



ДЕМОНЫ ХАОСА

ЛЕГИОН ОЖИВШИХ КОШМАРОВ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3	ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ЛЕГИОНЫ (продолжение)	
ПРИРОДА ДЕМОНА.....	6	Хранители Секретов.....	53
Кхорн, Кровавый бог.....	10	Демонессы и герольды Слаанеш.....	54
Тзинч, Меняющий Пути.....	12	Искательницы и колесницы искательниц Слаанеш.....	55
Нургл, Отец Поветрий.....	14	Адские Свежеватели Слаанеш.....	56
Слаанеш, Тёмный Князь.....	16	Изверги Слаанеш.....	57
День демонов.....	18	Маска Слаанеш.....	58
Восхождение Хаоса.....	20	Князья демонов и фурии Хаоса.....	59
Зов бездны.....	24	Душедробители.....	60
ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ЛЕГИОНЫ.....	26	ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ.....	61
Особенности военачальника.....	26	Дистанционное вооружение.....	61
Таблица варп-шторма.....	27	Рукопашное вооружение.....	62
Жажущие Крови.....	28	Демонические атрибуты.....	63
Кровопускатели и герольды Кхорна.....	29	Демонические скакуны.....	63
Кровадавы Кхорна.....	30	Иконы и музыкальные инструменты Хаоса.....	64
Гончие Кхорна.....	31	Выкованные в преисподней артефакты.....	65
Кровавые троны Кхорна.....	32	Демонические вознаграждения.....	66
Черепушки Кхорна.....	33	Демонические очаги.....	67
Собираатель Черепов.....	34	Психосилы демонов.....	68
Скарбранд.....	35	ВЕЧНЫЕ ПОЛЧИЩА.....	72
Каранак.....	36	АДСКОЕ ВОИНСТВО.....	90
Повелители Перемен.....	37	Командные единицы.....	91
Розовые ужасы и герольды Тзинча.....	38	Основные войска.....	97
Огневики и возвышенные огневики.....	39	Приданные транспорты.....	98
Пылающие колесницы Тзинча.....	40	Элитные войска.....	99
Крикуны Тзинча.....	41	Мобильные войска.....	100
Кайрос Судьбоплёт.....	42	Тяжёлая огневая поддержка.....	102
Голубые писари.....	43	СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	104
Перевёртыш.....	44	АЛТАРЬ ВОЙНЫ.....	108
Великие Нечистые.....	46	ГЛОССАРИЙ.....	117
Чумоносцы и герольды Нургла.....	47		
Твари Нургла.....	48		
Чумные трутни Нургла.....	49		
Нурглики.....	50		
Ку'гат Чумной Отец.....	51		
Эпидемий.....	52		

Авторы: Робин Круддейс и Фил Келли
Изображение на обложке: Реймонд Суонленд

Оформление, вёрстка, печать и репрография дизайн-студии Games Workshop.

Особая благодарность нашим плейтистерам: Нику Байтону, Джону Брекену, Стефано Карлини, Полу Хики, Мэтту Хилтону, Энди Редди, Тревору Ларкину, Бенжамину Мэйсону, Мартину Моррину и Гари Шо.

Редактура: Desperado, Stahlmans Eisenfrau
Корректурa: samurai_klim

Перевод: Desperado (с. 3, 26-27, 39, 28-60 правила, 61-118), Йорик (с. 14-15, 24, 49, 55-56), Imtael (с. 38), Oberbrenner (с. 34-35), Менкерот (с. 41-42), Dammerung (с. 20-23), Sidecrawler (с. 6-13, 16-19, 28-33, 36-37, 43, 46-48, 50-55, 57-60), orj (с. 40)
Вёрстка русской версии: Desperado

Особая благодарность Locke за финальную сверку, а также Ignis Mare и FlashCell за предоставленные материалы.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, the Aquila logo, 40K, 40,000, Citadel, the Citadel Device, Codex Chaos Daemons, and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012 variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by no means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

ВВЕДЕНИЕ

Самый страшный враг человечества – легионы демонов. В Империи строго запрещено даже признавать само их существование. В том случае, если эти потусторонние твари захватят материальную вселенную, реальность навечно превратится в пылающий ад.

Демонические легионы состоят из гротескных созданий, обитающих в кошмарном потустороннем мире, который называют варпом. Они – зло во плоти: существа из энергии чистого гнева и отчаяния сражаются рядом с воплощениями запретных желаний и неконтролируемых перемен. Дьявольские полчища отправляются на войну не ради покорения всего одной планеты или солнечной системы, они стремятся подчинить саму реальность и ввергнуть её во власть Хаоса. В данном трижды проклятом томе описаны эти воплощения чернейших надежд и страхов человечества во всех ошеломляющих подробностях.

WARHAMMER 40,000

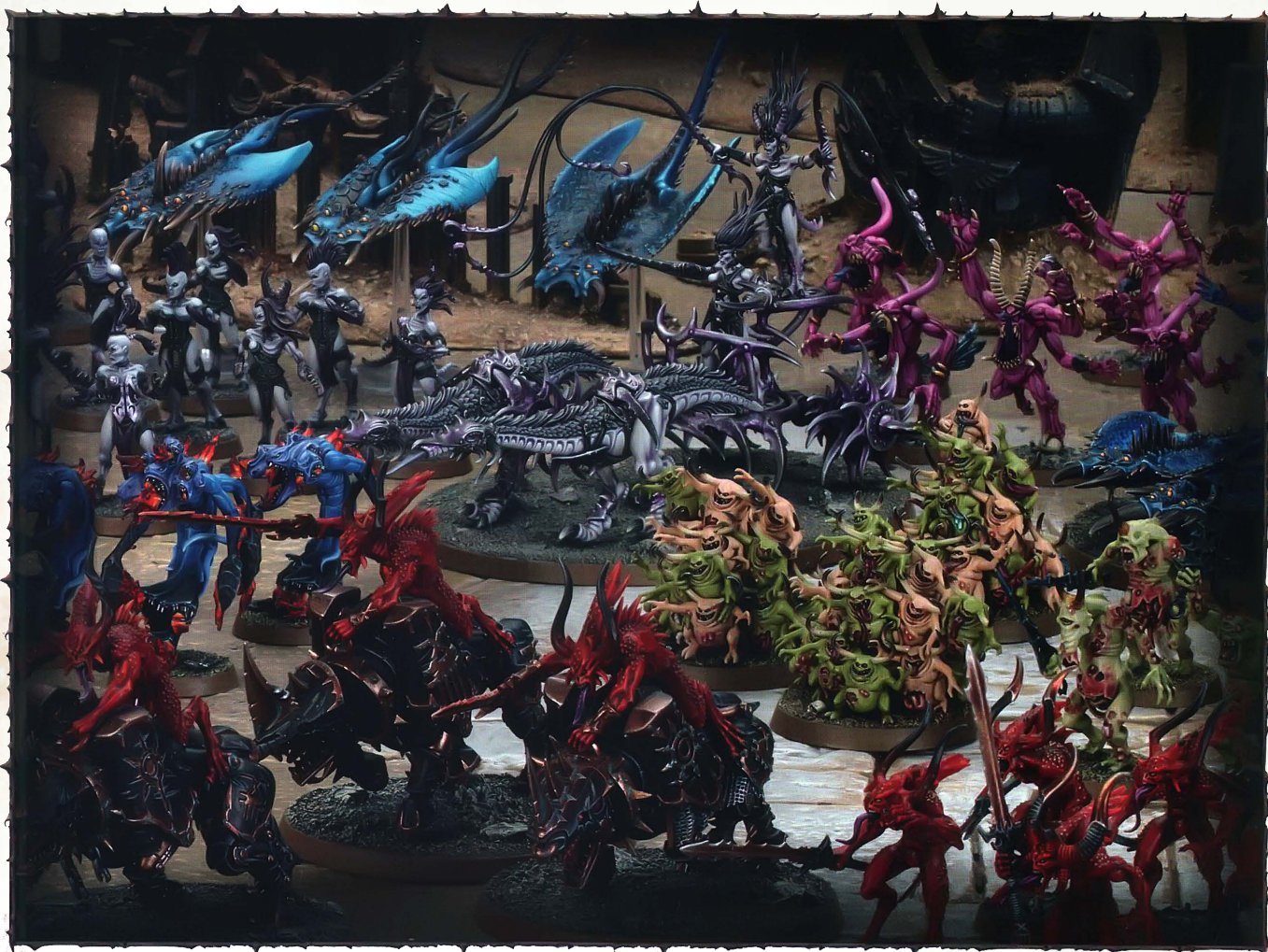
Если вы читаете этот кодекс, значит, вы уже сделали свои первые шаги в хобби Warhammer 40,000. Книга правил Warhammer 40,000 содержит все необходимые правила для проведения битв с участием миниатюр компании Citadel. Каждая армия имеет собственный кодекс, который служит наиболее полным руководством по коллекционированию и игре её моделями на полях сражений вселенной Warhammer 40,000. Данный кодекс позволит вам превратить свою коллекцию демонов Хаоса в дьявольскую армию, готовую вырваться из варпа и завоевать реальное пространство.

ЛЕГИОНЫ ХАОСА

Армия демонов Хаоса очень красочна, узнаваема и впечатляюща в своём разнообразии. В вашем распоряжении имеется всё, что душе угодно: от хихикающих орд демонических пехотинцев до inferнальных высших демонов, и у каждого есть свои уникальные и полезные способности. Это воинство нельзя ни с чем сравнить, так что приготовьтесь к путешествию в Царство Хаоса.

КАК ДЕЙСТВУЕТ ЭТОТ КОДЕКС

Кодекс демонов Хаоса содержит все необходимое для коллекционирования и приведения к победе ваших демонических легионов в игре Warhammer 40,000. На страницах этой книги вы найдете полное руководство по армии демонов Хаоса, узнаете о причудливых и ужасных царствах, где они обитают, а также сможете прочитать о предпринимаемых ими на протяжении тысячелетий вторжениях из варпа. Кроме того, здесь содержится подробное описание каждой боевой единицы демонов, правила для их использования и список армии, который позволит вам превратить свою коллекцию миниатюр от компании Citadel в грозное войско, достойное Тёмных богов. И, наконец, в одном из разделов представлена галерея потрясающе покрашенных миниатюр демонов, показывающая все их разнообразие и величие. Читайте на свой страх и риск!







ПРИРОДА ДЕМОНА

За гранью физического пространства существует иное измерение, абсолютно непостижимое для разума смертного, не подвластное течению времени и причинно-следственным связям. Оно лежит по ту сторону грёз и кошмаров, безбрежное, однако не имеющее ни формы, ни структуры. Это царство, созданное из любви и ненависти, из страхов и надежд, из честолюбия и отчаяния, но всё же – это безразличная и холодная пустота.

Царство Хаоса существует далеко за гранью воображения: невозможная абстракция, ставшая реальной лишь благодаря мысленным образам и бурлящим эмоциям разума смертных. Неизменное в своём бесконечном многообразии, Царство Хаоса вечно перерождается, но всегда остаётся прежним. С помощью обычных органов восприятия его невозможно увидеть, почуять или услышать; даже самые могущественные псайкеры не смогут составить истинную картину природы варпа, не сойдя при этом с ума. Это место, где боги процветают в постоянной войне, сражаясь над чистой субстанцией творения, что породила их. В этом непостижимом царстве сходятся колоссальные воинства, схлёстываясь в войне древней, как само мироздание, в которой нельзя победить. Бесконечные армии, каждый воин которых создан исключительно из эмоций и чистой энергии, со свирепым рёвом бросаются вперёд, послушно исполняя волю своих создателей.



