтому повзрослевшего Некафа, ставшего легионером армии Кхемри, все считали кем-то вроде неотёсанного дикаря. Однако, несмотря на происхождение, Некаф обладал непревзойдённой силой, боевыми навыками и беспрекословной преданностью своему царю. Раз за разом он отличался в сражениях, и ещё до наступления своего восемнадцатилетия был принят в почётные ряды элитных стражей гробниц. За два года Некаф дослужился до командира царской гвардии, а вскоре после того был назначен личным глашатаем Сеттры, потому как во всей Нехекхаре не было более достойного воина. В знак доверия к личному чемпиону Сеттры пожаловал Некафу несомненный символ своей власти, оружие, с которым некогда правитель Кхемри сам ходил в бой — цеп Черепов.



При жизни Некаф был грозным бойцом, известным своим телосложением и бескомпромиссным чувством долга. Даже безоружный он был смертельно опасен, ибо мог пробить череп своего противника одним ударом кулака. И хотя по приказу Сеттры он сразил многих врагов, истинные боевые возможности Некафа тогда лишь раскрывались, когда он сражался в поединках от имени своего царя. Крепче всего Некаф бился, сознавая, что на кону находится честь его повелителя — нечто куда более важное, чем его собственная жизнь. Он с виртуозным мастерством отражал выпады своего противника, прежде чем нанести собственный смертельный удар. Некаф — не только могучий воин, но и обладатель недюжинных умственных способностей. Это необходимое качество для любого глашатая, который обязан запоминать множество замысловатых титулов своего повелителя. Ведь могущество и достижения Сеттры таковы, что перечисление полного списка титулов занимает у Некафа почти два часа.

Как и при жизни, Некаф разъезжает из города в город во главе одного из бессмертных легионов Сеттры. Прибыв к воротам вражеского города, Некаф останавливается и требует встречи с правителями. Когда появляются встревоженные правители, глашатай Сеттры обращается к ним с единственным

предложением о капитуляции. И хотя его челюсти сомкнуты и ни один звук не исходит из его лишённого губ рта, трепещущие враги Некафа слышат низкий голос, раздающийся прямо в их головах. Правители народов дрожат от страха, понимая, что пришла их гибель, когда Некаф требует от них вассальной присяги. Те, кто отказывается склониться перед могуществом Сеттры, как и те, кто безрассудно решает атаковать сборное войско Некафа, испытают на себе неукротимый гнев Кхемри. Ведя войско на противника, Некаф находится в первых рядах, с каждым ударом цепи Черепов разбрасывая врагов в стороны. По мере того, как растут горы вражеских трупов, а легионы нежити продолжают неумолимо наступать, обороняющаяся сторона осознаёт всю тщетность своего сопротивления, но Некаф не знает пощады. Время капитуляции давно миновало, и раз уж бой начался, то не будет никаких переговоров. Платой за неповиновение может быть лишь смерть, и после боя череп очередного покорённого царя займёт своё место на волшебном цепи Некафа.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Глашатай Некаф	4	5	3	4	4	2	3	3	8

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, глашатай гробниц)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Горючий. Смертельный удар. Нехекхарская нежить. Верный телохранитель (см. стр. 32).

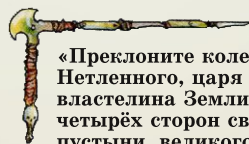
Чемпион Сеттры: Если имеется возможность, Некаф всегда обязан бросать и принимать вызов на поединок. Сражаясь в поединке, Некаф получает магический спадбросок на 5+, а его **Смертельный удар** срабатывает при каждом 5+ броске на **Ранение**.

Вестник отчаяния: Вражеские отряды, касающиеся подставками модели Некафа, при прохождении теста на страх бросают дополнительный куб, и меньший результат отбрасывается.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

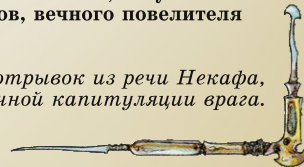
Цеп Черепов: Этот цеп сделан из позолоченных черепов покорённых царей, которые вгрызаются в своих жертв.

Магическое оружие. Требуется двух рук. Атаки, сделанные цепом Черепов во время первого раунда ближнего боя бьют с +2 к **Силе**. Дополнительно к цепу Черепов применяется специальное правило **Многочисленные раны** (2).



«Преклоните колени перед могуществом Сеттры Нетленного, царя Кхемри, царя Нехекхары, властелина Земли, самодержца Небес, правителя четырёх сторон света, могучего льва бесконечной пустыни, великого сокола небесного, августейшего императора зыбучих песков, вечного повелителя легионов Кхемри»

— Небольшой отрывок из речи Некафа, требующего безоговорочной капитуляции врага.



ВЕРХОВНАЯ ЦАРИЦА КХАЛИДА

ЛЮБИМИЦА АСАФ

Царицу—воительницу Либараса, Кхалиду Неферхер, глубоко уважали по всей Нехекхаре. Об её уме и отваге слагали легенды, равно как и о глубокой приверженности делу чести и справедливости. Правление её было трагически коротким, царица погибла в самом расцвете сил, и вся Нехекхара скорбела по ней.

Кхалида была убита своей двоюродной сестрой Нефератой, царицей Ламии, в ритуальном поединке на великом праздничном пиру. Неферата желала Кхалиде смерти, потому что царица—воительница всё сильнее укреплялась в своих подозрениях по поводу кухни. Опасения Кхалиды были справедливы, ибо предприняв попытку воссоздать эликсир Жизни, Неферата в результате стала первым вампиром. Для сохранения тёмной тайны ламийцев требовалось, чтобы Кхалида умолкла навеки. Поэтому Неферата предъявила Кхалиде ложное обвинение в измене, и царица—воин была вынуждена лично отстаивать свою честь. Обе женщины сошлись в бою перед потрясёнными аристократами, их клинки скрестились в изысканном и смертоносном танце. Кхалида была искусным бойцом, однако не могла соперничать со сверхъестественной скоростью и нечестивой силой Нефераты, которая нанесла ей смертельный удар. Приникнув ртом к губам лежащей умирающей Кхалиды, Неферата прокусила свой язык, позволив вампирской крови стекать в горло воинственной царицы. И пока жизнь оставляла тело, Кхалида поняла, что теперь по её венам течёт проклятая кровь. В отчаянии она воззвала к богам, моля избавить её от той участи, что постигла Неферату. Асаф, богиня кобр, услышала её мольбы и очистила кровь Кхалиды от вампирской порчи, но та при этом умерла. Тело царицы доставили на её родину, в город Либарас.

Кхалиду забальзамировали и усадили в специально изготовленной усыпальнице, закрыв лицо царицы прекрасной посмертной маской, сделанной по её подобию. Там она и покоится. Когда возникает необходимость, Кхалида пробуждается, и её мумифицированные останки наполняет сила Асаф. Тело царицы обретает прежнюю красоту и постепенно становится столь же твёрдым и бледным, как чистейший белый мрамор. Она грациозно поднимается со своего трона и плавно пересекает храмовый зал, изящным движением руки приказывая высоким тяжёлым дверям открыться. Знаменитые легионы лучников, погребённые в огромных склепах у храма, поднимаются на её зов и, как бывало при жизни, следуют за своей царицей—воительницей, неся гибель тем, кто вторгся её владения.

Верховная царица Кхалида — воплощение богини кобр, божественная сила струится в её теле. Вены Кхалиды наполнены змеиным ядом, а передвигается она со скоростью атакующей кобры. И лишь когда все враги мёртвыми лежат у её ног, царица ведёт свои легионы обратно в Либарас и снова садится на трон. Однако душа Кхалиды неспокойна, даже когда царица спит. Глубоко внутри верховной царицы пылает ненависть к тем, кто несёт в себе порчу ужасного колдовства Нагаша, и лишь когда будет уничтожен последний вампир, Кхалида сможет, наконец, обрести покой.

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, царь гробниц)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Всегда бьёт первым. Проклятие (см. стр. 30), Горючий, Ненависть (Графы—вампиры), Нехекхарская нежить, Ядовитые атаки.

Воплощение богини кобр: В теле Кхалиды течёт сила богини кобр. Ядовитые атаки не могут ранить Кхалиду автоматически — каждый раз необходим бросок на Ранение.

Благословение Асаф: Богиня кобр благоволит Кхалиде и её последователям. Любой отряд скелетов—лучников, к которому присоединится Кхалида, использует её изначальный BS вместо собственного. Дополнительно, для этого отряда на все стрелковые атаки действует специальное правило Ядовитые атаки.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

Посох Змеиного яда: Кхалида вооружена посохом в виде атакующей кобры, который извивается, словно живой, и плётётся во врагов с яростью и злобой самой Асаф.

Мистический предмет. Связанное заклинание (уровень силы 5). Посох Змеиного яда содержит магическую стрелу с дальностью 24". Если заклинание применено успешно, цели наносится 2D6 ударов Силой 4.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Верховная царица Кхалида	6	6	3	4	5	3	9	5	10

ГЛАВНЫЙ ИЕРОФАНТ КХАТЕП

ВЛАДЫКА-ЛИЧ КХЕМРИ

Кхатеп — верховный иерофант Кхемри, глава жреческого совета Погребального Культа. Ему единственному известны все тайны культа и те его знания, что не изложены письменно. Кхатеп — старейший и мудрейший среди всех жрецов-личей, первым из своего ордена смог по-настоящему избежать объятий смерти, хоть и не спасся от разрушительного воздействия времени. Столь же древний, как незапамятные времена, он похож на труп и согбен, словно несёт на плечах своих тяжесть минувших эпох.

Гражданская война, последовавшая за совершённым Нагашем Великим Ритуалом, угрожала уничтожить Нехекхару. Поэтому Кхатеп принял на себя задачу по восстановлению порядка. Он сломал волшебные печати на Великой пирамиде Кхемри и пробудил величайшего из царей гробниц — Сеттру. По завершении могучего заклинания Сеттра восстал и сокрушил всех, кто ему противился. Вскоре все склонили головы перед Сеттрой, и хотя тот снова занял трон Кхемри, гнев его был велик. В первую очередь Сеттра бы зол на Погребальный Культ, уверившись, что его представители солгали ему о пределах своих возможностей. В ярости царь изгнал Кхатеп из Кхемри и запретил ему появляться в любом из великих городов до тех пор, пока тот не сможет исполнить древнее обещание Погребального Культа о возвращении Нехекхары в золотой век. И вот Кхатеп скитается по пустыням в поисках свитков, надписей и мощных артефактов, которые, как он верит, смогут восстановить его дорогое царство в его былой славе.