Иногда этот страшный мир прорывает свои границы и выплескивается на земли смертных. И тогда в миры людей и ксеносов вторгаются кошмары и ужас: армии истекающих слюной дьяволов и ликующих воинов вместе с полчищами кроваво-красных солдат и колоннами сверкающих медью боевых машин. Небеса пылают колдовским огнем, кровавые реки заливают разорённые города, а божи воинства без жалости убивают на своём пути всё живое, пожирая души жертв.

ОБИТАЕМЫЙ ИММАТЕРИУМ

В варпе схожие мысли и эмоции собираются вместе, точно ручейки, что сбегает по каменному склону. Они образуют течения и водовороты душевных мук и неистовых желаний, омуты ненависти и быстрины самолюбия. С начала времён эти течения и волны неустанно струятся по зеркалу мира, и сила их такова, что породила тварей из самой субстанции нереального.

Со временем эти движимые инстинктами аморфные существа обрели зачаточное сознание. Так были рождены боги Хаоса: безбрежные психические силы, созданные из фантазий и страхов смертных. Это и есть Губительные Силы, и каждая – отражение мирских страстей, что создали её. Первый среди них – Кхорн, Повелитель Битв, одержимый вечно бушующей яростью. Тзинч, причудливый и постоянно меняющийся Архитектор Судьбы, что плетёт могучие заклинания, дабы подчинить себе будущее, пока великий Нургл, Властелин Разложения, неустанно трудится, распространяя заразу и поветрия. Последний из их числа – Слаанеш, Тёмный Князь, потворщик любым излишествам и наслаждениям, неважно, насколько извращенным и безнравственным.

И как расы Галактики процветали и множились, так же множились их надежды и мечты, их ярость и войны, их любовь и ненависть. Этот постоянно разбухающий поток эмоций питал богов Хаоса и возвращал их силу. В итоге боги проникли туда, откуда появились, – в грёзы смертных, и через них стали влиять на материальное пространство и мириады рас, его населяющих.

Сила богов Хаоса может расти только через деяния и мысли смертных. Те, кто поклоняются богу Хаоса и поступками своими питают его, получают в награду причудливые дары, необычайные силы, а иногда и бессмертие. Как боги Хаоса ведут борьбу в варпе, так и их последователи ведут войну в материальном мире. Победители этих сражений добиваются большего могущества для своих потусторонних хозяев, хотя планы богов Хаоса настолько запутаны, что часто победа не обязательна, важен лишь сам акт самопожертвования и борьбы. Когда фанатичные поклонники Хаоса умирают, их души не гаснут и не растворяются в варпе, как души других. Их бессмертная энергия подпитывает величие богов, и души фанатиков влечат своё существование вечно во власти бессмертных сил Хаоса.

ЦАРСТВО ХАОСА

Грёзы и кошмары смертных придали изменчивым течениям варпа форму, превратив их в фантастические ландшафты и населив мифическими существами. Это существующее вне времени, вечно изменчивое психическое пространство известно как Царство Хаоса, варп, Имматериум и варп-пространство. Это параллельное нашему измерению, мир, лишённый постоянства и не подвластный законам пространства и времени; хаотичная, аморфная панорама, написанная чистой энергией и больным сознанием. Это и есть Хаос в его самом истинном смысле, освобожденный от оков физики и принципов разума. Варп-пространство – это Хаос, а Хаос – это варп-пространство: эти понятия нераздельны.

Боги Хаоса составляют со своими владениями одно целое, ибо и те, и другие состоят из одной и той же энергии варпа. Когда бог Хаоса вбирает энергию, его могущество растёт, и, соответственно, влияние на варп вокруг ширится – и границы его территории в царстве Хаоса раздвигаются. Среди царств нет двух похожих, но все они зиждутся на одних и тех же базовых мыслях и чувствах. Облик этих владений, что являются лишь продолжением своих богов, сотворен из тех же эмоций, что создали их хозяев: царство Кхорна выстроено на гневе и кровопролитии, земли же Тзинча – искрящиеся сооружения из чистой магии, территория Нургла – пристанище смерти и возрождения, а владения Слаанеш – рай из гибельных соблазнов. Хотя царство и его бог – одно целое, боги Хаоса имеют форму, которая воплощает их сущность, и обитают в сердце своих владений. Окруженные прислужниками-демонами, боги Хаоса оберегают свои царства, высматривая возмущения в рисунке варпа – сигналы, предупреждающие о вторжении или удобном стечении обстоятельств.



ДЕМОНЫ ХАОСА

Боги Хаоса не одиноки в варп-пространстве. Они создают слуг из своей собственной сущности – тварей, которых смертные зовут демонами и которые не так сильно привязаны к варпу. Демоны – существа, несколько отличающиеся природой от своих хозяев, и самые многочисленные создания в варпе. Бог Хаоса тратит толику своей силы на создание отдельной сущности – и «рождается» демон. Эта сила связывает воедино совокупность чувств, мыслей и стремлений, создавая личность и сознание, которые теперь могут перемещаться по варпу. Бог Хаоса в любой момент может забрать независимость, которую даровал своим демоническим детищам, чем гарантирует их верность. Лишь потеряв эту силу, демон будет уничтожен по-настоящему, и его сознание растворится в течениях и вихрях варп-пространства.

Демоны не присутствуют в варпе физически. Царство Хаоса – проклятие для законов физики, и корабли, что курсируют в его глубинах, окружают себя при входе оболочкой или пузырьком «реальности». Вместо настоящего физического облика демон проецирует образ, сотворенный из чистой энергии, который, по сути, является упрощенным представлением истинной природы его господина. И потому причудливая и нечеловеческая внешность демона отражает его силу, положение и принадлежность богу Хаоса.

Когда демон появляется в настоящем мире, может показаться, что его облик соткан из обычной материи нашего пространства, но в действительности он не более реален, чем в царстве Хаоса. На самом деле, это сущность из чистой энергии варпа, которой придали телесную форму.

Проявившись в материальном мире, демоны имеют свои

сильные и слабые стороны, плюс множество необыкновенных сил, которые даёт их порождённая варпом природа. Уничтожение физической проекции демона не убивает его, а лишь прерывает присутствие в реальности; истинная сущность демона в варпе остается невредимой.



Когда демона «убивают» в материальном мире, его изгоняют обратно в пустоту. Если демона просто не впитает обратно его создатель, он вынужден будет оставаться там до того момента, пока не наберётся сил, чтобы со временем проявиться снова. Легенды утверждают, что демон, изгнанный таким образом, не может вернуться тысячу лет и один день, хотя, конечно, проверить это поверье на опыте не удастся, ибо само понятие времени в варпе не имеет смысла. Гордость «поверженного» демона страдает невероятно, он вынужден сносить насмешки своих собратьев, пока не сможет вернуться в телесную оболочку и отомстить. Могущественнейшие демоны созывают всех своих слуг и младших демонов-данников, чтобы те помогли им свершить месть. Если у демона есть какие-то союзники, он может испросить помощи и у них, хотя любой демон делает это с осторожностью. Подобные услуги неизбежно требуют расплаты, а ни один демон не захочет оказаться в подчинении у другого существа, хоть смертного, хоть демонического.



Царство Хаоса – не просто дом для Тёмных богов, это ещё и поле их битвы, арена для Большой игры за превосходство. Боги Хаоса всё время воюют друг с другом, соперничая за власть среди бесплотных граней мироздания. Несмотря на мириады своих отличий, великие боги Хаоса стремятся к одной цели: полному владычеству над Вселенной. А такую абсолютную власть нельзя делить ни с кем, и особенно ни с кем божественным.

Когда боги воюют, Имматериум содрогается и по всей Галактике бушуют варп-штормы. В Царстве Хаоса полчища демонов отправляются исполнять приказы своих хозяев, а земли богов растягиваются и сами набрасываются друг на друга. Обладая личностью и разумом, демоны стремятся заслужить благосклонность своего господина и часто начинают самостоятельно нападать на владения демонов соперника. Армии богов перетекают с одной территории на другую, при этом каждая отражает натуру своего хозяина.

БЕСФОРМЕННЫЕ ПУСТОШИ

В варте нет физических измерений. Царство Хаоса не имеет пределов и настоящей географии. Зоны влияния, контролируемые богами Хаоса, принимают форму их царств, а остальные бурлящие земли часто называют Бесформенными пустошами, Страной заблудших душ и Бездной Хаоса. Большая часть Бесформенных пустошей постоянно перемешивается и преобразуется случайным образом: реки смолы текут по окаменевшему лесу под багровым небосклоном; огромные лестницы ведут в небеса и соединяются сами с собой внизу в бесконечную петлю; замки, построенные из костей, и хребтоны из ихора стоят среди роц из рук и ног, и покойные духи титанических богомашин лежат, сваленные в поребальные груды. Каждая мечта и кошмар, каждое бредовое видение и безумная фантазия находят пристанище в Бесформенных пустошах. Пустоши – дом для фурий, демонов, созданных благодаря нерешительности или случайности. Фурии, чьё приближение предвещают бесплотные голоса, обладают лишь самым зачаточным сознанием и инстинктами. Высшие демоны и князья демонов, которые добились достаточного могущества, чтобы влить толку силы в своё окружение, создают себе обиталища в Бесформенных пустошах. Каждый из этих упорядоченных островков – лишь ничтожное пятнышко по сравнению с безграничными царствами богов Хаоса, но зато каждый воплощает в себе прихоть своего создателя, точно небольшой алтарь или храм, куда можно придти поклониться.

Тзинч, возможно, самый коварный из богов, ибо сначала всегда нащупывает уязвимое место, прежде чем напасть. С помощью заговоров, инсинуаций и магии Тзинч часто подставляет других богов, заставляя их воевать друг с другом. Он терпеливо ждет, следя за ходом этих конфликтов, и, когда наступает подходящий момент, его хихикающие приспешники и манипуляторы-магистры бросаются вперёд на ковре из магии, нанося удар слабейшему из соперников. Волшебными взрывами и деформирующей силой магии эти армии быстро преодолевают всяческое сопротивление, и только что захваченная территория быстро превращается в часть кристаллических владений Тзинча.

Когда последователей Нургла спускают с поводка, те бросаются распространять болезни и разложение. Шумное пение и ржавый лягз тысяч колоколов возвещают об их нападении, а сама армия наступает под непроницаемыми тучами мух. Резвящиеся демонята стелются по земле впереди воинства, и ядовитая зараза, исходящая от колоссов из плоти, что командуют ими, убивает всё на их пути, превращая любую жизнь в перенгой, из которого проклёвываются пагубная плесень и ядовитые растения.

Слаанеш действует коварнее, как и следовало ожидать. Первые нападения аккуратны и незаметны другим богам. В ткани царства другого бога щупальца силы Слаанеш проникают до самых корней, костей и кристаллов, развращая царство изнутри. Когда сама земля поддаётся порче по воле Слаанеш, она лишает вражеских демонов ясности ума, что позволяет стремительным армиям нанести удар быстро и решительно.



Время от времени появляется существо, место, предмет или событие в материальном мироздании, которое привлекает внимание всех богов Хаоса. Этот новый элемент может быть так важен, так желанен или опасен, что всякое соперничество временно забывается, дабы Хаос извлёк выгоду из этого удачного стечения обстоятельств или отвёл опасность, которую оно представляет. Тогда какое-то время все четверо работают как один, и Галактика трепещет перед их совместной мощью.

Для человечества самым значительным подобным случаем стало появление Императора. В те времена боги Хаоса пытались всей своей мощью устроить крах Господина Человечества; их усилия увенчались пагубным развращением примархов и войнами Ереси Гора. Были и другие события, что приводили к недолгому прекращению военных действий в Царстве Хаоса: довольно многообещающие чёрные крестовые походы, к примеру, или истребление или рождение новой расы.