И по сей день Кхатеп странствует по Земле мертвецов, по возможности оказывая помощь царям гробниц. Когда царь Декеш из Махрака встретился в битве с ящеролюдями юга, их свирепость оказалась не по силам костяным легионам. Когда воины-рептилии прорвались сквозь ряды скелетов, а огромные боевые статуи были разрушены их мощной магией, Махрак оказался на краю гибели. Тогда из водоворота кружащейся пыли появилась одинокая фигура и произнесла лишь одно слово, которое заставило замолчать неприятельских чародеев. Затем это согбенное существо подняло вверх медный посох, и по всему полю боя сломанные кости тысяч павших скелетов вновь собрались воедино. Ящеролуды оказались окружены превосходящим числом противником, и скоро песок был залит их кровью. Но прежде чем царь Декеш смог поприветствовать таинственного незнакомца, тот вновь исчез в вихре пыли. Это и сотни других подобных деяний приписываются верховному иерофанту Кхатепу, владыке-личу Кхемри.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Главный иерофант Кхатеп	4	3	3	3	4	3	2	1	9

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, верховный жрец-лич)

МАГИЯ: Главный иерофант Кхатеп — волшебник четвёртого уровня. Он использует заклинания **Магии Нехекхары**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Хранитель знаний (Магия Нехекхары), Нехекхарская нежить.

Верховный иерофант Кхемри: Если в армии находится главный иерофант Кхатеп, он должен быть **Иерофантом** армии.



МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

Посох Лича: Этот древний медный посох расписан именами всех богов и богинь Нехекхары. Он позволяет Кхатепу повелевать их мощью.

Мистический предмет. Сразу же после броска на сотворение заклинания, даже в том случае, если результат броска показывает **Непреодолимую силу**, Кхатеп может объявить, что будет использовать посох Лича. В этом случае Кхатеп совершает повторный бросок всех кубов, использованных при попытке сотворить заклятие. Кхатеп может пользоваться посохом Лича раз в ход.

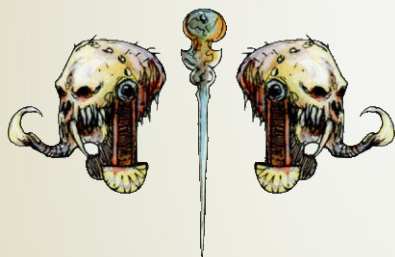
Свиток Проклятия: Этот свиток накладывает проклятие на тех, кто произносит вредоносные заклинания, наполняя их рты навозными жуками или превращая воздух в их лёгких в обжигающий песок.

Мистический предмет. Используется один раз. Когда противником сотворено заклинание, вместо попытки развеять его Кхатеп может прочитать этот свиток. Заклинание отрабатывается как обычно, но сотворивший его чародей должен незамедлительно пройти **Тест на стойкость**. Если тест пройден, ничего не происходит. Если тест провален, вражеский чародей в этот ход больше не может творить заклинания, он выплёвывает изо рта неприятных на вкус насекомых. Если тест провален броском 6-ки, чародей сразу же к тому же получает **D3 Ран**, к которым неприменим никакой спасбросок.

АРКХАН ЧЁРНЫЙ

ЦАРЬ-ЛИЧ

Аркхан Чёрный был первым и самым доверенным соратником злого Нагаша. Аркхан помог совершить переворот, который привёл величайшего некроманта к власти, и он был первым, не считая своего господина, кто испил эликсир Жизни. Из учеников Нагаша Аркхан был самым сведущим в изучении чёрной магии, и он сделал быструю карьеру, став доверенным визирем и главным помощником некроманта. Множество армий водил Аркхан на врагов Нагаша, и никогда не терпел поражений в открытом бою. Однако в итоге абсолютный численный перевес солдат царей-жрецов вынудил Нагаша отступить. Это Аркхан руководил той самоубийственной контратакой, которая дала Нагашу возможность ускользнуть. Более часа он сдерживал Армию семи царей с помощью могучего волшебства и боевого мастерства. Наконец Аркхан был сражён, но не мечом героя, а единственным копьём, пущенным рукой неизвестного солдата. С ужасом он уставился на древко торчавшего в груди копья, понимая, что оно пронзило его сердце. Испуская дух, он пригрозил, что на тех, кто прикоснётся к его телу, падёт ужасное проклятие, и с этими словами рухнул на землю. За несколько секунд тёмное пламя поглотило плоть Аркхана, оставив лишь почерневший скелет. В то время как остальных последователей Нагаша обезглавили и сожгли, никто не осмелился осквернить останки Аркхана, и их завалили грудой камней.



Нагаш не забыл самого способного своего помощника, и когда тот вернулся, чтобы отомстить Нехекхаре, Аркхан был возрождён царём-личем — первым из девяти Тёмных владык Нагаша. Эти свирепые создания были главнейшими из полководцев Нагаша, которые несли смерть и отчаяние его врагам. Хотя Нагаш в конце концов был убит, его верный слуга Аркхан уцелел. На протяжении жизни бесчисленных поколений Аркхан Чёрный изливает свою ярость на земли живых, истребляя население мира от королевств Арабии на западе до недавно образованной Империи на севере. Однако от своего повелителя он унаследовал неутолимую жажду к господству, прежде всего над землями Нехекхары, и в итоге вернулся в Землю мертвецов. Сидя в своей проклятой Чёрной башне, Аркхан создал могущественное царство. Остальные цари гробниц терпимо относятся к Аркхану, потому что это могучий союзник для тех, кто в состоянии уплатить его цену.

Величайшим соперником Аркхана среди всех правителей Земли мертвецов остаётся Сеттра Нетленный. Эти двое множество раз сражались между собой, и хотя войска Аркхана не могут соперничать с могучей армией Сеттры, царь Нехекхары тоже не в

состоянии преодолеть чёрную магию царя-лича. Таким образом, их сражения заканчиваются ничьей, и только лишь когда Аркхан склоняет голову и притворно приносит вассальную присягу, удовлетворённый Сеттра возвращается в Кхемри. Пока Аркхан притворяется вассалом, но втайне изыскивает способ ускорить неизбежное возвращение Нагаша. С этой целью он тщательно обыскивает планету в поисках зачарованных предметов Великого некроманта, потому что внутри каждого из них скрыта частица его злобной воли. Аркхан Чёрный завладел магическим посохом своего хозяина, вырвав тот из рук вампира Мандрегана, и с его помощью направляет Ветры Магии по своей прихоти. Однако наиболее ценным приобретением Аркхана стала **Либер Мортис**, одна из девяти Книг Нагаша, которые содержат секреты некромантической магии. Когда-нибудь он преуспее в воскрешении своего тёмного властелина, и тогда цари гробниц будут уничтожены, а смерть захлестнёт весь мир.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Архан Черный	4	4	3	5	5	3	3	3	9

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, верховный жрец-лич и царь гробниц)

МАГИЯ: Аркхан — волшебник четвёртого уровня. Он использует заклинания школы **Смерти** даже если является **Иерофантом** армии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Проклятие. Нехекхарская нежить. Горючий.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

Могильный клинок Аркхана: *Плоть тех, кто сражён этим ужасным клинком сгорает, оставляя лишь обугленный скелет, навечно подчинённый тёмной воле Аркхана.*

Магическое оружие. За каждую **Рану**, которую в ближнем бою отряд Аркхана наносит врагу этим клинком, он немедленно восстанавливает одну **Рану**, согласно описанию в Оживлении павших воинов (см. стр. 28).

Посох Нагаша: *Этот посох был создан архи-некромантом Нагашем для использования тёмной магии из хранилищ, находящихся в глубинах Чёрной пирамиды.*

Мистический предмет. По окончании фазы магии оппонента вы можете сохранить до трёх неиспользованных кубов разрушения заклинаний из своего запаса в посохе Нагаша. А в начале следующей своей фазы магии добавьте эти кубы к своему запасу кубов силы. Если Аркхан Чёрный окажется в числе потерь до начала вашей следующей фазы магии, эти кубы пропадают.

Либер Мортис: *Этот проклятый том — одна из девяти легендарных Книг Нагаша, наиболее мощный источник некромантической магии в мире.*

Мистический предмет. Пока Аркхан Чёрный владеет **Либер Мортис**, его магический уровень повышается до 5. В случае если **Либер Мортис** уничтожена, Аркхан немедленно утрачивает один уровень, а потому должен забыть одно случайно выбранное заклинание.

ПРИНЦ АПОФАС

ПРОКЛЯТЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ СКАРАБЕЕВ

Арофас был завистливым принцем, который жаждал взойти на трон Нумаса. С этой целью он перерезал глотки всем членам царской семьи, пока те спали, и провозгласил себя царём. Однако народ Нумаса восстал против него, и те, кто остался верен убитому царю, ворвались в тронный зал и выволокли узурпатора на суд в храм. Наиболее ужасным из всех преступлений в Нехекхаре считалось цареубийство. Обычно те, кто пытался захватить трон, лишались права на мумификацию, и их кости выбрасывали на съедение пустынным падальщикам. Лишённые доступа в мир почтенных мертвецов, эти несчастные были обречены, в лучшем случае, на муки в глубинах Подземного мира Нехекхары, а в худшем — на вечное забвение. Преступления Апофаса заслуживали более сурового наказания: он был похоронен заживо внутри саркофага, заполненного пожирающими плоть скарабееми. Говорят, предсмертные вопли Апофаса были слышны сквозь стены храма, но когда крышку сняли, от жуков не осталось и следа. Остался лишь начисто обглоданный череп. Прежде чем выбросить его в глубокой пустыне, на нём начертили единственный магический иероглиф, проклиная душу Апофаса на веки вечные.

После смерти душа Апофаса попала к Усириану, богу Подземного мира, чтобы вечно страдать в муках за свои преступления. Однако благородное происхождение помогло ему заключить сделку с Усирианом, которому в обмен на освобождение принц пообещал, что добудет богу точно такую же душу вместо собственной. Усириан согласился, и таким образом Апофас возродился, став проклятым Повелителем скарабеев.

Апофас появляется из роя жуков, которые поднимаются над землёй, пока в их середине не образуется фигура, закутанная в чёрное. Апофас не ходячий труп, а воскресший пустынный дух, тело которого образует извивающийся рой жуков. Поверх колышущейся массы возвышается его череп, разглядывающий мир в поисках своей избранной жертвы — души, которой он смог бы оплатить свою свободу. В руке Апофаса тот самый клинок, которым он перерезал глотки своей семье, и с него по сей день капает их кровь. Только убив этим клинком подходящую душу, Апофас может надеяться на обретение свободы.

Скарабеи, образующие тело Апофаса, перебираются через завалы и щели в развалинах без помех. Тело Апофаса может даже рассыпаться облаком хитиновых крыльев и перелететь через поле боя, а потом снова сложиться в жалкую пародию на человека. Апофасу безразличны те, кто стоит между ним и его жертвой, и когда он раскрывает свои челюсти, оттуда исторгается поток насекомых, захлёстывающий его врагов. Не имеет значения, насколько сильно враги секут и рубят ужасающую фигуру Апофаса, тельца насекомых заполняют его открытые раны и заново формируют утраченные конечности. Апофас совершенно не знает жалости, и не остановится до тех пор, пока жертва не падёт от его руки.

Перед тем, как вернуться в глубины Подземного мира, Апофас заключает душу своей жертвы в таинственную ловушку душ. Там её помещают на весы и сравнивают с проклятой душой самого Апофаса. Однако правда состоит в том, что абсолютно похожих душ не бывает, и весы никогда не уравниваются. И, хотя он этого не знает, Апофас навечно обрёл себя на скитаниях.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Принц Апофас	4	4	3	4	3	4	1	5	8

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, принц гробниц)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Погребённый в песках, Полёт, Нехекхарская нежить, Регенерация, Ходок, Ужас.

Пустынный дух: Принц Апофас не может присоединяться к отрядам, и не может быть генералом армии.

Принц скарабеев: Тело принца Апофаса образовано движущимся роем жуков, которых он может изрыгать на своих врагов. Апофас обладает **Дыхательным оружием** с **Силой 2**. Дополнительно, если по какой-нибудь причине Апофас будет уничтожен, то перед тем, как убрать модель, все вражеские отряды в пределах 2D6 дюймов от неё немедленно получают 2D6 ударов с **Силой 2**, распределяемых, как при стрельбе.

Жнец душ: Как только принц Апофас размещён на столе, выберите одного из вражеских персонажей на поле боя — это душа, отмеченная богом Подземного мира для захвата Апофасом. На каждый неудавшийся бросок на **Попадание** и на **Ранение** против выбранного персонажа Апофас делает повторный бросок.



РАМХОТЕП ДАЛЬНОВИДНЫЙ

НЕКРОТЕКТОР КАТАРА

Рамхотеп Дальновидный возможно является величайшим некротектором в истории. Никто не сравнится с ним мастерством; говорят, его статуи в долине Царей так похожи на живые, что цари Нехекхары поверили, будто сами боги вернулись в мир мертвых. Он проектировал Великий некрополь Разетры, монументы Вечной Смерти в Зандри, монолиты Великих равнин и многие прочие чудеса архитектуры. Однако ни один из этих величественных памятников Рамхотеп не поставил себе в заслуги, ибо это было равноценно подписанию собственного смертного приговора.

В древней Нехекхаре строительство величайших погребальных комплексов поручали лучшим мастерам, от которых по завершении работ ожидали совершения ритуального самоубийства. Рамхотеп был в ужасе от мысли, что тем самым мир лишится прекрасных творений, которые он ещё не создал. Поэтому Рамхотеп манипулировал более надменными некротекторами эпохи, подставляя их на своё место. Известному Рамакату Созидателю он представился стремящимся к знаниям студентом, Эмраху Искусному — учеником, а при многих прочих легендарных архитекторах играл роль подмастерья. Спустя непродолжительное время эти великие мастера приобретали пагубную привычку к кровавому лотосу и впадали в наркотический транс, а Рамхотеп по их лицам создавал такие совершенные маски, что никто не мог отличить. Приняв внешность мастеров, Рамхотеп руководил возведением многих величественных сооружений. Всякий раз незадолго до завершения строительства он исчезал, а весьма озадаченного некротектора приносили в жертву и хоронили в гробнице вместо Рамхотепа. Говорят, что те активно возражали, но кому есть дело до бредней безумных людей искусства?

При жизни Рамхотеп был одержим непреодолимым побуждением создавать и строить. Неважно, насколько быстро работали его подчинённые — для Рамхотепа и этого было недостаточно, потому что всегда находились более амбициозные и величественные проекты, требующие его внимания. Однако мечты Рамхотепа простирались куда дальше отмеренного ему срока жизни, и когда он достиг преклонных лет, то обнаружил, что единственный способ завершить свою работу — получить почётное право на мумификацию. Поэтому спустя несколько десятилетий анонимной деятельности Рамхотеп снял маску и согласился построить пирамиду, которая величием должна была соперничать с Великой пирамидой Кхемри. Тысячи трудовых бригад погибали от непосильного труда под пустынным солнцем, возводя Склеп Небес в Катаре, но никто не осмеливался замедлить шаг в присутствии Рамхотепа, который был скор на расправу с теми, кто мог поставить под удар его дело. В последние дни своей жизни, перед тем как последний камень был установлен на место, Рамхотеп изготовил для себя погребальную маску и приготовился к погребению. Царю Катара чрезвычайно понравилась его гробница, и он вознаграждал Рамхотепа изысканной погребальной церемонией. Бессчётные следовавшие столетия тело мастера покоилось внутри его выдающегося монумента.

Немногие из творений Рамхотепа перенесли губительное воздействие веков. Половина их покоится под песками, а те, что остались, разрушены временем, песчаными бурями и войнами. Пробудившись от смертного сна,

Рамхотеп пришёл в ужас и немедленно задался целью раскопать и восстановить свои чудесные творения. Мастерство Рамхотепа после смерти осталось таким же, как было при жизни, и статуи, на которые он обратил внимание и восстановил до былого величия, шествуют в бой такими, словно были созданы лишь вчера. Он неустанно трудится, чтобы поддерживать в целостности свои шедевры, и эти изваяния настолько похожи на тех богов, которых они представляют, что древние боги благословили их и даровали защиту в бою. С этой армией шагающих статуй Рамхотеп намеревается сровнять с землёй города тех, кто разрушил его творения, перебить население этих бескультурных цивилизаций и соорудить величайший монумент всех времён — огромный мавзолей из костей своих врагов. Те, кто встанет у него на пути отведают его хлыста, а плоть их отвалится от костей, когда древний архитектор даст волю своим досаде и гневу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Рамхотеп Дальновидный	4	3	3	4	4	2	3	2	7

ТИП ОТРЯДА: Пехота (именной персонаж, некротектор)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Горючий. Бешенство. Ненависть. Нехекхарская нежить. Ваятель. Гнев создателя.

Неустовое рвение: Присоединяясь к отряду, Рамхотеп наделяет его специальным правилом **Бешенство**. Если он погибает, или покидает отряд, тот немедленно утрачивает это правило.

Искусный мастер: В начале игры случайным образом выберите один дружественный отряд, на который действует правило **Оживлённые изваяния**. Оживлённые изваяния этого отряда, восстановленные и украшенные Рамхотепом, в ходе боя перебрасывают неудавшиеся спасброски за доспех.

МЕСТЬ РАМХОТЕПА

Когда имперская армия Рейкланда в год 2141 и.к. вторглась в Катар, при разграблении городских гробниц было повреждено множество сооружений работы Рамхотепа. Это осквернение было уже плохо само по себе, но когда паровой танк „Освобождение“ проломил Терракотовую стену Рамхотепа, тот пришёл в неопишемую ярость и поклялся отомстить.

Около столетия Рамхотеп трудился над восстановлением своей Мраморной армии, устрашающего войска из сотен огромных статуй. Безумного архитектора обуяла такая жажда мести, что в обмен на восемь нефритовых боевых сфинксов он заручился поддержкой Аркхана Чёрного, который с помощью тёмной магии построил через Чёрные горы огромный костяной мост. Армия статуй перешла мост и практически уничтожила города Верхний Рейк и Грюнбург, хотя уже прошло не менее 170 лет, как умерли все солдаты, принимавшие участие в уничтожении излюбленных шедевров Рамхотепа.



МАГИЯ НЕХЕКХАРЫ

Неупокоенные мертвецы (аттрибут)

Каждый раз после удачного применения волшебником заклинания усиления из **Магии Нехекхары** на дружественный отряд **Нехекхарской нежити**, целевой отряд(ы) незамедлительно восстанавливают **D3+1 Ран** у моделей, согласно описанию в **Оживлении** павших воинов на стр. 28. Но отряды с правилом **Оживлённые изваяния** могут таким способом восстанавливать лишь одну **Рану** за фазу магии.

Заклятие Кхсара „Ветер пустыни“ (сигнатурное заклинание)

при 8+

Пользуясь силой бога песчаных ветров Кхсара, жрец-лич призывает песчаную бурю, которая подхватывает бессмертных воинов Нехекхары и переносит их по полю боя.

Ветер пустыни Кхсара — усиление, воздействующее на все дружественные отряды **Нехекхарской нежити** в пределах 12 дюймов, кроме вовлечённых в рукопашную. Затронутые отряды могут незамедлительно совершить обычное перемещение, словно находятся в подфазе **Остальные перемещения**. Волшебник может по своему выбору применить это заклинание на все незанятые в рукопашной дружественные отряды **Нехекхарской нежити** в пределах 24 дюймов. В таком случае сложность увеличивается до 16+. С помощью **Ветра пустыни Кхсара** любой отряд может быть перемещён лишь единожды за ход (однако на него по-прежнему распространяется действие атрибута школы Неупокоенные мертвецы).

1. Заклятие Джафа „Проклятые клинки“ при 7+

Когда жрец-лич произносит эту древнюю мантру, оружие воинов Нехекхары пропитывается духом шакалоголового бога мёртвых Джафа, который превыше всего на свете жаждет душ живых существ.

Проклятые клинки Джафа — усиление дальностью 12 дюймов. Атаки целевого отряда в ближнем бою обретают способность **Смертельный удар** до начала вашей следующей фазы магии. Если атаки целевого отряда уже обладают способностями **Смертельный удар** или **Героический смертельный удар**, то, пока заклинание в игре, те срабатывают на 5 или 6 при любых бросках на **Ранение**. Волшебник может по своему выбору увеличить дальность этого заклинания до 24 дюймов. В этом случае сложность повышается до 10+.

2. Заклятие Неру „Защита“ при 9+

Когда жрец-лич произносит сие благословение, его противники обнаруживают, что удары их мечей таинственным образом отскакивают, не достигая цели — то Неру, супруга Птра и богиня-защитница, дланью своей закрывает воинов Нехекхары от ужасов ночи.

Защита Неру — усиление дальностью 12 дюймов. Целевой отряд приобретает магический спасбросок на 5+ до начала следующей магической фазы заклинателя. По своему выбору волшебник может распространить действие заклинания на все дружественные отряды **Нехекхарской нежити** в пределах 12 дюймов. В этом случае сложность увеличивается до 18+.

3. Заклятие Птра „Праведная кара“ при 9+

Лишь только стихают отзвуки этого заклинания, пустые глазницы живых мертвецов Нехекхары вспыхивают яростным светом — сила Птра придаёт этим воинам ярость и стремительность для сокрушения врагов.

Праведная кара Птра — усиление дальностью 12 дюймов. Атаки цели увеличиваются на 1 до начала следующей магической фазы заклинателя (сюда же относятся и атаки скакунов, моделей из расчётов боевых машин, колесниц, монстров и т.д.). Кроме того, если целевой отряд вооружён луками или великим луками, он обретает специальное правило **Многочисленные выстрелы** (2) до начала следующей магической фазы заклинателя.

По своему выбору волшебник может распространить действие заклинания на все дружественные отряды **Нехекхарской нежити** в пределах 24 дюймов. В этом случае сложность увеличивается до 18+.

4. Заклятие Усириана „Месь“ при 10+

Когда жрец-лич закликает именем Усириана, из-под земли вырываются костяные руки, чтобы утащить в могилу тех, кто находится наверху.