Такой интерес к делам смертных мимолетен, и перемирия между богами длятся недолго. Как только цель достигнута, боги вновь принимаются за Большую игру. Один бог или другой, а то и все четверо переступают рамки прежних соглашений и пытаются одолеть своих собратьев-богов. И снова царство Хаоса гремит от поступи демонских легионов, и вековая вражда перехлёстывает через край, переносясь во владения человека.



КХОРН

КРОВАВЫЙ БОГ

Кхорн – Кровавый бог, Покровитель Ярости и Собиратель Черепов. Он – гнев во плоти, олицетворение неутолимой жажды к завоеванию и разрушению. Все его помыслы лишь об одном: затопить Галактику волной резни, одолеть и убить всё живое, не оставив ничего, кроме луж крови и раздробленных костей.

Кровавого бога обычно изображают похожим на широкоплечего, мускулистого человека в несколько сот футов ростом. Вместо лица у него оскаленная песья морда. Искажённые гневом черты почти скрывает причудливый шлем, украшенный черепами царей-завоевателей. Исполинская стать Кхорна кажется ещё большей из-за мощных пластин брони внахлест, отлитых из бронзы и чёрного железа. Каждое слово Кхорна – рык бесконечной ярости, и по всему царству разносится эхо его кровожадного рёва.

Кхорн сидит, погруженный в раздумья, на троне из резной бронзы, воздвигнутом на вершине горы черепов. Освежёванные головы его чемпионов, которые лежат рядом с черепами побеждённых противников, составляют макабрические трофеи Повелителя Битв. Здесь собраны черепа сотни тысяч видов: от человеческих голов, не поддающихся счету, до тиранидских черепов величиной с жилой квартал. Непрерывно растущая груда этих залитых кровью костей отображает победы его последователей в материальном мире, питая славу Кхорна, но никак не утоляя его жажду крови и смерти.



Рядом с Кхорном покоится огромный двуручный меч – легендарный клинок, способный одним ударом разрушать миры до самой их основы. Это страшное оружие известно среди рас, населяющих Галактику, под разными именами: Приносящий Бедствия, Творец Войны, Конец Всего Сущего. Говорят, что, взявшись за меч, Кхорн единым взмахом может

вспороть ткань самой реальности, и оттуда хлынут его демонические легионы.

КРОВАВАЯ ДЕСЯТИНА

Закон Кхорна прост: кровь – и ещё больше крови. У него один храм – поле битвы и одно священное причастие – кровь народов. Сознательно или нет, но каждая воинская культура – от племени охотников за головами из захолустного дикого мира до покоряющих целые планеты боевых группировок Пожирателей Миров – воздаёт ему дань убийствами и разрушением.

Каждая жизнь, отнятая во гнев, усиливает мощь Кровавого бога. Он с одобрением взирает на воинов, что убивают своих друзей и союзников, ибо этим они доказывают, что поняли великую истину: Кхорну всё равно, откуда течёт кровь, главное – она льётся. Друзья или враги, все мертвецы равны в глазах Повелителя Битв. Но те последователи, что позволяют себе день без жестокого и кровавого убийства, неизбежно навлекут на себя недовольство Кровавого бога.

КРЕПОСТЬ КХОРНА

Владения Кхорна – это памятник ярости и насилию, построенный на убийстве и борьбе, это дом для каждого из аспектов войны. По пропитанному кровью царству постоянно гуляет эхо рыка Кхорна, лязг оружия, щёлканье кнутов и трубный глас бесчисленных медных боевых горнов.

В центре владений Кхорна стоят его похожие на пещеру палаты, освещаемые огромной огненной ямой, где тёмное пламя пожирает души трусов, убитых при бегстве из боя. Этот тронный зал, полный сизой дымки, находится в сердце Медной цитадели, замка Кхорна. Из отделанных мрамором с красными прожилками металлических стен дьявольской крепости торчат рваные выступы, покрытые коркой крови и усеянные зазубренными шпорами из окровавленной меди. Снаружи с каждого парашета щерятся зловещие горгульи, готовые излить обжигающий поток раскалённого металла на тех глупцов, что решатся осадить крепость. Огромный ров Медной цитадели наполнен отнюдь не водой, но кипящей кровью тех, кто сложил голову на войне.

За рвом простирается лига за лигой растрескавшаяся земля, усеянная сломанными костями тех, кто погиб в бою. Стаи истекающих слюной гончих рыщут по этим пустошам в поисках незваных гостей, обходя берега кровавых морей, блуждая по лабиринтам костей и выслеживая всевозможных чужаков. Проклятую пустыню разделяет надвое огромная трещина, бездонное ущелье во много миль длиной. Говорят, что во время особенно сильного приступа ярости Кхорн схватил свой огромный меч и ударил по земле, расколов её навеки. Время от времени каньон Смерти извергает волну горячей крови. Потоки её разливаются по равнинам, унося с собой груды обезглавленных трупов и горы скелетов. И кажется, словно сама Вселенная истекает кровью из какой-то страшной раны.

Служители Кхорна стояли стеной от горизонта до горизонта, наполняя воздух рёвканьем, бормотанием и воем. Их боевые знамёна раздувал ветер с запахом меди, несущийся сквозь строй. Знамёна густого красного цвета, на которых не было ничего, кроме единственной руны и надписи из простой молитвы: «Кровь для Кровавого бога». По какому-то незримому знаку упала тишина. Затем раздался одинокий глас, возопивший о мрачной и жуткой преданности, о примирении с ненавистью и смертью. Он отразился от дубленой кожи и полированной брони, разрастаясь и потрясая облака. Высоко наверху, над рядами демонов ему вторил рёв кровожадного одобрения, вырвавшийся из медной глотки самого Кхорна.

Книга крови

Цепь громадных, непрерывно курящихся вулканов опоясывает владения Кровавого бога. Яростный рык Кхорна заставляет землю содрогаться, и каждый день вулканы извергают реки земной крови, горячие, как и его гнев. Они швыряют пылающие медные черепа в земли слабых и выпускают смертоносные стаи Жажущих Крови, и те устремляются вниз, ныряя прямо в гущу сражения.

На внутренних склонах этих зубчатых, увенчанных огнём пиков раскинулись литейные Кхорна. Говорят, что в этих зловещих кузницах надрываются души тех воинов, кто умер во сне, навсегда обрешки себя на рабство Кхорну. Огромные трубы изрыгают клубы ржаво-красного дыма, который, смешиваясь с испарениями вулканов, забивает алые небеса смогом военного производства. Эти большие мрачные здания не дают пустеть арсеналам Кхорна, непрерывным тяжким трудом снабжая его бесчисленных воинов оружием и бронёй.

Здесь же находятся огромные загоны. За выгнутыми, потрескавшимися стенами толще любых крепостных валов содержатся джаггернауты Кхорна. Колоссальные демонические звери постоянно дерутся меж собой, сшибаясь лбами и бодая друг друга рогами в борьбе за первенство. Легенды рассказывают о демонах и даже смертных чемпионах Кхорна, что бросали вызов ярости джаггернаутов, пытаясь добыть себе скакуна. Измолоченные останки этих воинов размазаны по стенам, и лишь немногим, самым отважным и сильным, удалось выехать за огромные ворота верхом на одном из этих смертельно опасных зверей.

На внешних склонах вулканов тянутся бесконечные валы и бастионы. Высеченные из чёрного гранита, они вздымаются на милю к небу – грозная линия обороны против любого, кому хватит глупости штурмовать владения Кровавого бога. Огромные адские пушки и обложенные черепами алтари только и ждут команды Кхорна, чтобы обрушить пламя войны на царства других богов. Зубчатые медные стены перемежаются могучими крепостями, и каждая из них битком набита кровожадными легионами. Один рык Кхорна – и эти армии хлынут во владения других богов, неся с собой резню и войны. Подстегиваемый Кхорном, бесконечный поток его солдат распаляется до такого неистовства, что накидывается друг на друга, стремясь пролить кровь, если нет другого противника.

Ибо война – непрерывное, безрассудное кровопролитие и уничтожение, – это всё, что заботит Кхорна. Ему всё равно, кто победил, главное – чтобы бились до изнеможения. Всё, для чего существует Кхорн, всё, к чему он стремится, – это кровь, льющаяся из свежих ран, и новые черепа.

ВОЙНА БЕЗ КОНЦА И КРАЯ

Не случайно война протянулась от одного края Империи до другого, ибо с бесконечно давних времен Кхорн делает всё, чтобы ярость, уничтожающая народы, распространялась среди звезд. В Галактике, где неведом мир, Кхорн стал по-настоящему могучим. Несчетные планеты оглашает гвалт битвы, где каждый крик и смерть – небольшая жертва во славу Кхорна. И с каждым новым рассветом на миллионах фронтов иxor смешивается с кровью, и каждая резня или катаклизм – мясо к столу Повелителя Битв. Эльдар и люди, демоны и орки, тираниды и тау – все они лишь забрызганные кровью марионетки, пляшущие на радость Кхорну.

Никто не олицетворяет эту неприятную истину лучше, чем орды зеленокожих, которые сражаются неподалеку



от крепости Кхорна. Впервые эти орки привлекли взор Кровавого бога, когда очертая голову вломились в Око Ужаса в поисках новых побоищ. Их безрассудный предводитель, назвавшийся Демоноубивцем, уже прославился в Оке, напав на несколько полуреальных планет, посвященных соперникам Кхорна. Орочьего вождя, казалось, невозможно было остановить, но тут его Бааа! совершил аварийную посадку на планету плоти, принадлежащую могущественному князю демонов, далеко не последнему среди слуг Кхорна. Разъярённый князь со своими приспешниками в конце концов истребил огромную орду до последнего орка, но восторг орочьего вождя от кровавого зрелища был так велик, что сам Кхорн позаботился о том, чтобы крестовый поход зеленокожих на следующее же утро возродился заново.

История повторялась снова и снова: орки сражались не на жизнь, а на смерть, ни разу не показав, что сдаются или пали духом. Кровавого бога настолько впечатлила их беспредельная жажда битвы, что он забрал орков в свои владения. И теперь ежедневно его отборные генералы из числа Жажущих Крови сражаются против бессмертной орды Демоноубивца поблизости от Медной цитадели.

Каждый раз умирающие зеленокожие выпускают огромную тучу грибных спор, чтобы те укоренились и выросли на залитых кровью подножиях Костяных пиков. И новые орки рождаются, матерюют и бросаются в новую битву. Эти бесконечные циклы кровопролития радуют Кровавого бога больше всего, ведь в Галактике по-настоящему неизменно лишь одно: бесконечная война, а уж Кхорн об этом позаботится.

ТЗИНЧ

Меняющий Пути

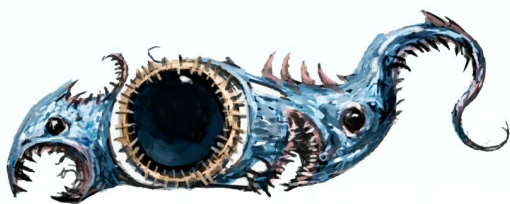
Тзинч известен всей Галактике под сотней тысяч имен: Ткач Судеб, Великий Заговорщик, Архитектор Судьбы. В своём сознании он прислушивается к чаяниям каждого разумного существа на каждой планете во Вселенной. Он наблюдает, как его игрушки претворяют свои намерения в жизнь, играет с судьбой и фортуной как для собственного развлечения, так и способствуя своим непостижимым козням.

КОСМИЧЕСКИЙ МАНИПУЛЯТОР

Тзинч питается потребностью и желанием перемен, что являются неотъемлемой частью всех живых существ. Каждый человек мечтает о процветании, свободе и лучшем завтра. Эти мечты – удел не только неимущих или беспомощных: даже планетарные губернаторы и адмиралы линейных флотов мечтают о новых богатствах, а может быть, и об окончании своих обязательств. Все эти мечты создают мощный движущий импульс перемен, а устремления народов порождают силу, которая может менять ход истории. Тзинч – воплощение этой силы.

Тзинч не довольствуется одним лишь созерцанием удовлетворения или разочарования, которые приносит ход времени. У него есть собственные планы: козни, сплетенные так сложно и тесно, что касаются жизни каждого живого существа, осознает оно это или нет. Абсолютное знание времени, истории и интриг позволяет его планам сплетаться ровно, без переходов, образуя паутину причинных связей, которая простирается до звёзд.

Тзинчу известны мечты и планы каждого смертного. Он получает огромное удовольствие от козней и политиканства других, отдавая предпочтение хитрым, а не сильным. Когда у человека вещает в голове внутренний голос, когда отчаявшиеся шепчут свои молитвы в ночи, именно Архитектор Судьбы – тот, кто их слушает. Он постигает каждое событие и намерение, и его могучий разум, основываясь на этом познании, разбирает, как они повлияют на грядущее. Сеть переплетающихся вероятностей, надежд и перемен – вот пища Тзинча; без них он в конце концов исчез бы.



Возможно, у Архитектора Судеб есть планы свергнуть остальные силы Хаоса или распространить свои владения на все царства смертных. Возможно, даже сам Тзинч не может сказать этого наверняка. Какова бы ни была его конечная цель, он старается достичь её, манипулируя отдельными жизнями и людей, и ксеносов. Предлагая власть и волшебство, он переманивает на свою сторону влиятельных вождей и магов, одним касанием затрагивая ещё большее число жизней.

Однако далеко не все планы Тзинча просты: некоторые со своей запутанностью растягиваются на целые эры, многие на первый взгляд противоречат друг другу и даже идут вразрез с интересами самого Тзинча. Только Тзинчу ведомы пути вероятного будущего; они выются сквозь время, точно спутанная пряжа из многоцветных нитей – нитей, которые сами свиты из решений, счастливых случайностей и везения.

СУТЬ ПЕРЕМЕН

Тзинч – неоспоримый мастер магии. Колдовство – один из самых действенных инструментов перемен, и те, кто

применяет его, – одни из самых честолюбивых и жадных до власти. Чистая магическая энергия, из которой черпают силу псайкеры мира смертных, – это настоящая ткань царства Хаоса, та же ткань, из которой состоят силы Хаоса, их демонические слуги и потусторонние «я» людей, что мерцают в варпе подобно искрам. Использование магии считается наивысшим выражением веры среди последователей Тзинча, которым предстоит постигнуть ещё многое через его покровительство. За это им, скорее всего, придется отдать свою бессмертную душу, но они хотя бы получают взамен безграничную силу, разительно отличаясь от жалких псайкеров Импернума, которых сгоняют в стада и увозят Чёрные корабли, чтобы скормить Императору.

ОБЛИК ВОПЛОЩЁННОЙ СУДЬБЫ

Кожа Тзинча кишит постоянно меняющимися лицами, которые злобно косятся или передразнивают того, кто на них смотрит. Когда Тзинч говорит, лица вторят его словам, неувовимо, но значительно меняя их смысл или делая замечания, которые заставляют усомниться в том, что он говорит. Эти мелкие лица мимолетны, а вот сморщенный лик самого Тзинча покоится на его груди, отчего голова и тело составляют одно целое. Над горящими глазами Тзинча широко раскинуты два рога, спиральные отростки которых потрескивают колдовским огнем. Небесная твердь вокруг Тзинча насыщена магией: она завивается, словно текучий дым, вокруг его головы, образуя утончённые, переплетающиеся рисунки. Среди дыма возникают образы мест и людей, когда Тзинч размышляет над их участью. Те, кто мелькнул там, неизбежно обнаружат, что их разум, тело или судьба приняли необычные, новые формы, ибо ещё никто не привлекал внимание Тзинча, оставшись при этом незатронутым.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ

Из всех причудливых ландшафтов варпа владения Тзинча самые странные и неподдающиеся пониманию. Его царство соткано из чистой магии. Хрустальный лабиринт, как его называют, воздвигнут на необъятном переливающемся радугой плато. Его присутствие ощущается в каждом уголке любого демонического царства. Изменчивые дороги, сложенные из хрусталя всех цветов и оттенков, пересекают царство Тзинча, искривляясь сразу в девяти измерениях. Тайные тропки, вымощенные ложью и обманом, проникают во владения других богов, связывая воедино своенравные царства Хаоса, дабы воле Тзинча было легче направлять их.

У лабиринта нет официальных воинов для защиты его бесконечных границ, ибо битвы, которые здесь ведутся, – это битвы разума. Сверкающие коридоры отражают не только свет, но и надежды и отчаяние, грёзы и кошмары. Собственных переплетающихся путей и проходов лабиринта хватает, чтобы завести в тупик любого незваного гостя, не одаренного касанием Тзинча, неважно, смертный он или нет. Горе тому демону бога-соперника, который случайно забредёт в пределы лабиринта, ибо столь простое существо здесь долго не продержится.

Хрустальный лабиринт не только отражает, но ещё и искажает, разбивая в пух и прах устремления и замыслы, обращая их в помешательство и отчаяние. Стараясь быть зеркалом для запутанных козней Тзинча, Хрустальный лабиринт постоянно меняется и перестраивается. Те смельчаки, что

потерялись в стенах лабиринта, будут блуждать там вечно, с разрушенным разумом и мечтами, разбитыми на плахе собственных несбывшихся стремлений. Лица, что отражаются в хрустале стен, редко принадлежат самим незванным гостям. В призматических гранях всюду мелькают и вспыхивают двойники тех, кто угодил в рабство к Тзинчу. Во внутренних пределах лабиринта есть место, где паутина хрустальных коридоров разбита в острое крошево: там Ариман, великий чернокнижник Хаоса из Тысячи Сынов, ведёт воинов своего легиона в бой – только чтобы вновь попасть в ловушку собственных отражений. Вот сияющая плоскость прогибается под взором ясновидцев эльдар Ультве, прежде чем отразить образ горящего мира-корабля. Вот инквизиторы из радикальной секты пытаются подчинить своей воле демона-отражение при помощи запретной версии императорских таро, не осознавая, что этим подчиняют собственные души демону зазеркалья. Эти и миллион других проблем реальности трепещут, точно язычки пламени на ветру, но их энергия заставляет лабиринт светиться вероятностями.

В центре лабиринта, скрытая от всех, кому недостаёт проницательности безумия, чтобы найти её, стоит Невозможная крепость. Перекрученные хрустальные шпили и башни из голубого и розового пламени извиваются и взмывают из сердца величественной крепости. Они живут лишь один удар сердца, потом, замерцав, пропадают, а на их месте тут же появляются новые, ещё сильнее сводящие с ума постройки. Ворота, окна и манящие входы раскрываются, точно голодные рты, в смерче вывихнутых углов, чтобы мгновением позже захлопнуться. Сама природа варпа заключена в Невозможной крепости, ибо физическое пространство и время здесь понятия бесполезные. Здесь можно бродить неделями по комнате размером с наперсток, а можно преодолеть целые лиги, сделав единственный неуверенный шаг. Здесь сила притяжения постоянно меняется, а то и вовсе исчезает. Здесь свет всех цветов и оттенков, неведомых в реальной Вселенной, плещет из меняющихся стен, ослепляя, сбивая с толку и освещая путь.

Для смертных постоянно изменяющаяся цитадель абсолютно неприступна. Прикованные к физическим аспектам бытия, люди здесь быстро сходят с ума, их тела схлопываются или их раздирает на части извилистым ходом мыслей Тзинча. Даже богам-соперникам нелегко вынести запутанный ужас Невозможной крепости. Лишь Повелители Перемен, величайшие из демонов Тзинча, могут мысленно проложить себе путь по тайным тропам во внутренние покои – Тайную библиотеку, где Великий Заговорщик вечно строит свои козни.

Тайная библиотека не имеет конца, постоянно сворачиваясь в себя под весом собственного содержимого. В ней хранится каждый обрывок знаний, каждая мысль каждого существа во всём пространстве и времени. Книги, пергаменты и свитки, которыми уставлены её постоянно складывающиеся стены, прикованы цепями волшебного огня – ряд за рядом, полка за полкой, уходя в невообразимые дали логова Тзинча. Неисчислимы Розовые и Голубые ужасы переползают здесь с места на место, присматривая за обширным собранием Тайной библиотеки. Гримуары на полках болтают со своими хранителями, ловя ужасов в паутину обмана и соблазна, так



что демоны в конце концов растворяются в самой субстанции библиотеки-хищника.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ РЕАЛЬНОСТЕЙ

На взгляд Тзинча, смертные существа по шею увязли в двусмысленности, но при этом как-то умудряются вести свои личные войны, абсолютно не ведая о бесчисленных противоречиях в душе. Тзинч не отказывает себе в удовольствии время от времени заглянуть в царство смертных. Кое-кто в Священной инквизиции считает, что на Великом Заговорщике лежит ответственность за резкие подьёмы психических способностей человеческой расы в последние тысячелетия.

Ввиду потребности манипулировать и управлять и стремления усилить своё влияние в варпе Тзинч вечно ведёт Большую игру со своими собратьями-богами. Архитектор Судьбы не прочь сам испачкать руки кровью в ходе войны, хотя предпочитает побеждать обманом и волшебством, а не грубой силой.

Поглощённый своими невыразимыми мыслями, Тзинч опутывает Галактику паутиной переплетающихся козней, точно паук – муху. И хотя свершение его планов может занять тысячи лет, когда они осуществляются, скорбит сама реальность. И пока один смертный врёт другому, пока живы зависть и гордыня, Тзинч будет пускать в ход своё волшебство, точно вселенский кукловод, действуя ради того дня, когда свершится последний его великий труд.

НУРГЛ

ОТЕЦ ПОВЕТРИЙ

Нургл – Великий Властелин Разложения и Господин Мора и Чумы. Всё сущее, каким бы цельным и вечным оно ни казалось, подвержено распаду. Даже сам процесс создания лишь предшествует упадку и разрушению. Сегодняшний бастион – завтрашние развалины, та, кто была девой утром, ночью превратится в старуху, а мгновение надежды лишь даёт почву для сожалений.

ПАРАДОКСАЛЬНАЯ ВЕРА

Хотя Нургл и сотворил все инфекции и эпидемии, когда-либо охватывавшие вселенную, он – не брюзгливый вестник мрачного отчаяния, а энергичный бог жизни и веселья. В смерти есть жизнь. Среди гниения процветают бесчисленные бактерии, вирусы, насекомые и прочие падальщики. Любая жизнь ради существования питается другой жизнью, а каждая чума рождает новые более сильные и выносливые поколения. Вслед за разложением приходит возрождение, а надежда расцветает из отчаяния. Величайшее вдохновение приходит в самые чёрные дни, а во времена кризисов смертные встречают настоящие испытания, подталкивающие их преуспеть.

Чтобы понять то, что в противном случае выглядело бы извращённым противоречием, надо сперва осознать, что воплощает Нургл. С одной стороны, он Владыка Разложения, чьё тело изуродовано хворью, но с другой, он полон неожиданной энергии и желания организовывать и просвещать. Все граждане Империи знают, что когда-нибудь умрут, а жизнь многих из них будет полна болезней и тягот, но они загоняют это знание в глубины разума и погребают под мечтами и непрестанными заботами. Нургл – воплощение знания и подсознательной реакции на него. Он – скрытый страх болезней и разложения, гнетущей истины о смертности и решительности, которую она порождает. Сам Нургл принимает обличье гнилого, больного исполина. Его огромное тело раздуто от разложения и источает всепроникающий, терзающий разум смрад. Шершавая зелёная кожа омертвела и покрылась гноящимися болячками, набухшими чирьями и заразными фурункулами. Из разорванной кожи живота словно жуткие плоды свешиваются перекрученные, воняющие гнилью, булькающие и пульсирующие органы. Из них вырываются рои нургликов, которые грызут гнилые кишки своего Дедули и сосут из него избыточные тлетворные соки.