Месь Усириана — проклятие дальностью 18 дюймов. Целевой отряд вычитает **D3** из своего **Движения** (до минимального значения в 1) и все типы местности (даже **Открытую местность**) до начала следующей магической фазы заклинателя рассматривает, как **Опасный ландшафт**, выполняя проверку всякий раз при перемещении (включая нападение, отступление, преследование, принудительное перемещение и т.п.). По своему выбору волшебник может увеличить дальность заклинания до 36 дюймов. В этом случае сложность увеличивается до 13+.

5. Заклятие Усекхпа „Иссушение“ при 11+

Когда жрец-лич произносит проклятие иссушения, с каждым его словом влага оставляет тела жертв, поглощая их жизненные силы.

Иссушение Усекхпа — проклятие дальностью 24 дюйма. Целевой отряд теряет по 1 из своей **Силы** и **Стоюкости** (до минимального значения в 1) до начала следующей магической фазы заклинателя. По своему выбору волшебник может уменьшить **Силу** и **Стоюкость** цели на **D3** (до минимального значения в 1) до начала своей следующей фазы магии. В этом случае сложность увеличивается до 22+.

6. Заклинание Сакхмет „Буря черепов“ при 15+

По полю боя проносится вихрь из черепов, пожирающий всё на своём пути во имя богини Сакхмет.

Остаётся в игре. **Буря черепов Сакхмет** — магический вихрь, использующий малый круглый шаблон. Разместив шаблон, игрок указывает направление, в котором будет перемещаться Буря черепов. Для определения расстояния в дюймах, на которое сместится шаблон, следует бросить артиллерийский кубик, а результат умножить на уровень закликающего волшебника. Если на кубе выпадет осечка, центр шаблона размещается над заклинателем, и оно будет сдвигаться на количество дюймов, равное уровню волшебника в произвольном направлении (а если выпадет попадание, то остаётся на месте). Каждая модель, оказавшаяся на пути шаблона или под ним, получает один удар **Силой** 4. В последующие ходы Буря черепов смещается в произвольном направлении на количество дюймов, равное выпавшей цифре на артиллерийском кубике (если выпадет осечка — Буря черепов развеивается и убирается с поля). По своему выбору волшебник может закачать в Бурю черепов больше энергии, чтобы использовать большой круглый шаблон. В этом случае сложность увеличивается до 25+.

СОКРОВИЩА НЕКРОПОЛЯ

Следующие страницы содержат перечень магических предметов, доступных для армий Царей гробниц. Они могут применяться в дополнение к любому из магических предметов, перечисленных в книге правил Warhammer.

РАЗРУШИТЕЛЬ ВЕЧНОСТИ

80 очков

Магическое оружие

Кровожадный царь Нехкеш первым использовал в сражении этот массивный украшенный клинок, с каждым его взмахом срубая головы и отсекая конечности. Зачарованное могучими заклинаниями лезвие этого оружия имеет невероятную остроту и способно с равной легкостью пробивать доспехи, плоть и кости. Более того, говорят, что сие оружие уничтожает души своих жертв, тем самым лишая их всякой надежды на загробное существование. Велик был в древней Нехекхаре страх перед Разрушителем вечности, ибо считалось, что сражённого сим проклятым клинком ожидает участь куда более худшая, чем просто смерть.

Только для пешего царя гробниц. Атаки Разрушителем вечности получают +2 к **Силе** и на них действует специальное правило **Героический смертельный удар**. Обладатель оружия может обменять все свои атаки на особую **Разнашистую атаку** — в этом случае каждая вражеская модель, касающаяся его подставкой, получает один автоматический удар (также с +2 к **Силе** и правилом **Героический смертельный удар**). Если целью оказывается персонаж верхом на колеснице или монстре, то по одному автоматическому удару получает и наездник, и его скакун. В случае поединка, моделями, касающимися подставками царя гробниц, считаются лишь те, что непосредственно участвуют в дуэли.



КЛИНОК АНТАРАКА

50 очков

Магическое оружие

Этот клинок, выкованный для принца гробниц Антарака, забирает жизненную энергию сражённых и этой похищенной силой наполняет своего обладателя. Пронзённые этим проклятым клинком за какие-то секунды состариваются на десятки лет, их некогда могучие тела буквально за несколько сердцебиений становятся иссохшими останками. Поглощая жизненную силу врага, обладатель клинка заживает свои раны, а его тронутые временем черты лица вновь обретают облик, как в молодости, хоть и ненадолго.

Обладатель клинка Антарака незамедлительно восстанавливает по одной ране полученной в бою **Ране** за каждую нанесённую этим клинком **Рану**. Если обладатель клинка уже имеет полное изначальное количество **Ран** и наносит им ещё одну **Рану**, то обретает специальное правило **Регенерация** до окончания следующего хода игрока.

ЗОЛОТАЯ ПОСМЕРТНАЯ МАСКА КХАРНУТА

60 очков

Зачарованный предмет

Согласно верованиям нехекхарцев, в загробной жизни каждому царю боги даруют тела из золота. Поэтому пробудившийся от своего мёртвого сна принц Кхарнут пришёл в ужас от своего внешнего вида — высохшего скелета — и повелел Погребальному Культуре изготовить для него величественную посмертную маску. Однако когда маску замкнули вокруг головы Кхарнута, набальзамированное тело принца сгорело в огненной вспышке, вызванной упавшей каплей расплавленного золота. Душа принца не подверглась уничтожению, но таинственным образом вселилась в лишённую выражения маску. Ощутимая аура смерти исходит от посмертной маски, сковывая ужасом сердца тех, кто узреет её.

Модель, которая носит эту маску, вызывает **Ужас**. Кроме того, вражеские отряды в пределах 6 дюймов от носителя маски не могут пользоваться специальными правилами **Вдохновляющее присутствие** своего генерала и **Не отступать и не сдаваться!** знаменосца армии.

МАНТИЯ ДЮН

50 очков

Зачарованный предмет

Сказывают, что эта легендарная мантия была создана богом пустыни Кхсаром Безликим, который принимает форму природного ветра. Пронизанная магией пустыни мантия Дюн позволяет своему носителю трансформироваться в клубящееся облако песка. Когда обладатель мантии перемещается по пустыне, за ним тянется шлейф столь острых песчинок, что те способны сдирать плоть с костей.

Только для пешего персонажа—пехотинца. Носитель мантии Дюн получает специальное правило **Полёт**. Кроме того, если в подфазу **Остальные перемещения** он перемещается над вражеским отрядом, не участвующем в рукопашной, этот отряд незамедлительно получает 2D6 ударов **Силой** 2, распределяемых как при стрельбе. Носитель мантии по своему желанию за один ход может пролететь над несколькими вражескими отрядами, каждому нанося повреждения. Однако каждый из отрядов не может быть затронут более одного раза за ход.

СВИТКИ МОГУЧИХ ЗАКЛЯТИЙ НЕФЕРРЫ

50 очков

Мистический предмет

Неферра, верховная жрица царя Кхутефа, чтобы не были утрачены знания, собранные ей на протяжении жизни, составила восемь зачарованных свитков. Иероглифы были написаны чернилами, замешанными на крови принесённых в жертву рабов, и каждая капля получала отдельное благословение в ходе обряда, длящегося целую неделю. Более десятилетия тяжкого труда потребовалось на завершение каждого свитка, но пронизывающая их внутренняя энергия простейшим заклинанием может быть преобразована в неукротимый ураган. Неферра была столь одержима беспокойством о том, чтобы её священные свитки не попали в руки соперников, что заодно внесла на пергамент и могущественные проклятия, должны уничтожить ничего не подозревающего врага.

Используется один раз. Волшебник непосредственно перед произнесением заклинания может объявить, что собирается воспользоваться Свитками могучих заклятий Неферры. В этом случае к тем кубам силы, которые он собирается бросить, маг обязан прибавить дополнительные призывные кубы в количестве, равном его **Магическому уровню** (однако ему так необходимо использовать хотя бы один кубик из своего общего количества кубов силы). Призывные кубы не считаются кубами силы. Тем не менее, если при броске с их участием выпадет любой дубль, то заклинание срабатывает с непреодолимой силой (и магической ошибкой).

КАНОПА ЭНКХИЛА

25 очков

Мистический предмет

Внутри этого зловещего глиняного сосуда находится древнее сердце верховного жреца Энкхила, удалённое из его тела при бальзамировании перед погребением в великом некрополе Махрака. Энкхил был ревностным и могущественным жрецом, и его бессмертная сущность по сей день заключена в высохшем сердце. Если поднята крышка в виде головы стервятника, то сей сосуд высасывает из воздуха клубящуюся магическую энергию, направляя её внутрь себя. Канопа Энкхила — крайне востребованный предмет, ибо способен не только развеивать заклинания вражеских магов, но и усиливать собственные заклинания жрецов-личей.

Связанное заклинание (уровень силы 3). Если оно сработало успешно, бросайте D6 на каждое заклинание на игровом столе, остающееся в игре: при 2+ это заклинание автоматически развеивается. За каждое заклинание, прекращённое описанным способом, добавьте в свое общее количество кубов силы D3 кубов.

СТЯГ БЕССМЕРТНОГО ЛЕГИОНА

50 очков

Магическое знамя

Этот великий стяг некогда украшал гробницу легиона Шакала царя Ламиззара, элитной стражи гробниц Катара. Под сенью этого стяга каждый из тех бойцов — самых свирепых в царской армии — приносил клятву вечного служения, порезав ладонь и возложив её на навершие знамени — подобие Джафра, шакалолового бога мёртвых, окропляя его собственной кровью. И по сей день в этом древнем стяге живёт дух легионеров Ламиззара. Всякий раз, когда Стяг бессмертного легиона появляется на поле битвы, души этих воинов поднимают павших и вселяются в их тела, чтобы вновь сражаться, следуя своей вечной клятве.

Связанное заклинание (уровень силы 5). Это знамя содержит усиление, которое можно наложить лишь на носящий его отряд. Если заклинание сработало успешно, отряд немедленно восстанавливает D6+2 Ран у моделей, согласно описанию в Оживление павших воинов на стр. 28.



ЗНАМЯ СКРЫТЫХ МЕРТВЕЦОВ

90 очков

Магическое знамя

Собственность легендарного легиона Ястреба, элитного войска, что охраняло Сеттру до его мумификации, Знамя скрытых мертвецов призывает души одного из отрядов этого войска из Подземного мира, где те обрели заслуженный покой. Влекуемые могучими заклинаниями, древние мертвецы откликаются на зов знамени, словно мотыльки на пламя. Затем магия стяга вселяет эти души в костяные останки воинов, давно забытых и похороненных под песками. Следуя беззвучному приказу, воины-скелеты пробиваются на поверхность пустыни, строясь стройными рядами, а давно погибшие колесничие, взмывая тучи песка, впервые за тысячелетие появляются из дюн, снова готовые воевать во славу Нехекхары.