Все до единого люди в Галактике в какой-то момент испытали ядовитое прикосновение Нургла. Бессчётные миллиарды стали носителями злобных незримых созданий, что разрушают их тела и сеют в разумах отчаянье. Благодаря межпланетным путешествиям заразные болезни разносят с планеты на планету те, кто невежественен, упрям и силен. Когда дары Нургла

выливаются в полномасштабные пандемии, его сила достигает пика. Меж звёзд бушует чума, и целые системы и даже секторы закрывают на карантин. Гордые цивилизации угасают, а Дедушка Нургл творит из останков мерзкую новую жизнь. Всюду, где есть массовые захоронения и чумные ямы, сияет гнилое величие Нургла.



Но, несмотря на великодушную щедрость бога, лишь немногие просвещённые действительно принимают величие распада. Их, однако, достаточно, чтобы его демонические слуги могли попасть в материальный мир всюду, где бушует чума. И это полностью устраивает Нургла, ведь из всех богов Хаоса именно он больше всего ценит индивидуальный подход.

САД НУРГЛА

Владения Нургла – не унылая пустошь, но загробный рай, почти бесконечные джунгли смерти и хвори. Владыка Разложения заботится о своём мерзком царстве, доме всех возможных недугов и поветрий. Подобно сломанным пальцам, над покрытой мхом землёй переплелись гнилые ветви и хваткие лозы. Из хлюпающего перегноя растут всевозможные грибы, от которых летят облака удушливых спор. Стебли полудемонических растений раскачиваются сами по себе, не обращая внимания на порывы кишашего насекомыми воздуха. Их цветы пронизывают мрак, словно островки радости в сумрачной чаще. На берегах застоявшихся грязных рек ползают жуки с лицами людей. Шелестит камыш, нащёптывая имена болезней, которые выпустил в мир смертных великий Нургл, или оплакивая тех, кто умер от заботы их творца.

Посреди первобытной топи возвышается особняк Чумного бога – древний и ветхий, но вечный и нерушимый. Особняк – разнородное нагромождение гнилых досок и разбитых стен, заросших ползучим ядовитым плющом и густым мхом. Потрескавшиеся окна и разбитая кладка соперничают в гнилом очаровании с покрытой патиной бронзой, ржавым железом и заросшими лишаём карнизами.

В этих осыпающихся стенах трудится Нургл. Под покрытым

плесенью и прогнувшимся потолком великий бог вечность корпит над ржавым котлом, достаточно широким, чтобы вместить все океаны всех миров. Хихикая и бормоча что-то под нос, Нургл творит заразы и хвори – самые великие и вольные формы жизни. С каждым взмахом полного личинок черпака десятков новых болезней разносится среди звёзд. Иногда Нургл протягивает когтистую лапу, чтобы зачерпнуть мерзкого варева в огромную пасть и опробовать плоды своих трудов. С каждым днём он приближается к созданию идеальной заразы – духовной чумы, что разнесётся по Вселенной и приведёт всё живое в его гнойные объятия.

А вокруг своего огромного владыки стоят сонмы чумоносцев. Каждый из них звучно скандирует, считая созданные болезни, вылупившихся шкодливых нурглишей и души, забранные глетворными благословениями Властелина Разложения. Гул этих голосов, заглушающий треск гнилого пола и удары черпака по котлу, непреходящ и монотонен, настолько, что услышавший его сходит с ума.

Когда болезни Нургла во владениях смертных сильны, его сад, расцветая свежей скверной и черепами, надвигается на владения других богов Хаоса. Тогда враги Нургла атакуют в ответ, и чумоносцы берутся за оружие, чтобы защитить зловещий лес. Каждая война приносит новые богатства жизни и смерти, триумфа над врагами. Затем насытившееся павшими царство Нургла отступает и пребывает в блаженном покое до дня, когда оно будет готово вновь расцвести во времени и пространстве.

НЕ ЗВАННЫЕ ГОСТИ

Немногие смертные когда-либо созерцали сад Нургла. Над его топиями вечно вьётся дымка сверхъестественных болезней, и живым существам достаточного одного тяжёлого вдоха. Лишь сам Нургл может избавить посетителей от ядовитых паров своих садов, и, когда ждёт гостей, одним великодушным жестом он открывает путь через заросли булькающих грибовидных папоротников.

Но незваным посетителям во владениях Нургла не рады, что провидцы Лугганата узнали дорогой ценой. Эльдар этого далёкого мира-корабля издавна передавали легенду о Скованной Деве: Ише, их богине исцеления и плодородия, заточённой в особняке Нургла в руках уродливого поклонника. Эльдар считают свои легенды абсолютной истиной и даже надеются когда-нибудь освободить богиню от липкой хватки Нургла. И потому, когда Лугганат разорила Хрустальная Кома, его самые одарённые псайкеры собрались и направили свои разумы в царство разложения, пытаясь найти потерянную богиню и остановить убивавшую искусственный мир чуму. Они знали, что наверняка неизбежно умрут, но верили, что их души будут втянуты обратно в сверкающие камни коматозных тел. В безопасности кристального посмертия эльдар надеялись передать послание Иши духовидцам и снять со своих домов проклятие Чумного бога.

Сначала казалось, будто их астральные проекции легко преодолеют цепкую хватку сада. Призрачные шлемы делали их неосязаемыми, а защищённые рунами разумы легко рассекали



мрачные растения, ибо были острее любого материального клинка. Но гнилые мухи тревожно жажужали и зашептали на ухо Нурглу о посторонних. И когда провидцы Лугганата уже увидели вдаль особняк Дедули Нургла, из топи поднялось великое воинство чумоносцев и с тягучими монотонными песнопениями устремилось в бой. Провидцы направляли свою психическую энергию в грозные разряды очистительного синего пламени, сжигая толпы воинов Нургла, и ускользали от неповоротливых врагов, но всё новые чумоносцы восставали из навозной жижи на их пути.

Много дней бушевала битва, и велики были разрушения садов. Но тем временем в материальном мире тела провидцев задрожали и забили в корчах, поддавшись той самой чуме, которую они надеялись одолеть. Плоть иссыхала, гнили камни душ, и сущности заточённых во владениях Нургла эльдар начали медленно перемещаться в Имматериум окончательно. Ноги утягивала кишася червями грязь, в лёгкие проникал вязкий воздух сада, а во рты забивались белёсые демонические мухи. Ноги пойманных провидцев пустили корни, лица покрылись корой. Руки треснули и превратились в сучковатые ветви, и на каждом скрюченном пальце появился созревающий плод-нурглик. Так провидцы Лугганата стали рощей стонущих деревьев, что радуют Нургла во время его праздных прогулок и вселяют отчаяние в сердце Иши, его бессмертной пленницы.

Такова судьба тех, кто без приглашения явится в сады Нургла, ведь даже у великодушия Морового Дедушки есть пределы.

СЛААНЕШ

ТЁМНЫЙ КНЯЗЬ

Слаанеш – Властелин Удовольствий, тёмный бог, чья епархия – погоня за земными наслаждениями и попрание всяческих приличий. Он бог желания, знаток излишеств во всем: от обжорства до страсти и мании величия. Куда бы ни вели смертных их безудержные желания, Тёмный Князь будет рядом, скрываясь в тени и нашептывая, искушая, наслаждаясь пиршеством из их душ.

ПРИШЕСТВИЕ ТЁМНОГО КНЯЗЯ

Слаанеш родился от развращенности и спеси древней цивилизации эльдар. Когда их империя достигла зенита, эльдар погрязли в моральном разложении, ибо они переживают чувственный опыт гораздо ярче любой другой расы. Возможности их исключительно продвинутых технологий подразумевали, что эльдар больше не нужно трудиться или вести войны. Вместо этого каждый мог посвятить жизнь любому праздному времяпрепровождению, какое только придёт в голову. Через несколько поколений подобная праздность стала править душами эльдар. В Имматериуме отражения их неводержанности заставили пробудиться новую силу Хаоса. Первые частички Слаанеш, порождённые абсолютным потворством эльдар любым своим капризам, начали слипаться воедино.

Дремлющий Слаанеш питался духовной неумеренностью эльдар, вытягивая их похоть и тщеславие, их артистизм и стремление к совершенству. Слаанеш рос, и его зарождающиеся грёзы в свою очередь просачивались в разум эльдар и распалили их желания, всё ближе и ближе подталкивая к краю гибели. В конце концов цивилизация эльдар скатилась до создания культов удовольствия, посвящённых всевозможным способам физического, умственного и духовного удовлетворения. Запачканные кровью скульптурные изваяния на площадях смотрели, как толпы одурманенных маньяков утоляют свою жажду насилия. В одну особенно порочную ночь безудержная оргия достигла своего апогея, вырвав сердце империи эльдар и разрушив её безвозвратно.

О грехопадении эльдар возвестил крик новорождённого Слаанеш – цунами эмоций, которое ознаменовало пришествие Князя Наслаждений в царство Хаоса. Воронка психического взрыва, вызванного появлением Слаанеш, засосала сотни миров в самом сердце цивилизации эльдар, в один миг убив миллиарды и попутно поглотив огромный кусок Галактики. Мощь его была такова, что преодолела барьер между реальным и нереальным, образовав огромный постоянный варп-разлом, который люди называли Оком Ужаса.



Неистовый и голодный, Слаанеш сожрал разум эльдар, и раса их оказалась практически стёрта с лица Галактики. Лишь относительно небольшое число эльдар пережило пир новорождённого бога. Большинство выживших стали заклятыми врагами Тёмного Князя, но некоторые всё же создали изолированные кабалы, где по-прежнему творили то же, что и их предки, с извращенным удовольствием скатываясь

по ведущей вниз дороге неводержанности.

Вот как те события происходили с точки зрения хронологии материальной Вселенной. В варпе всё идет по-другому, ибо Имматериум не подчиняется линейному течению времени и события происходят не в строгой причинно-следственной последовательности. Как считают его соперники-боги, Слаанеш всегда существовал в варпе и в то же время никогда не существовал вообще.



ДВОРЕЦ СЛААНЕШ

Немногие боги рады незванным гостям в своих империях, но есть один, кто обожает заманивать посетителей в свои неземные владения. Это Слаанеш, Тёмный Князь и Властелин Удовольствий. Тот, кто осмелился войти на его территорию, рискует навечно застрять в ловушках извращённых наслаждений. Царство Тёмного Князя поделено на шесть концентрических колец, расположенных вокруг Дворца удовольствий. Их можно принять за райские кущи, но здесь всё не такое, каким кажется. Каждый участок – не только прославление наслаждений Слаанеш, но ещё и защитный рубеж. Незванный посетитель может достичь дворца в самом сердце владений Слаанеш, если только пройдёт все шесть кругов, совершив подвиг воли, недоступный большинству сердец, и смертных, и демонических. Однако один из смертных гостей надолго врезался в память Слаанеш: странствующий рыцарь из Адептус Астартес, чья воля была крепче посеребрённого адамантия.

Первый круг, через который пробирался рыцарь, был обставлен так роскошно, что даже цари не смели бы о таком мечтать. Горы выложенных столбцами золотых монет возносились к радужной мозаике из драгоценных камней на мраморных сводах высоко вверх; пол был устлан сверкающими слитками и бриллиантами без счёта. Рыцарь шагнул мимо множества изможденных бедолаг, пытавшихся сосчитать бесчисленные золотые. Болезненно-желтые лица их кривились от непомерной жадности, затем золотые горы рушились, и они, скуля, принимались пересчитывать монеты заново. На каждом углу и перекрёстке стояли вызолоченные статуи: одни – посвящённые красоте Слаанеш, другие – блаженному экстазу демонов и смертных. Следы в алмазной пыли под ногами говорили о том, что статуи некогда состояли из плоти и крови. Но рыцарь давно отказался от жажды материального богатства – и зашагал вперёд, не тронув ни единой монетки.

С хрустом прокладывая путь по пляжу из золотых зубов, рыцарь вышел к берегу огромного озера, где вместо воды плескалось тёмное вино. Тут и там над поверхностью торчали

мертвенно-бледные острова – спины великанов, и каждый соединялся крест-накрест мостами с другими. Вывернутые кверху руки великанов держали столы, которые ломились под тяжестью обильных яств. Там рыцарь увидел смертных, снедаемых неуголимим голодом, что с выпученными глазами обжирались на пирах, и других смертных, что отчаянно пытались вылакать самое озеро. Раздутые и обрюзгшие, стелая от боли, они снова и снова набивали перепачканные вином рты. Рыцарь двинулся дальше, кривясь от отвращения каждый раз, когда проходил мимо мерзких останков тех, кто просто лопнул, сожрав слишком много.

Странник шагнул через поля золотого света и мягкой травы, где грациозные девы и прекрасные юноши веселились, почти нагие, среди галлюциногенного благоухания мускуса от гибких зверей, что резвились вместе с ними. Лица и щедрые формы танцующих были невероятно чувственны, вылепленные по подобию идеального предмета желаний сердца. Рыцарь задержал дыхание и зажмурил глаза, ибо его орден запрещал мирские удовольствия, но в рыцаре ещё осталось немало человеческого. Нимфы, тихо напевая, окружили рыцаря и, поглаживая его посеребренную броню, зашептали о нежных утлах плоти, которые они подарят ему, но рыцарь не поддался. Оторванные головы и конечности, что валялись под ногами, указывали, что на самом деле прячется за сладкой как мёд ложью. Зажмурившись, рыцарь изрубил демонических соблазнительниц одну за другой, позволив своему отвращению вести сверкающий клинок.

Преодолев женственные очертания подножия холмов, рыцарь вышел на балкон, где его приветствовал рёв восхищения и одобрения. Армия космических десантников, настолько многочисленная, что не сосчитать, стояла перед ним на бесконечной равнине, напрягая слух в лихорадочном предвкушении приказа начать поход. Планетарные губернаторы кивали в подобострастном ожидании, и Верховные лорды Терры улыбались ему снизу со своих меньших балконов, жестами приглашая сказать слово. Рыцарь узнал одного правителя из своей смертной жизни и, остановившись перед ним, заглянул в глубины глаз царя-философа. Под маской власти и уверенности он увидел бесконечную и непреходящую паранойю: гложащие подозрения и тайные сомнения, кислотой разъедающие душу. Рыцарь печально покачал головой и пошёл прочь.

Уставший от испытаний, странник брёл сквозь чарующий лесной рай, чей лабиринт тропинок был стеснен цветами и щетинился терниями. Нежный благоухающий ветерок нащёптывал рыцарю о былых победах, напоминая о свершениях, которых тот добился во имя Императора. В гладких, как зеркало, лужах отражался сам рыцарь в облике сияющего святого с безмятежным ликом, но с кровавым мечом, которым играючи разил ряды краснокожих демонов. Воин отвернулся, нахмурившись, и поодаль различил измученные фигуры, сосредоточенно вглядывающиеся в свои зеркала-лужи. Каждая фигура была обездвижена пробившейся снизу порослью, а шепчущие тернии врастали в её плоть. Странник обратился мыслями к скромной келье, которую когда-то называл домом. Как только он сделал так, лабиринт перед ним закорчился и выпрямился. И рыцарь устало побрёл дальше.

Он стоял у бесконечного взморья, где небесные хоры пели умиротворяющие колыбельные, а душистое море омывало крепостные стены его разума. Кости странника возопили о хотя бы секунде отдыха. Тепло золотого солнца над головой успокаивало душу, и набегающий прилив начал расторгать его волю. Рыцарь с трудом разлеплял усталые веки, но взгляду его хватило ясности, чтобы узреть страшную правду. Белый как кость песок состоял из останков тех, кто отдыхал здесь и впал в кому блаженной вялости. Рыцарь взял волю в кулак и зашагал



дальше, к мерцавшему на горизонте дворцу.

И там, под изящными шпильями, странник предстал перед всеильным Слаанеш. Величественное и чарующее божество посетило его в облике юноши, одарённого красотой андрогина, стройного и дышащего энергией молодости. Рыцарь обнажил увитый рунами меч и попытался сразить юношу. Но, к своему ужасу, обнаружил, что не может этого сделать, ибо бог-князь обезоруживал своей невинностью и очаровывал своей обходительностью.

Даже самое чистое пламя может погасить единственная волна. В тот краткий миг замешательства странник погубил себя. Он наконец пал на колени и преклонил голову, и прикосновение сияющего скипетра существа к его плечам решило судьбу рыцаря навеки.

ВРАГ ВНУТРИ

Говорят, что смертному нельзя взглянуть в тот божественный лик и не потерять душу, ибо все, кто видел его, добровольно стали рабами прихотей Тёмного Князя, с ярым энтузиазмом приняв его обычаи. Знание об одном только существовании Слаанеш может повергнуть мир в глубины разврата и тайных пороков. Даже Священная инквизиция не знает наверняка, как далеко простирается его влияние, ибо где бы ни существовала жажда власти или успеха в обществе, Слаанеш уже глубоко запустил туда свои когти.

Можно сказать почти наверняка, что, несмотря на все свои усилия, Империя прогнила до самой сердцевины, точно как империя эльдар до этого. Сколько времени пройдёт, прежде чем он станет жертвой такой же судьбы?

ДЕНЬ ДЕМОНОВ

Демоны – серьезная угроза для Галактики, ибо, в отличие от своих хозяев, они не так крепко привязаны к варпу. Исполняя волю своих божественных хозяев, они прикладывают все силы, чтобы приблизить день, когда барьеры между варп-пространством и материальным измерением наконец рухнут, впуская Хаос, – и тёмные боги воцарятся над всем мирозданием.

Демоны – инструмент своего бога внутри и за пределами его царства, ибо каждый из них – крупница его воли, обретшая форму. Воинство каждого бога состоит из бесчисленных миллиардов демонических тварей. В легионы эти входят высшие демоны, князья демонов, низшие демоны, демонические бестии и прочие твари, которые не поддаются классификации. Воинства, которые бог Хаоса плодит и уничтожает когда надо или когда вздумается, разрастаются и убывают вместе с потоком силы, что он черпает из материального измерения.

Вечно занятые в интригах своих творцов, все демоны, однако, жаждут поглощения миров смертных людей. Именно там демоны смогут по-настоящему господствовать и разрушать, покорять и развращать, ибо, в отличие от варпа, материальное мироздание можно изменить своими деяниями навсегда. Потому демоны без устали ищут выходы в царство смертных. Когда из-за прорыва варпа у демонических легионов появляется возможность проникнуть в реальный мир, всякое соперничество и междоусобицы отходят в сторону. Бесчисленные армии Имматериума бросаются в брешь, объединённые общей целью: завоевать и поработить всё настоящее пространство. Ордо Маллеус, преследующий демонов, опасается, что из-за резкого увеличения числа людей с психическими способностями материальное измерение вскоре падёт перед этими атаками. Как только Губительные Силы пресытятся душами смертных, их армии набросятся друг на друга, точно гиены у свежего трупа, однако будет уже поздно. В подобном кошмаре смогут существовать лишь сами демоны и те, кому из милости оставят жизнь новые хозяева.



ТРЕЩИНЫ МЕЖДУ МИРАМИ

Чтобы демон проник в мир смертных, должна появиться брешь в барьере между Эмпиреями и материальным пространством – варп-разлом. Иногда они появляются случайно, иногда смертные либо боги отворяют их каким-нибудь сверхъестественным деянием. Размеры бреши могут сильно различаться: от едва заметного истончения стенки измерения до громадных ран в ткани реальности, сквозь которые адские полчища могут вторгаться сразу все вместе.

Демон может овладеть смертным по ту сторону барьера между измерениями, перенеся часть своей мощи в разум психически «одаренной» жертвы. Он будет являться ей во снах и грёзах, вливая в своё смертное «вместилище» демоническую силу. Это в конце концов приведет к смерти одержимого: его физический облик демон исказит в соответствии со своими нечеловеческими понятиями о красоте. Некоторые смертные добровольно отдают себя во власть демона, упиваясь полученными сверхчеловеческими способностями, пусть даже силы, которых они так страстно жаждали, вскоре их уничтожат. Хотя физические и психические силы демона жёстко ограничены телом, которым он овладел, возможностей распространять хаос и устраивать резню у него остаётся предостаточно. Одержимые, особенно те, у кого уже были власть и влияние, могут начать восстания и войны, погружая миры в столетия анархии и кровопролития. История

Галактики пестрит упоминаниями об опустошительных конфликтах, начатых имперскими командующими, воинственными армейскими генералами и политическими лидерами, которых коснулось влияние демона.

Часто бурные перемещения самого варпа создают прорыв в материальный мир, позволяя демонам пролезть сквозь дыру в пространстве. Такое может выйти случайно: различные явления, такие как варп-штормы, взрывы варп-двигателей или разум беглого псайкера, который лопнул от избытка чистой силы, могут вызвать появление трещины. Иной раз специальные ритуалы и кровавые жертвоприношения поклоняющихся Хаосу смертных могут позволить несметным полчищам Хаоса пробиться в нашу реальность. Иногда даже просто страдания, смерть и отчаяние в достаточно больших масштабах могут образовать варп-трещину, которой демонский легион не преминет воспользоваться как входом. Многие варп-разломы существуют от силы несколько часов или даже минут, ибо природа Хаоса непостоянна. Дьявольская армия, что проникнет сквозь такой разрыв, может застрять в реальном пространстве и быстро исчезнет из-за постоянного расхода энергии Хаоса, необходимой для поддержания их присутствия.

Самый большой и опасный из разломов – Око Ужаса, которое существует уже более десяти тысяч лет. Око можно увидеть как фиолетово-красный синяк на небосводе с доброй половины миров, занятых Империем. Его сотворило рождение Слаанеш, и с тех пор Око Ужаса стало приятным несчётным мирам, за которые бьются и демоны, и смертные; среди последних – печально известные легионы предателей Космического Десанта. Другой варп-разлом чрезвычайной величины – это Мальстрём, обнаруженный недалеко от галактического ядра. Он стал убежищем для тысяч пиратов и для орденов-отступников Космодесанта. Существуют и другие, менее известные, варп-разрывы: Сердце Тьмы недалеко от Атиллы; Шторм Суда Божьего, охвативший почти весь сектор Карадриад; Адская Глотка, которая угрожает целиком поглотить Бериллийскую систему.

Случайные пространственные дыры часто возникают из-за варп-штормов – взбаламученных участков турбулентности в царстве Хаоса, которые влияют на реальность, препятствуя путешествиям и коммуникациям, зависящим от состояния варпа. Если штормы становятся локализованными или достаточно мощными, они могут сильно растянуть ткань реальности и даже порвать её. Совершенно непредсказуемые, варп-штормы могут ограничиться одной-единственной планетой или же расклиниться так, что охватят целые звёздные секторы. Один из самых сильных варп-штормов из когда-либо зарегистрированных отрезал саму Терру от остальной Галактики на целую эпоху. Миры, которым не повезло оказаться вблизи от подобного катастрофического события, могут стать игровым полем для демонов до тех пор, пока шторм в конце концов не выдохнется. Есть несколько варп-штормов, которые продолжают так долго, что их можно считать постоянными. Их самоподдерживающаяся активность постоянно удерживает ближайшие планеты в трясине бурлящего Хаоса.