Выберите один из ваших отрядов пехоты, кавалерии или колесниц с правилом **Нехекхарская нежить** и общей стоимостью не более 150 очков, который ещё не размещён на столе. Этот отряд получает специальное правило **Погребённый в песках** (см. стр.29). Когда этот отряд появляется на поле боя, вы должны разместить его метку „Погребённый в песках“ в пределах 12 дюймов от Знамени скрытых мертвецов. Если носитель этого знамени уничтожен до того, как отряд готов появиться, весь скрытый отряд считается уничтоженным и числится, как потери.

Кроме того, любой отряд со специальным правилом **Погребённый в песках**, который пытается появиться в тот момент, когда его метка находится в пределах 12 дюймов от Знамени скрытых мертвецов (сюда относится и выбранный вами скрытый отряд), может при попытке появления сделать повторный бросок артиллерийского кубика и кубика направления. Имейте в виду, что перебрасываются либо оба куба, либо ни одного.





МЕРТВЕЦЫ ПРОБУЖДАЮТСЯ

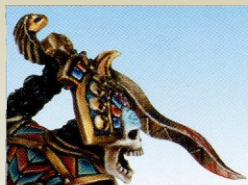
Хорошо покрашенная армия, стоящая в боевой готовности на столе вдохновит своим видом любого, для кого Warhammer — хобби. Те, кто намерен поднять свои собственные армии Царей гробниц, или увеличить уже имеющуюся коллекцию, располагают разнообразным модельным рядом для выбора и неисчислимыми тысячами способов, чтобы создать из него армию. Повелевающий Царями гробниц может перемалывать врагов в порошок в битвах на истощение огромными легионами костяной пехоты, сметать с поля боя эскадронами колесниц или втаптывать в пыль огромными каменными чудищами.

Этот раздел демонстрирует часть фантастических миниатюр от "Citadel", которые доступны Царям гробниц. Это замечательный проводник, который в равной степени вдохновит коллекционеров, художников и игроков.

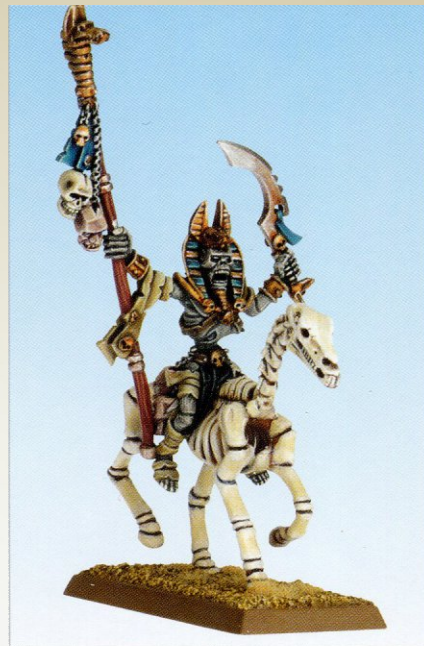




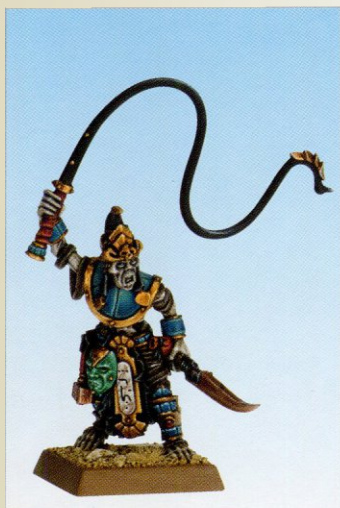
Глашатай гробниц — знаменосец армии



Принц Апофас



Жрец-лич на костяном скакуне



Некротектор



Царь гробниц



Верховная царица Кхалида



Сеттра Нетленный на колеснице Богов





Отряд стражей гробниц

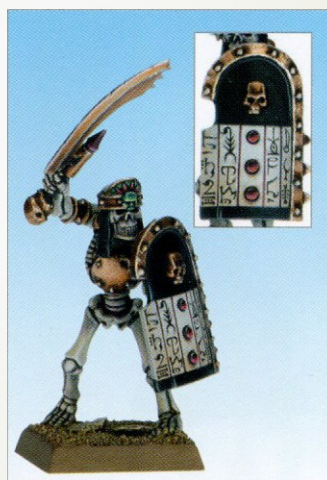


На стражах гробниц присутствуют эмблемы и цвета их царей

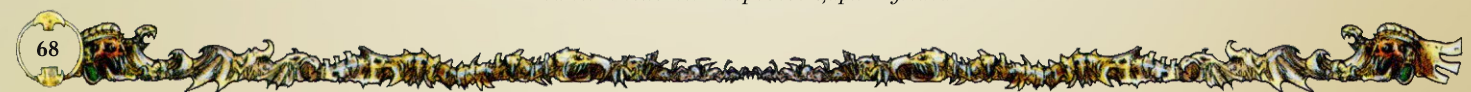




Отряд воинов-скелетов

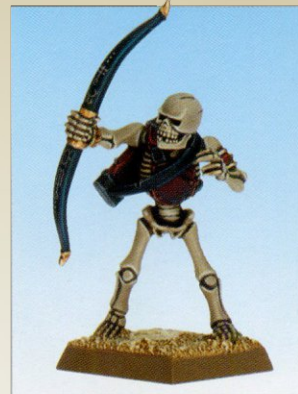


Воины-скелеты Багрового царя Нумаса





Воины-скелеты



Лучники-скелеты



Отряд лучников-скелетов



Фаланги неумолимых скелетов готовы к обороне владений своего царя гробниц.





Отряд всадников-скелетов патрулирует некрополи Нехекхары



Конный лучник-скелет



Всадник-скелет



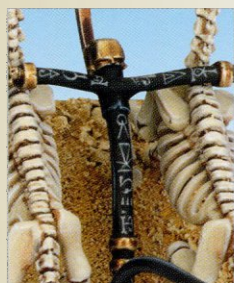
Конные лучники-скелеты



Всадник-скелет



Царь гробниц на колеснице скелетов



Колесница скелетов



В армии царей гробниц входят многочисленные легионы колесниц скелетов





Рыцари некрополя на острие атаки армии царя гробниц



Рыцари некрополя



Рыцари некрополя сражаются верхом на огромных некрозмеях



Падальщики следуют по пятам за атакующими стражами гробниц и могильным роем

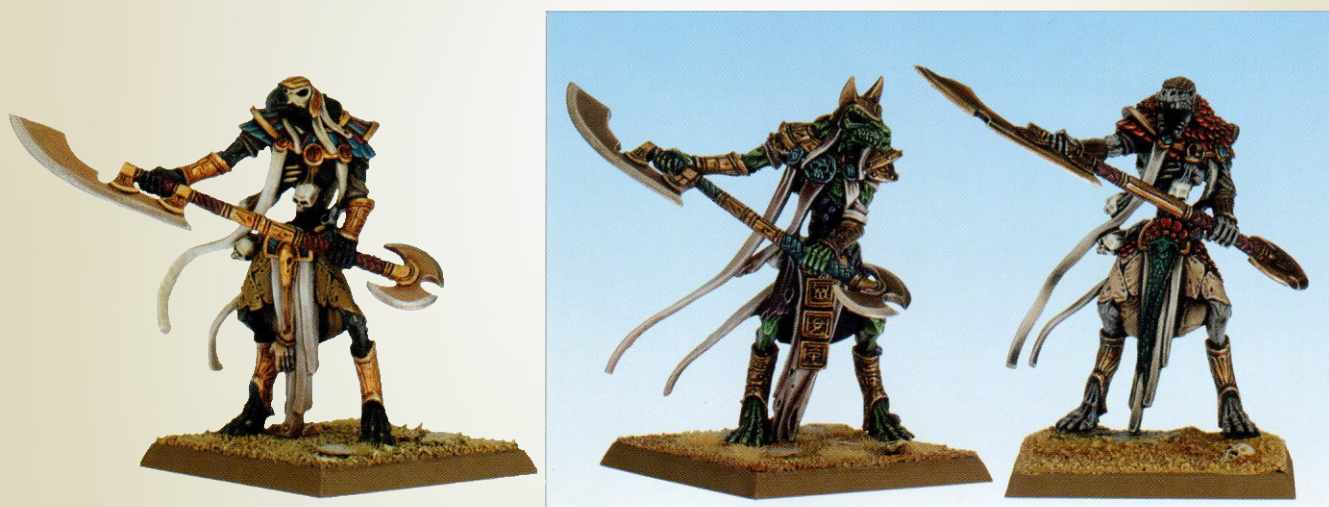








Ушабти с великими луками



Ушабти — это оживлённые статуи, созданные по облику древних богов Нехekhары



Отряд чудовищных ушабти пробудился, чтобы сокрушить врагов своего царя гробницы





Ларец душ и катапульты вопящих черепов обрушивают на врагов волну смерти



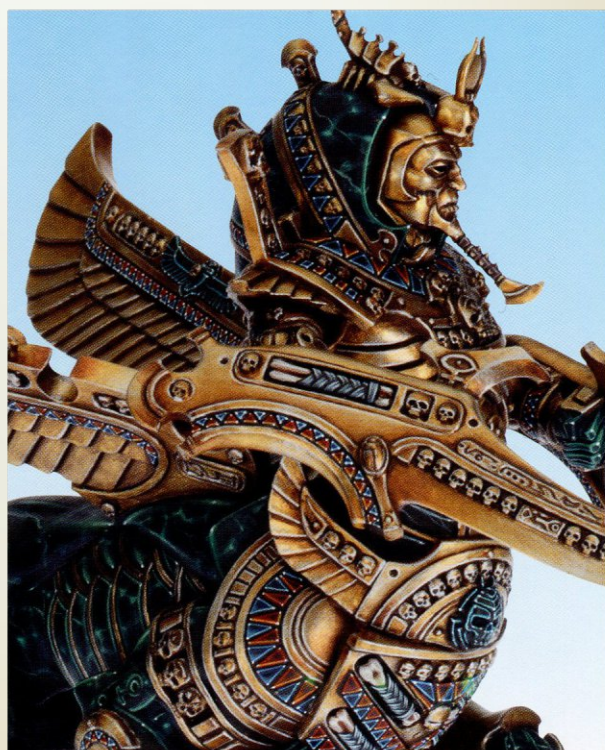
Могильный скорпион



Ларец душ



Некросфинкс

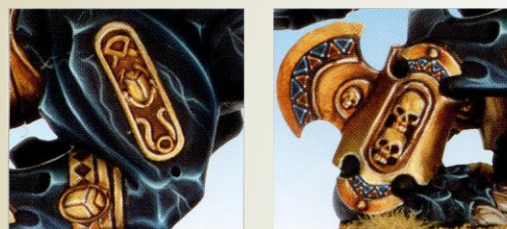




Царь гробниц



Элитные стражи гробниц на кхемрийском боевом сфинксе



Царь гробниц восседает на кхемрийском боевом сфинксе





Могильные охотники





Щиты и знамёна, которые несут легионы царей гробниц, оформлены с применением династических цветов и эмблем их государей



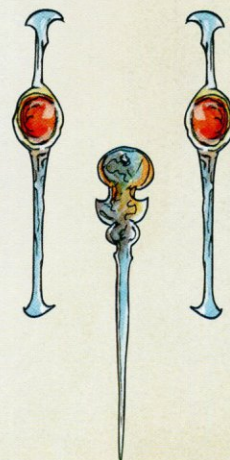




СПИСОК АРМИИ ЦАРЕЙ ГРОБНИЦ

Бессмертными царями гробниц движет неутолимая жажда подчинить своих врагов и вернуть бывшие царства. Именно по вашему приказу, как командующего армией Царей гробниц, легионы нежити Нехекхары пробуждаются от своего смертного сна и вновь шагают на войну.