Без варпа не было бы псайкеро-путешествий и межпланетной связи. Без варпа человечество, в общем-то, не выживет. Космические корабли путешествуют по его переменчивым течениям, которые способны переносить на тысячи световых лет за ничтожно малую часть того времени, которое бы заняло путешествие обычным способом. Благодаря

этому человечество объединено в единый Имперium, во главе которого стоит Император.

Лишь с помощью астротелепатии и навигаторов мира Империя могут сохранять свои хрупкие узы. Как бы ни была сильна воля Императора, его власть существует лишь потому, что флоты Империя могут путешествовать через варп-пространство, защищенные хрупкими пузырями реальности, которые поддерживаются сложными полями Геллера и простой верой.

Если человечество без варпа сможет сохранить часть своей текущей численности и силы, то Хаос, в свою очередь, в отсутствие человечества существенно ослабнет. Боги Хаоса упиваются чувствами и мыслями людей, раздуваясь от полученной силы. Тысячи лет каждый из них питался какой-то гранью человеческой натуры: яростью, мечтами, развращенностью или непостоянством. Набравшие силу и получившие облик благодаря мыслям и чувствам из реального мира, Тёмные боги теперь возвращают в человеке те же самые страсти, что питают их самих. Когда человечество распространилось среди звёзд, его численность возросла неизмеримо – равно как и сила богов Хаоса. Таким образом, круг замкнулся: глупости смертных питают Тёмных богов, а эти боги подталкивают людей на новые глупости.

ПРОКЛЯТИЕ ПСАЙКЕРОВ

Человечество издревле умело пользоваться силой варпа: волшебники, провидцы, ведьмы, медиумы, шаманы и экзорцисты – все они черпали из него силу, сами того не сознавая. Такие псайкеры проявляют свои способности за счёт варпа, высасывая его сверхъестественную энергию, чтобы испускать потоки силы, телепортировать объекты, посылать свои мысли через пространство и творить другие бесчисленные «чудеса». Когда-то психическим талантом обладали лишь немногие беспомощные личности, которые обычно становились жертвой суеверного предубеждения. Однако число псайкеров возрастало с каждым новым столетием, что создало серьёзную угрозу для человечества. Каждый раз, когда псайкер обращается к варпу, он нарушает его течение, создавая небольшой водоворот, который может просто исчезнуть, а может подпитаться другими течениями, пока не превратится в яростный смерч, который станет пищей для бога Хаоса. Каждый псайкер вызывает в варпе возмущение с булавочный укол, но всякий из них может стать зачатком варп-шторма и сподвигнуть силы Хаоса на неожиданное вторжение.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВТОРЖЕНИЯ

Вторжение демонической армии похоже на ад, вырвавшийся на свободу. Свободный от физических ограничений войска смертных, легион демонов может исчезать и появляться по своему усмотрению. Иногда он сосредотачивается для крупной атаки, но в остальное время отдельные стаи демонов охотятся по всей планете, наводя ужас на жителей и наугад хватая рабов или убивая. Смертные даже с малейшим психическим потенциалом страдают первыми, когда приток энергии варпа высвобождает спящие в них силы разума, сжигая тела колдовским огнем, превращая в каменных истуканов или просто взрывая мозги. Полтергейсты и произвольные вспышки пирокинеза разрушают здания в мгновение ока. Людям слышатся безумные вопли и зловещий шёпот, а в воздухе разливается странное зловоние. Демоническое вторжение почти невозможно остановить обычными методами, ибо каждая попытка сразиться с

демонами подпитывает их силу страхом и ненавистью. Лишь закрыв разлом, можно лишить тварей силы. Но часто ничего нельзя сделать, только драться, пока варп-разрыв не затянется сам. Противостояния демоническим вторжениям совершенно отличаются от битв против смертных, ибо защитные сооружения и гарнизоны здесь практически бесполезны. Чтобы воевать с непрошеными полчищами потусторонних существ, армия должна быть готова реагировать на самые внезапные появления противника.

Ещё больше усложняет дело то, что мотивы демонических нашествий совершенно необъяснимы. Даже тираниды, предельно чуждые для человека, борются за пищу и выживание. Но у предводителя демонов нет даже этих базовых стимулов, его цели зачастую абсолютно неясны: это может быть истребление миллиона смертных, захват одного-единственного артефакта или убийство внуков тех, кто его когда-то изгнал. Иной раз у демонов вообще отсутствует цель или план, и бормочущие что-то твари из Имматериума принимают решения в соответствии с обстоятельствами и своим естеством.

Сражаться с армией демонов – значит сражаться с кружащим смерчем абсурда и отчаяния. Более того, Империя не может позволить знанию о том, что такой враг существует, распространиться. Уцелевшие в таких столкновениях неизменно предстают перед Инквизицией, им стирают память, помещают на карантин в трудовые лагеря, а то и – в крайних случаях – подвергают всепланетному Экстерминатусу.



Восхождение Хаоса

За бесчисленные эоны Галактика стала свидетельницей несчётных катастроф, порождённых варпом, и демонических вторжений. С тех пор как появилась Имперская Инквизиция, даже знание о том факте, что подобные явления возможны, стало считаться слишком опасным для граждан Империи, ибо знание плодит ересь точно так же, как гниющий труп плодит червей. Поэтому подавляющая часть информации, касающейся демонических вторжений, была стерта из всех существующих архивов. Нижеописанные события изложены только в запретных имперских текстах и еретических писаниях ксеносов, что ещё не уничтожены Инквизицией. Здесь представлена лишь малая доля все чаще возникающих варп-аномалий, которые поражают Империум.

30-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Создание примархов

около М30

Император генетически конструирует примархов Космического Десанта. Когда его величайший проект приближается к завершению, боги Хаоса похищают свежесозданных примархов из святой святых Императора и рассеивают их по космосу.

31-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Рождение Слаанеш

около М30–31

Великая цивилизация эльдар погружается в декадентство и порок. Из глубин их излишеств рождается новый бог – Слаанеш, Тёмный Князь. Первый же его крик уничтожает большую часть расы эльдар за одну-единственную ночь. Психическая мощь его божественного апофеоза поглощает миры в сердце эльдарской империи. Огромная область реального пространства затягивается в варп. На её месте образуется варп-разлом, известный как Око Ужаса.

Ересь Гора

около М31

Пока Император собирает своих примархов и ведёт их к славе во время Великого крестового похода, нашествия богов Хаоса распространяют скверну среди легионов Космического Десанта. Гор Луперкаль из Лунных Волков – величайший из примархов, поддавшихся им. Будучи мастером стратегии, Гор распространяет веру Хаоса среди тех своих братьев, кого считает восприимчивыми к ней. Половина Легионес Астарес следует за Гором в объятия Хаоса, и Галактика погружается в гражданскую войну, от которой так никогда и не оправится.

32-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Очищение Омегата

161.М32

Тзинч дарует видение Повелителю Перемен Икс'тар'ганиксу, известному как Убийца Судеб: в мире Омегат родилось дитя, которое станет могущественным оракулом, когда возмужает. Икс'тар'ганикс жаждет заполучить силу этого ребёнка и использует свою магию, чтобы открыть варп-разлом над Омегатом. На протяжении двадцати дней собранные им демонические легионы носятся по планете, разыскивая будущего оракула. Демоны загадочным образом исчезают после нападения на маленькое фермерское поселение среди ветряных полей. Военачальники местной армии не догадываются, что Икс'тар'ганикс нашёл мальчика и

похитил у него дар предвидения. Сломленное население Омегата так и осталось в неведении о том, что их постигло.

Пожирающий шторм

998.М31–899.М32

Горнодобывающие колонии на Ичтар IX остаются отрезанными от Империи на протяжении девяти веков. Когда варп-шторм утихает, от 20 миллионов шахтеров, которые там жили, не остается и следа. На планете отсутствует какая-либо разумная жизнь, и нет никаких свидетельств тем невообразимым страданиям, которые испытало местное население в плену у легионов Хаоса.

Курсус Альганара

около 100.М32

В мире-пустыне Талларн откапывают тёмный камень, покрытый странной резьбой. Вскоре после этого пустынных кочевников планеты атакуют многочисленные силы эльдар с искусственного мира Бьель-Тан. В разгар битвы происходит полномасштабное вторжение демонов, которые явились из того места, где лежит камень, названный первооткрывателями Курсус. Имперская Гвардия Талларна и эльдар Бьель-Тана объединяются против демонических легионов и отчаянной атакой изгоняют их с планеты. Позже Курсус глубоко погребают под слоем скалобетона.

33-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Наследие алчности

454.М33

Вольный торговец Аполлион Мэстрих-Нова находит далёкую луну, хранящую фантастические природные богатства. С помощью своего флота Аполлион начинает там разработки. Из скал вырубает залежи сверкающих огненных алмазов, драгоценные минералы продают в близлежащую Ревбийскую систему. Аполлион становится достаточно богат, чтобы купить себе второй космический флот, а потом и третий. За десять лет вся Ревбийская система безумно разбогатела. Аполлион, глубоко испорченный приобретенным могуществом, обращается в поклонение Слаанеш. Грандиозный план вольного торговца становится ясен, только когда его напитанные скверной деньги уже обращаются по всем планетам системы. Когда луна Аполлиона затмевает солнце Ревбии, все, кто разделит с ним его алчность, внезапно переполняются неутолимым каннибальским голодом, и те, кто поддается ему, становятся открыты для демонической одержимости. Астропатический зов о помощи достигает Империи, и во множестве прибывают Серые Рыцари, чтобы спасти саму Ревбию от армий захватчиков, некогда бывших людьми. И все же остальная система погружается в анархию, ибо Слаанеш берет свою дань.

Первая реальная война Веонида

882.М33

Грохот пушек на планете Веонид, служащей полигоном для испытаний оружия, привлекает к ней легион Кхорна. Его вторжение вскоре приводит к тому, что прототипы орудий начинают использоваться по-настоящему.

34-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Ловушка варп-звёзд

666.M34

После того как из Ока Ужаса вырывается титанический варп-шторм, начинают отмечать первые варп-звёзды – космические аномалии, чьё неестественно точное гравитационное притяжение захватывает космические корабли и даже маленькие планеты и приводит их в демонические объятия звезд.

35-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Змеи Менимшемаша

867.M35

Демоны Хаоса проникают на Менимшемаш, мир эльдар-экзодитов, посредством «мирового духа». Эта кристаллическая психическая сеть оплетает планету, соединяя все поселения экзодитов и вмещая в себе души всех умерших за последние пять тысяч лет. Царство Тзинча пронизывает мировой дух и вырывается из его тёмных закоулков. Чудовищные кристаллические змеи изрыгают волны ужасных демонов. Прежде чем восходит новая луна, мир полыхает огнями изменений.

Брешь в крепости

977.M35

Боевая баржа Ультрадесанта «Экцельсиор» становится полем битвы, когда её поле Геллера отказывает во время перехода из варпа в реальное пространство. Благословенный металл колоссального корабля-крепости становится проницаемым, и вскоре бесчисленная орда демонов пробивается сквозь стены, пол и потолок и обрушивается на Ультрадесантников. «Экцельсиор» так никогда и не материализуется в реальности.