Этот раздел книги поможет вам превратить вашу коллекцию миниатюр Царей гробниц от "Citadel" в легион неживых солдат, готовых к настольным сражениям. В конце этого раздела вы так же найдёте сводную страницу, на которой перечислены все характеристики каждого подразделения, дабы быстро и легко сверяться с ними во время ваших игр.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПИСКА АРМИИ

Список армии используется вместе с разделом "Выбор армии" в книге правил Warhammer, чтобы собрать силы, готовые к битве. На последующих страницах вы найдёте позиции по каждой модели в вашей армии. Эти позиции предоставляют вам всю игровую информацию, которая вам требуется, чтобы из вашей коллекции моделей сформировать отряды, из которых будет состоять ваша армия. Помимо этого, вы узнаете, чем оснащены ваши модели, какие опции им доступны и какова стоимость в очках.

ТИПЫ ОТРЯДОВ

Согласно описанию в книге правил Warhammer, отряды в списке разделены на пять различных типов: Лорды, Герои, Основные подразделения, Специальные подразделения и Редкие подразделения.

ПОЗИЦИИ СПИСКА АРМИИ

В каждой из позиций списка содержится вся необходимая информация для выбора и размещения отряда, представленная в следующем формате:

① ВОИНЫ—СКЕЛЕТЫ

Характеристики

Воин-скелет

Мастер-оружейник

② M WS BS S T W I A LD

4 2 2 3 3 1 2 1 5

4 2 2 3 3 1 2 2 5

③ Тип отряда

Пехота

Пехота

④ 4 очка за модель

⑤ Численность отряда: 10+

⑦ Специальные правила: ⑧ Опции:

- Нехеххарская нежить

- Повысить одного воина-скелета до мастера-оружейника... 10 очков
- Повысить одного воина-скелета до музыканта... 10 очков
- Повысить одного воина-скелета до знаменосца... 10 очков
- Весь отряд может взять:
 - Копья... 1 очко за модель
 - Лёгкий доспех... 1 очко за модель

⑥ Снаряжение:

- Ручное оружие
- Щит

① **Наименование.** Название отряда или имя персонажа

② **Характеристики.** Характеристики модели(ей) приведены для напоминания. В случае если требуется несколько типов характеристик, они тоже приведены, даже если они необязательны (например, такие, как отрядные чемпионы)

③ **Тип отряда.** Каждая запись определяет тип моделей в отряде (пехота, кавалерия и т.п.)

④ **Стоимость в очках.** Каждая миниатюра в модельном ряде Warhammer имеет некоторое количество очков, которые отражают её эффективность на поле боя. Например, воин-скелет оценивается в 4 очка, в то время как могучий Сеттра — в 475!

⑤ **Численность отряда.** Этим определяется минимальная численность каждого отряда - наименьшее число моделей, необходимое для объединения в отряд. В некоторых случаях отряды имеют и максимальную численность, и могут состоять всего лишь из одной модели.

⑥ **Снаряжение.** Это список стандартного вооружения и доспехов для отряда. Их стоимость включена в базовую стоимость модели.

⑦ Специальные правила.

Многие войска имеют специальные правила, полностью описанные ранее в этой книге или книге правил Warhammer. Наименования этих правил указаны здесь для напоминания.

⑧ **Опции.** Это список дополнительного вооружения и доспехов, скакунов, магических предметов и прочих усовершенствований для отрядов и персонажей, с указанием стоимости каждой отдельной опции. Для многих отрядов к опциям относится повышение обычной модели до чемпиона, знаменосца или музыканта. За дополнительную плату некоторые отряды могут получить волшебное знамя или магические предметы.



Воин-скелет слева вооружен копьем и щитом. Как видно из вышеуказанных характеристик, для его включения в вашу армию потребуется 5 очков. Следовательно, отряд из десяти скелетов, вооруженных подобным образом, обойдется в 50 очков.



Воин-скелет слева вооружен ручным оружием и щитом. Его стоимость 4 очка. Скелет справа — мастер-оружейник. Для включения в отряд этого чемпиона, опция повышения воина-скелета обойдется в дополнительные 10 очков.





ЛОРДЫ

СЕТТРА НЕТЛЕННЫЙ

475 очков

Характеристики

Сеттра Нетленный

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

Тип отряда

Пехота (именной персонаж; царь гробниц и жрец-лич)

Колесница Богов

— — — 5 5 5 — — —

Колесница (спасбросок за доспех 4+)

Костяной скакун

8 2 — 3 — — 2 1 —

Магия:

Сеттра — волшебник 1-го уровня. Он использует заклинания **Магии Неххары**.

Снаряжение:

- Благословенный клинок Птра
- Лёгкие доспехи
- Колесница Богов
- Корона Неххары
- Брошь-скарабей Усириана

Специальные правила:

- Проклятие
- Горючий
- Да свершится моя воля
- Неххарская нежить
- Сеттра Великий



Сеттра может быть **Иерофантом** вашей армии, подробности на стр.28

ВЕРХОВНАЯ ЦАРИЦА КХАЛИДА

365 очков

Характеристики

Верховная царица Кхалида

M WS BS S T W I A LD
6 6 3 4 5 3 9 5 10

Тип отряда

Пехота (именной персонаж; царь гробниц)

Снаряжение:

- Посох Змеиного яда
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Всегда бьёт первым
- Благословение Асаф
- Проклятие
- Горючий
- Ненависть (Графы-вампиры)
- Воплощение богини кобр
- Неххарская нежить
- Ядовитые атаки



АРКХАН ЧЁРНЫЙ

360 очков

Характеристики

Аркхан Чёрный

M WS BS S T W I A LD
4 4 3 5 5 3 3 3 9

Тип отряда

Пехота (именной персонаж; верховный жрец-лич и царь гробниц)

Магия:

Аркхан Чёрный — волшебник 4-го уровня. Он использует заклинания школы **Смерти**.

Снаряжение:

- Могильный клинок Аркхана
- Лёгкие доспехи
- Либер Мортис
- Посох Нагаша

Опции:

- Можно посадить на колесницу скелетов (см. характеристики на стр. 91. Стоимость колесницы входит в общее доступное количество очков для Лордов. Аркхан заменяет экипаж колесницы) 55 очков
- Улучшение колесницы добавлением двух дополнительных костяных скакунов..... 15 очков
- Улучшение колесницы специальным правилом **Полёт**..... 30 очков

Специальные правила:

- Проклятие
- Горючий
- Неххарская нежить

Аркхан Чёрный может быть **Иерофантом** вашей армии, подробности на стр.28

ЛОРДЫ

ВЕРХОВНЫЙ ИЕРОФАНТ КХАТЕП

330 очков

Характеристики

Верховный иерофант Хатеп

M WS BS S T W I A LD
4 3 3 3 4 3 2 1 9

Тип отряда

Пехота

(именной персонаж; верховный жрец-лич)

Магия:

Верховный иерофант Кхатеп — волшебник 4-го уровня. Он использует заклинания **Магии Нехенхары**.

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Посох Лича
- Свиток Проклятия

Специальные правила:

- Верховный иерофант Кхемри*
- Хранитель знаний (Магия Нехенхары)
- Нехенхарская нежить



Если в вашей армии находится верховный иерофант Кхатеп, он должен быть **Иерофантом**, подробности на стр.28

ЦАРЬ ГРОБНИЦ

170 очков

Характеристики

Царь гробниц

M WS BS S T W I A LD
4 6 3 5 5 4 3 4 10

Тип отряда

Пехота (персонаж)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Проклятие
- Горючий
- Да свершится моя воля
- Нехенхарская нежить

Опции:

- Может быть вооружён одним оружием из следующего списка:
 - Двуручное оружие..... 6 очков
 - Цеп..... 6 очков
 - Копьё..... 3 очка
- Может взять щит..... 3 очка
- Может ехать верхом на нижеследующем:
 - Колесница скелетов (характеристики см. на стр.91. Стоимость колесницы вычитается из количества очков, доступных для выбора Лордов. Царь гробниц заменяет экипаж колесницы)..... 55 очков
 - Кхемрийский боевой сфинкс (характеристики и опции см. на стр.93. Стоимость вычитается из количества очков, доступных для выбора Лордов. Царь гробниц заменяет экипаж сфинкса)..... 210 очков
- Может взять магические предметы общей стоимостью до..... 100 очков

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ-ЛИЧ

175 очков

Характеристики

Верховный жрец-лич

M WS BS S T W I A LD
4 3 3 3 4 3 2 1 8

Тип отряда

Пехота (персонаж)

Магия:

Верховный жрец-лич — волшебник 3-го уровня. Он может использовать заклинания одной из следующих школ:

- Магия Нехары
- Магия Света
- Магии Смерти

Опции:

- Улучшение до волшебника 4-го уровня..... 35 очков
- Может оседлать костяного скакуна..... 15 очков
- Может взять магические предметы общей стоимостью до..... 100 очков

Снаряжение:

- Ручное оружие

Особые правила:

- Нехенхарская нежить



Верховный жрец-лич может быть **Иерофантом** вашей армии, подробности на стр.28

ГЕРОИ

ГЛАШАТАЙ НЕКАФ

120 очков

Характеристики
Глашатай Некаф

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

Тип отряда
Пехота (именной персонаж, глашатай гробниц)

Снаряжение:

- Цеп Черепов
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Горючий
- Вестник отчаяния
- Смертельный удар
- Нехенхарская нежить
- Верный телохранитель
- Чемпион Сеттры

Опции:

- Может ехать верхом на нижеследующем:
 - Колесница скелетов (характеристики см. на стр.91. Стоимость колесницы вычитается из количества очков, доступных для выбора Героев. Некаф заменяет экипаж колесницы)..... 55 очков
 - Костяной скакун 10 очков

ПРИНЦ АПОФАС

130 очков

Характеристики
Принц Апофас

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

Тип отряда
Пехота (именной персонаж, принц гробниц)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Пустынный дух
- Погребённый в песках
- Полёт
- Нехенхарская нежить
- Регенерация

- Принц скарабеев
- Жнец душ
- Ходок
- Ужас



РАМХОТЕП ДАЛЬНОВИДНЫЙ

110 очков

Характеристики
Рамхотеп Дальновидный

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

Тип отряда
Пехота (именной персонаж, некротектор)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Хлыст (дополнительное ручное оружие)
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Горючий
- Неистовое рвение
- Искусный мастер
- Бешенство

- Нехенхарская нежить
- Ваятель
- Гнев создателя
- Ненависть

ПРИНЦ ГРОБНИЦ

100 очков

Характеристики
Принц гробниц

M WS BS S T W I A LD
4 5 3 4 5 3 3 3 9

Тип отряда
Пехота (персонаж)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лёгкие доспехи

Опции:

- Может быть вооружён одним оружием из следующего списка:
 - Двуручное оружие..... 4 очка
 - Цеп..... 4 очка
 - Копьё..... 2 очка
- Может взять щит..... 2 очка
- Может ехать верхом на нижеследующем:
 - Колесница скелетов (характеристики см. на стр.91. Стоимость колесницы вычитается из количества очков, доступных для выбора Героев. Принц гробниц заменяет экипаж колесницы)..... 55 очков
 - Кхемрийский боевой сфинкс (характеристики и опции см. на стр.93. Стоимость вычитается из количества очков, доступных для выбора Героев. Принц гробниц заменяет экипаж сфинкса)..... 210 очков
- Может взять магические предметы общей стоимостью до..... 50 очков

Специальные правила:

- Проклятие
- Горючий
- Да свершится моя воля
- Нехенхарская нежить

ГЕРОИ

ГЛАШАТАЙ ГРОБНИЦ

60 очков

Характеристики

Глашатай гробниц

M WS BS S T W I A LD
4 4 3 4 4 2 3 3 8

Тип отряда

Пехота (персонаж)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Горючий
- Смертельный удар
- Нехенхарская нежить
- Верный телохранитель

Опции:

- Может быть вооружён одним оружием из следующего списка:
 - Двуручное оружие..... 4 очка
 - Копьё..... 2 очка
 - Алебарда..... 2 очка
 - Цеп..... 4 очка
- Может взять щит..... 2 очка
- Может ехать верхом на нижеследующем:
 - Колесница скелетов (характеристики см. на стр.91. Стоимость колесницы вычитается из количества очков, доступных для выбора Героев. Глашатай гробниц заменяет экипаж колесницы)..... 55 очков
 - Костяной скакун 10 очков
- Может взять магические предметы общей стоимостью до. 50 очков

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один из глашатаев гробниц вашей армии может нести знамя армии за +25 очков. Знаменосец армии может взять магическое знамя (без ограничения по очкам). Модель, которая несёт магическое знамя, не может иметь иных магических предметов.

ЖРЕЦ—ЛИЧ

70 очков

Характеристики

Жрец—лич

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

Тип отряда

Пехота (персонаж)

Магия:

Жрец—лич — волшебник 1-го уровня. Он может использовать заклинания одной из следующих школ:

- Магия Нехенхары
- Магия Света
- Магия Смерти

Снаряжение:

- Ручное оружие

Специальные правила:

- Нехенхарская нежить

Опции:

- Улучшение до волшебника 2-го уровня.....35 очков
- Может оседлать костяного скакуна.....10 очков
- Может взять магические предметы общей стоимостью до.....50 очков

Жрец—лич может быть Иерофантом вашей армии, подробности на стр.28

НЕКРОТЕКТОР

60 очков

Характеристики

Некротектор

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

Тип отряда

Пехота (персонаж)

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Хлыст (дополнительное ручное оружие)
- Лёгкие доспехи

Специальные правила:

- Горючий
- Нехенхарская нежить
- Ваятель
- Гнев создателя
- Ненависть

Опции:

- Может взять магические предметы общей стоимостью до..... 50 очков

СКАКУНЫ И ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Характеристики

Костяной скакун

M WS BS S T W I A LD
8 2 0 3 3 1 2 1 5

Тип отряда

Боевой зверь

Кхемрийский боевой сфинкс

6 4 0 5 8 5 1 4 8

Монстр

Колесница скелетов

– – – 4 4 3 – – –

Колесница (спасбросок за доспех 5+)

Специальные правила:

- Костяной скакун: Нехенхарская нежить
- Кхемрийский боевой сфинкс: Оживлённое изваяние, Экипаж паланкина, Большая цель, Нехенхарская нежить, Ужас, Громовое сокрушение
- Колесница скелетов: И цари гробниц выступили на войну, Легионы колесниц, Нехенхарская нежить

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВОИНЫ—СКЕЛЕТЫ

4 очка за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Воин-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Пехота
Мастер-оружейник	4	2	2	3	3	1	2	2	5	Пехота

Численность отряда: 10+

Специальные правила:
• Нехенхарская нежить

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Щит

Опции:

- Повышение одного воина-скелета до мастера-оружейника..... 10 очков
- Повышение одного воина-скелета до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного воина-скелета до знаменосца..... 10 очков
- Весь отряд может взять:
 - Копья..... 1 очко за модель
 - Лёгкий доспех..... 1 очко за модель

ЛУЧНИКИ—СКЕЛЕТЫ

6 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Воин-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Пехота
Мастер-лучник	4	2	3	3	3	1	2	1	5	Пехота

Численность отряда: 10+

Специальные правила:
• Стрелы Ясаф
• Нехенхарская нежить

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лук

Опции:

- Повышение одного воина-скелета до мастера-лучника..... 10 очков
- Повышение одного воина-скелета до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного воина-скелета до знаменосца..... 10 очков
- Весь отряд может взять лёгкие доспехи..... 1 очко за модель

ВСАДНИКИ—СКЕЛЕТЫ

12 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Всадник-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Кавалерия
Мастер-наездник	4	2	2	3	3	1	2	2	5	Кавалерия
Костяной скакун	8	2	0	3	3	1	2	1	5	—

Численность отряда: 5+

Специальные правила:
• Нехенхарская нежить
• Авангард

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Копьё
- Щит

Опции:

- Повышение одного всадника-скелета до мастера-наездника..... 10 очков
- Повышение одного всадника-скелета до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного всадника-скелета до знаменосца..... 10 очков
- Весь отряд может взять лёгкие доспехи..... 2 очка за модель



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КОННЫЕ ЛУЧНИКИ-СКЕЛЕТЫ

14 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Всадник-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Кавалерия
Мастер-разведчик	4	2	3	3	3	1	2	1	5	Кавалерия
Костяной скакун	8	2	0	3	3	1	2	1	5	—

Численность отряда: 5+

Специальные правила:

- Стрелы Асаф
- Лёгкая кавалерия
- Нехехарская нежить
- Разведчики

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лук

Опции:

- Повышение одного всадника-скелета до мастера-разведчика..... 10 очков
- Повышение одного всадника-скелета до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного всадника-скелета до знаменосца..... 10 очков



КОЛЕСНИЦЫ СКЕЛЕТОВ

55 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Колесница скелетов	—	—	—	4	4	3	—	—	—	Колесница (спасбросок за доспех 5+)
Скелет-возничий	—	3	2	3	—	—	2	2	7	—
Мастер-колесничий	—	3	2	3	—	—	2	3	7	—
Костяной скакун	8	2	—	3	—	—	2	1	—	—

Численность отряда: 3+

Экипаж: 2 скелета-возничих

Тягло: 2 костяных скакуна

Снаряжение (экипаж):

- Ручное оружие
- Копьё
- Лук

Специальные правила:

- И цари гробниц выступили на войну...
- Стрелы Асаф
- Легионы колесниц
- Нехехарская нежить

Опции:

- Повышение одного скелета-возничего до мастера-колесничего..... 10 очков
- Повышение одного скелета-возничего до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного скелета-возничего до знаменосца..... 10 очков
- Знаменосец одного из отрядов может взять магическое знамя стоимостью до..... 25 очков



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СТРАЖА ГРОБНИЦ

11 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Страж гробниц	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Пехота
Капитан стражи	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Пехота

Численность отряда: 10+

Специальные правила:

- Нехекхарская нежить
- Смертельный удар

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Лёгкие доспехи
- Щит

Опции:

- Повышение одного стража гробниц до капитана стражи..... 10 очков
- Повышение одного стража гробниц до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного стража гробниц до знаменосца..... 10 очков
- Может взять магическое знамя стоимостью до..... 50 очков
- Весь отряд может взять алебарды..... 2 очка за модель

РЫЦАРИ НЕКРОПОЛЯ

65 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Рыцарь некрополя	4	4	3	4	4	1	3	2	8	Монстроидальная кавалерия
Капитан некрополя	4	4	3	4	4	1	3	3	8	Монстроидальная кавалерия
Некрозмея	7	3	0	5	4	3	3	3	8	Монстроидальная кавалерия

Численность отряда: 3+

Снаряжение:

- Копьё

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Смертельный удар (только всадники)
- Нехекхарская нежить
- Ядовитые атаки (только некрозмей)
- Каменная кожа

Опции:

- Повышение одного рыцаря некрополя до капитана некрополя..... 10 очков
- Повышение одного рыцаря некрополя до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного рыцаря некрополя до знаменосца..... 10 очков
- Всему отряду можно придать специальное правило
- Погребённые в песках..... 5 очков за модель

МОГИЛЬНЫЙ СКОРПИОН

85 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Могильный скорпион	7	4	0	5	5	3	3	4	8	Монстроидальная тварь

Численность отряда: 1

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Погребённые в песках
- Смертельный удар

Специальные правила:

- Сопротивление к магии (1)
- Нехекхарская нежить
- Ядовитые атаки

УШАБТИ

50 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Ушабти	5	4	2	4	4	3	3	3	8	Монстроидальная пехота
Древний ушабти	5	4	2	4	4	3	3	4	8	Монстроидальная пехота

Численность отряда: 3+

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Стрелы Ясаф
- Нехекхарская нежить

Снаряжение:

- Ручное оружие
- Двуручное оружие

Опции:

- Повышение одного ушабти до древнего ушабти..... 10 очков
- Повышение одного ушабти до музыканта..... 10 очков
- Повышение одного ушабти до знаменосца..... 10 очков
- Весь отряд может обменять своё двуручное оружие на одно из списка:
 - Великие луки..... бесплатно
 - Дополнительное ручное оружие..... бесплатно

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МОГИЛЬНЫЙ РОЙ

40 очков за подставку

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Могильный рой	4	3	0	2	2	5	1	5	10	Стая

Численность отряда:
2–10 подставок

Специальные правила:

- Погребённые в песках
- Нехенхарская нежить
- Ядовитые атаки

ПАДАЛЬЩИК

24 очка за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Падальщик	2	3	0	4	4	2	3	3	4	Боевой зверь

Численность отряда: 3+

Специальные правила:

- Полёт
- Нехенхарская нежить



КХЕМРИЙСКИЙ БОЕВОЙ СФИНКС

210 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Кхемрийский боевой сфинкс	6	4	0	5	8	5	1	4	8	Монстр
Экипаж стражей гробниц	—	3	3	4	—	—	3	1	8	

Численность отряда:
1 кхемрийский боевой сфинкс
Экипаж из 4-х стражей гробниц

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Экипаж паланкина
- Смертельный удар (только стражи гробниц)
- Большая цель
- Нехенхарская нежить
- Ужас
- Громовое сокрушение

Опции:

- К кхемрийскому боевому сфинксу применимо любое улучшение из списка:
 - Ядовитое жало..... 10 очков
 - Огненный рёв..... 20 очков

Снаряжение:
(экипаж стражей гробниц)
• Копья

МОГИЛЬНЫЕ ОХОТНИКИ

55 очков за модель

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Могильный охотник	7	3	3	4	4	3	3	2	8	Монстроидальная тварь

Численность отряда: 3+

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Погребённые в песках
- Нехенхарская нежить
- Превращающий взгляд

Снаряжение:
• Алебарда



РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НЕКРОЛИТИЧЕСКИЙ КОЛОСС

170 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Некролитический колосс	6	3	2	6	6	5	1	4	8	Монстр

Численность
отряда: 1

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Стрелы Асаф
- Большая цель
- Нехекхарская нежить
- Ужас
- Неудержимый натиск

Снаряжение:

- Огромный меч (ручное оружие)

Опции:

- Некролитический колосс может быть вооружён одним оружием из следующего списка:
 - Дополнительное ручное оружие..... 5 очков
 - Двуручное оружие..... 10 очков
 - Лук пустыни..... 20 очков

ИЕРОТИТАН

175 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Иеротитан	6	3	0	6	6	5	1	3	8	Монстр

Численность
отряда: 1

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Большая цель
- Нехекхарская нежить
- Проводник гуш
- Ужас

Снаряжение:

- Знак Птра
- Весы Усириана



НЕКРОСФИНКС

225 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Некросфинкс	6	4	0	5	8	5	1	5	8	Монстр

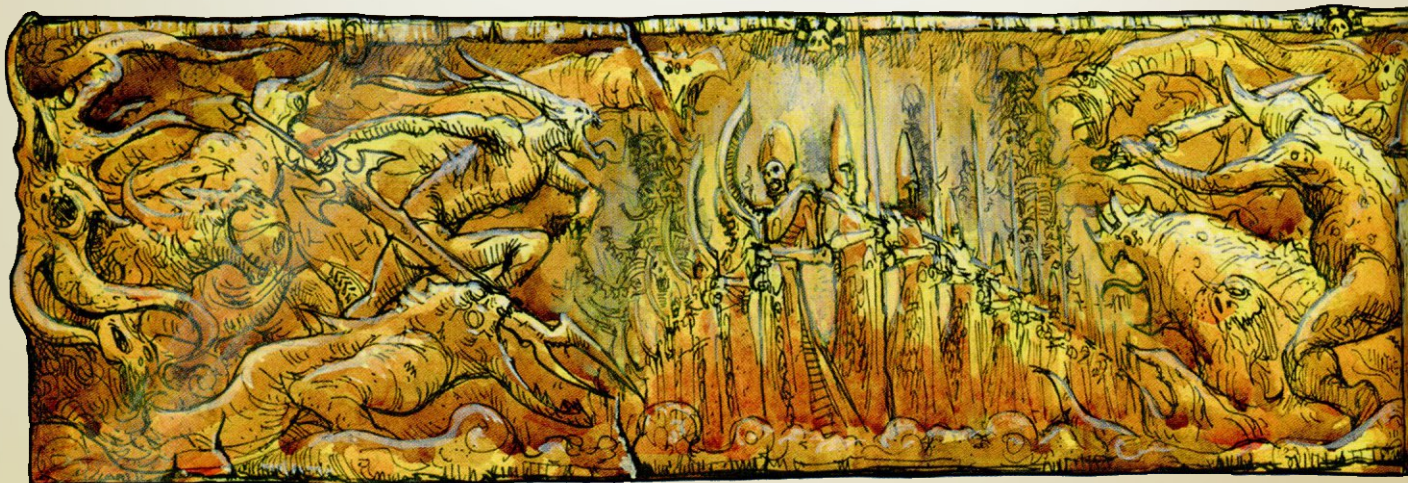
Численность
отряда: 1

Специальные правила:

- Оживлённые изваяния
- Обезглавливающий удар
- Полёт
- Смертельный удар
- Большая цель
- Нехекхарская нежить
- Ужас

Опции:

- Некросфинкс может получить:
 - Ядовитое жало..... 10 очков



РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КАТАПУЛЬТА ВОПЯЩИХ ЧЕРЕПОВ

90 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Катапульта вопящих черепов	—	—	—	—	7	3	—	—	—	Боевая машина (каменёт)
Костяная обслуга	4	2	2	3	3	1	2	1	5	—

Численность отряда: 1 катапульта вопящих черепов и расчёт из 3-х скелетов

Снаряжение (расчёт):

- Ручное оружие
- Лёгкий доспех

Специальные правила:

- Нехенхарская нежить
- Вопящие черепа

Опции:

- Может стрелять Черепами врагов..... 30 очков



ЛАРЕЦ ДУШ

135 очков

Характеристики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип отряда
Ларец душ	—	—	—	—	10	3	—	—	—	Боевая машина
Хранитель ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8	—
Страж ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8	—

Численность отряда: 1 ларец душ, 1 хранитель ларца и 2 стража

Снаряжение (расчёт):

- Двуручное оружие (только стражи ларца)
- Ручное оружие (только хранитель ларца)
- Лёгкий доспех

Специальные правила:

- Пакт силы
- Смертельный удар (только стражи ларца)

- Свет смерти
- Нехенхарская нежить
- Вырвавшиеся души



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Архкан Чёрный	4	4	3	5	5	3	3	3	9	In(SC)	57
Главный иерофант Кхатеп	4	3	3	3	4	3	2	1	9	In(SC)	56
Верховный жрец-лич	4	3	3	3	4	3	2	1	8	In	31
Верховная царица Кхалида	6	6	3	4	5	3	9	5	10	In(SC)	55
Сеттра Нетленный	4	7	3	6	5	4	3	5	10	In(SC)	53
– Колесница Богов	–	–	–	5	5	5	–	–	–	Ch	
– Костяной скаун	8	2	–	3	–	–	2	1	–		
Царь гробниц	4	6	3	5	5	4	3	4	10	In	30

ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Жрец-лич	4	3	3	3	3	2	2	1	7	In	31
Некротектор	4	3	3	4	4	2	3	2	7	In	33
Принц Апофас	4	4	3	4	3	4	1	5	8	In(SC)	58
Рамхотеп Дальновидный	4	3	3	4	4	2	3	2	7	In(SC)	59
Глашатай Некаф	4	5	3	4	4	2	3	3	8	In(SC)	54
Глашатай гробниц	4	4	3	4	4	2	3	3	8	In	32
Принц гробниц	4	5	3	4	5	3	3	3	9	In	30

ОСНОВНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Колесница скелетов	–	–	–	4	4	3	–	–	–	Ch	38
– Скелет-возничий	–	3	2	3	–	–	2	2	7		
– Мастер-колесничий	–	3	2	3	–	–	2	3	7		
– Костяной скаун	8	2	–	3	–	–	2	1	–		
Всадник-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Ca	36
– Мастер-наездник	4	2	2	3	3	1	2	2	5		
– Костяной скаун	8	2	0	3	3	1	2	1	5		
Всадник-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Ca	37
– Мастер-разведчик	4	2	3	3	3	1	2	1	5		
– Костяной скаун	8	2	0	3	3	1	2	1	5		
Воин-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	In	34
– Мастер-оружейник	4	2	2	3	3	1	2	2	5		
Лучник-скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	In	35
– Мастер-лучник	4	2	3	3	3	1	2	1	5		

СПЕЦИАЛЬНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Падальщик	2	3	0	4	4	2	3	3	4	WB	42
Кхемрийский боевой сфинкс	6	4	0	5	8	5	1	4	8	Mo	48
– Экипаж стражей гробниц	–	3	3	4	–	–	3	1	8		
Рыцарь некрополя	4	4	3	4	4	1	3	2	8	MC	44
– Капитан некрополя	4	4	3	4	4	1	3	3	8		
– Некрозмея	7	3	0	5	4	3	3	3	8		
Могильный охотник	7	3	3	4	4	3	3	2	8	MB	45
Страж гробниц	4	3	3	4	4	1	3	1	8	In	39
– Капитан стражи	4	3	3	4	4	1	3	2	8		
Могильный скорпион	7	4	0	5	5	3	3	4	8	MB	47
Могильный рой	4	3	0	2	2	5	1	5	10	Sw	43
Ушабти	5	4	2	4	4	3	3	3	8	MI	46
– Древний ушабти	5	4	2	4	4	3	3	4	5		

РЕДКИЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Ларец душ	–	–	–	–	10	3	–	–	–	WM	40
– Хранитель ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8		
– Страж ларца	4	3	3	3	3	1	3	2	8		
Иеротитан	6	3	0	6	6	5	1	3	8	Mo	52
Некротический колосс	6	3	2	6	6	5	1	4	8	Mo	51
Некросфинкс	6	4	0	5	8	5	1	5	8	Mo	50
Капапульта вопящих черепов	–	–	–	–	7	3	–	–	–	WM	41
– Костяная обслуга	4	2	2	3	3	1	2	1	5		

СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Тип	Стр.
Костяной скаун	8	2	0	3	3	1	2	1	5	WB	Разн
Кхемрийский боевой сфинкс	6	4	0	5	8	5	1	4	8	Mo	48
Колесница скелетов	–	–	–	4	4	3	–	–	–	Ch	38

Условные обозначения типов отрядов: In = пехота, WB = боевой зверь, Ca = кавалерия, MI = монстроидальная пехота, MB = монстроидальная тварь, MC = монстроидальная кавалерия, SC = именной персонаж, Mo = монстр, Ch = колесница, Sw = стая, WM = боевая машина









TOMB KINGS

For thousands of years the Tomb Kings have lain within their ancient burial pyramids, but now they have awoken and they seek vengeance on those who have disturbed their slumber. Loyal even in death, legions of implacable skeletal soldiers stride to war at the command of their mummified rulers. Beside them come regiments of Undead cavalry, ranks of deadly chariots and the towering statues of monsters and gods carved out of unyielding stone. With such forces at their command, the Tomb Kings will conquer all who dare to stand against them.

Inside you will find:

- A bestiary describing every unit, monster, hero and war machine in the army.
- An army list to arrange your collection of Citadel miniatures into a battle-ready force.
- A showcase of the expertly painted range of Tomb Kings Citadel miniatures.

Warhammer: Tomb Kings is one of a series of supplements for Warhammer. Each book in the series describes in detail an army, its history and its heroes.

ISBN 978-1841549965



9 781841 549965



ENGLISH LANGUAGE

PRINTED IN CHINA

PRODUCT CODE
60 03 02 17 001

A Warhammer Armies supplement for

WARHAMMER®

The Game of Fantasy Battles™

You will need a copy of Warhammer
to use the contents of this book.



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

games-workshop.com