36-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Молитва о дожде

565.M36

Засухи на Газро-Альфус становятся все хуже по мере того, как эллиптическая орбита планеты медленно подводит её к солнцу. Индустриальные племена Газро уменьшаются в числе, среди них свирепствует истощение. В конце концов все животные становятся жертвой голода, терзающего племена. Зной вынуждает их молиться богам о помощи. Они доходят до того, что устраивают древние пляски, призывающие дождь, и даже приносят в жертву собственных соплеменников, чтобы засуха прекратилась. Сжалившись над ними, великодушный Дедушка Нургл исполняет их желание. Выпадают долгожданные обильные дожди. Однако с каждым новым днем тучи становятся все гуще и приобретают всё более угрожающий вид. Пустыни сменяются озерами, сухие поля превращаются в гниющую кашу, целые поселения либо тонут, либо опустошаются болезнями. На восьмой день нурглов учётик, Эпидемий, выбирается из слякоти, чтобы занести эту катастрофу в каталог. Захлестываемые бесконечным дождем, уцелевшие члены всех племен берутся за оружие, чтобы сразиться с учётиком и его чумоносцами, но они ослаблены болезнью и вскоре терпят поражение. Через неделю Газро-Альфус полностью исчезает из всех имперских записей.

Жажда душ

989.M36

Бурные течения варпа продолжают затмевать свет Императора. Хранители Золотого Трона требуют, чтобы количество имперских псайкеров, приносимых в жертву Астрономикану, увеличилось в четыре раза. Соответственно умножается и число Чёрных кораблей.

37-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Гневное солнце Хаоса

010.M37

Красный гигант в системе Максил-Бета превращается в сверхновую, осквернённую варпом. Все затронутые тёмными энергиями Хаоса, выпущенными этим взрывом, мутируют, становятся одержимы или погибают на месте. Империя мобилизует каждое военное формирование в радиусе пятидесяти световых лет от системы и посылает их прямо на войну. Им в конце концов удаётся ограничить распространение этой катастрофы ценой бесчисленных миллиардов жизней.

Гибель Фалана-10

772.M37

Промышленный мир Фалан-10 на протяжении месяца подвергается разрушительной бомбардировке по приказу одержимого демоном адмирала Кофа.

38-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Перевертыш и Дева

116.M38

Большая труппа арлекинов посещает эльдарский искусственный мир Ил'сариад. Воины-танцоры обещают помочь его жителям в войне, которую те ведут против людей-демопоклонников из Коллектива Вилиад. Всё подготавливается к представлению, традиционно предшествующему битве. В гипнотическом спектакле, который следует затем, солитер – единственный, кто может играть роль Слаанеш – начинает отступать от своей обычной священной роли. Эльдарская элита, присутствующая на представлении, расширенными от ужаса глазами взирает на то, как солитер хватается за воина, играющего роль Великого Арлекина, в тот самый миг, когда он должен был выбраться из хватки Слаанеш, и ломает ему шею. Безумно хихикая, солитер исчезает в клубах дыма и становится призрачным демоном, пылающим магическим пламенем. Околдованные зрители, чьи чувства открыты для чар Перевертыша, слишком медленно реагируют, чтобы остановить демона, и тот призывает старого союзника, вселяя его в изломанное тело Великого Арлекина. Маска Слаанеш расцветает в реальности с оглушительным криком триумфа. Эльдар, чьи чувства теперь сокрушены, становятся легкой добычей. Демонические герольды вымещают свою злобу и на арлекинах, и на жителях искусственного мира, а затем открывают портал в оскверненный участок Паутины, откуда изливаются их собратья-демоны. Хотя прибытие воинства аспектов спасает мир от полномасштабного вторжения, демоны уже успели вырвать сердце Ил'сариада, уничтожив его самых лучших и выдающихся представителей.

39-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Живая чума на Трускас-Сайн

330.M39

Всего за одно поколение еретический прогресс мира Трускас-Сайн искореняет все естественные недуги его населения. Нургл оскорблен этим и заражает весь мир от полюса до полюса. На поверхности материализуются нурглики, чумоносцы, гнилые мухи и, наконец, жизнерадостные Великие Нечистые.

Гильотина Кхорна

407.M39

Тысячелетняя война на Мидиане наконец заканчивается Pax Veritas, истинным миром. В ту ночь при свете красной луны каждого празднующего солдата внезапно обезглавливает невидимое лезвие.

40-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Война в ядре Кохолоса 052.M41

Некроны Кохолоса просыпаются и обнаруживают, что внутренний огонь их планеты угас. Лорды пробудившейся династии Ольтеп проникают глубоко под пустые имперские жилблоки, уродующие лик планеты, и обнаруживают подземную сеть туннелей, которую невозможно описать. Лорды ведут воинов все глубже по цилиндрическим коридорам, надеясь узнать, почему их мир стал безжизненным шаром. В конце концов они находят ответ в колоссальной пустой сфере в ядре планеты, где устроил себе логово князь демонов Бойльборг. Этой гигантской сущности, нарастившей мощь от истребления людей на Кохолосе, не по нраву металлические муравьи, блуждающие по её норе. Приняв форму громадной бронированной пиявки с варп-вихрем вместо головы, Бойльборг призывает свои демонические легионы и врывается в гущу некронов. Битва бушует во тьме. Армия некронов погибает после того, как туннели начинают изменяться и приобретать новые формы. Бойльборг и его бесчисленные кровопускатели сокрушают изолированные ударные отряды некронов один за другим. Некроны уничтожены, и их металлические черепа до сих пор лежат грудой в глубокой и холодной утробе планеты.

41-Е ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Переворот демонов

248.M41

Архонт тёмных эльдар Исклит понимает, как неодуманно было призывать на подмогу демонов, когда его соперник Асдубазль Вект отрезает его территорию от остальной Комморры. Исклита и его кабал медленно раздирают на куски демонические легионы, которые оказались заперты в ловушке вместе с ним.

Ужасы Лиссандро

383.M41

Варп-шторм Ягон обрушивает свою ярость на планету Лиссандро. Количество докладов о проявлениях психической активности за ночь возрастает в десять раз. Правящий орган планеты, Безупречный Кворум, приказывает разыскать в библиотеках планеты всю информацию о варп-штормах и сопутствующих им феноменах. Они находят записи о древнем гексаграмматическом символе, который ограждает от демонического воздействия, и в течение месяца электротатуировки в виде этого символа систематически внедряются под кожу всем зарегистрированным жителям. Когда впоследствии на планету прибывает Инквизиция вместе с флотом Чёрных кораблей, они начинают обследовать население. Их действия становятся толчком к всплеску случаев одержимости: сначала татуированный человек в корчах падает наземь, а затем из его дёргающейся оболочки выползает Розовый ужас. К закату демоны захватывают города Лиссандро. Инквизиторы, осажденные во дворце Кворума, запрашивают помощи у Серых Рыцарей, но к тому времени, как они прибывают, все города на планете уже необратимо изменены. Серые Рыцари бьются с демонами, все ещё пляшущими в кипящих руинах, но не находят ни единой живой души. Когда бригады чистильщиков проникают в подземные библиотеки, они встречают там творцов катастрофы – легендарных Голубых писарей, которые растворяются в эфире. После их исчезновения становится ясно, что символ, занесённый в библиотечные грыммуары, не изгонял демонов, а приглашал их.

Периллианские бедствия 877–987.M41

Периллианский газовый пояс, описанный в «Аппроксимациях» Гунгстена Еретика как «рассеянные останки некоего громадного звёздного хищника», подплывает к сельскохозяйственному миру Риллит. Окутанный тенью, некогда плодородный мир начинает гнить. Когда прибывает Имперская Гвардия, правители планеты обращаются в ересь. В улье Трексис появляются демоны, и начинается отчаянная война. По прошествии столетия из-за нехватки ресурсов разгорается гражданская война, планета медленно деградирует. На протяжении следующего десятилетия пояс затмевает луну Дейт, и из её кратеров вырываются демоны. Цепь разрушений продолжается, и радикальная секта инквизиторов доходит до того, что применяет колдовство для разрушения пагубного газового пояса.

Крик предвестника рока

744.M41

Провидец из Коринто предсказывает приближение Конца Времени. Он казнён за ересь, но люди продолжают шёпотом распространять его пророчество.

Игра крови

820.M41

Орден Расчлениателей реагирует на конфликт, разворачивающийся в секторе Адеонис, где сражается с ордой демонов Тзинча и в конце концов запечатывает варп-разлом. Но победа не так проста, как кажется поначалу, ибо в сердце этого раздора таится коварный Перевёртыш. Вечно манипулируя космическими нитями судьбы, Перевёртыш планирует не только нанести удар против Кхорна, но и заманить Расчлениателей на путь к проклятью.

Возвращение Кровавого Прилива

876.M41

Истребляющие демонов Рыцари Титана большой ценой отражают кхорнитское вторжение на планете Ван Хорн.

Корни Парагаста

904.M41

Во время вторжения в мир-улей Парагаст силы Хаоса превращают его главный город, Отчий улей, в ночной кошмар. Он становится извращённой темницей для миллиардов душ, пленённых внутри разумного существа в виде улья. Его корни зарываются в окружающие пепельные пустоши, простираясь на сто миль во всех направлениях, и атакуют защитников Парагаста, в то время как те сражаются против легиона демонов Нургла и Слаанеш.

Катаклизм на Гейстосе

около 955.M41

Приступы мигрени у молодого обработчика мяса приводят к крупному демоническому вторжению в сельский мир Гейстос, в кульминации которого небо планеты вспарывает клинок самого Кхорна. Несмотря на все усилия капитулов Серебряных Черепов и Серых Рыцарей, вскоре приходится применить Экстерминатус.

Падение провидцев Лугганата

975.M41

Искусственный мир Лугганат подвергается эпидемии Хрустальной Комы. Совет провидцев проецирует свои души в сад Нургла, надеясь найти лекарство, но вместо этого они находят прискорбный и ужасный конец.

Рыцарь Восписа

984.M41

Над феодальным миром Воспис открывается варп-разлом. Осаждённые защитники Восписа настолько технически отстали, что до сих пор полагаются на древковое оружие и металлические доспехи, и потому становятся лёгкой добычей для демонов. Астропатический сигнал бедствия достигает космических десантников из Капитула Серебряных Сабель, чья родная планета Меркурия находится на расстоянии менее чем в световой год. К несчастью для Восписа, демоны, носящиеся в небесах над окруженными замками планеты, уничтожают почти все десантные капсулы по пути к поверхности. Выживает лишь один космический десантник, который воодушевляет людей Восписа и заново возжигает в них могучую веру в Императора. Медленно, день за днём, несмотря на всё кровопролитие, он начинает менять ход войны.

Алая охота

990.M41

Тёмноэльдарский аристократ-декадент по имени Зоротриэль из Свежевального Клинка превзошёл всех своих соперников, дерзко устроив охоту в демоническом мире Кхорнакс. Прорвавшись сквозь паутиный портал на усеянные костями равнины планеты, армада скиммеров Зоротриэля мчится над ними столь быстро, что демоны, собирающие черепа внизу, могут лишь реветь от бессильного гнева. Зоротриэль замечает бродячую стаю гончих и начинает забаву. Он доказывает свое превосходство тем, что испаряет одного зверя за другим выстрелами из тёмносветовых орудий, установленных на его машине. В конце охоты к выжившим демоническим зверям присоединяется трёхглавая гончая, более крупная, чем остальные. Странно, но низкий рык новоприбывшего существа умиряет взбешённую стаю. Зоротриэль чувствует потенциальный дар для гладиаторских арен Комморры и приказывает сковать гончих энергетическими цепями и отвести на его боевой корабль. Это становится его последней ошибкой: пока корабль летит через Паутину, трёхглавый пёс разрывает оковы, освобождает собратьев и рыщет по коридорам, пока не убивает всех, кто есть на борту.

Призраки мира Реи

992.M41

После извержения, произошедшего в сердце проклятого погребального плато в мире Реи, войнство чумоносцев обрушивается на наполненных ужасом защитников планетарных ульев.

Повеление варпового кузнеца

993.M41

Восток Поршнерукий из Железных Воинов устраивает переворот на Диезосе, кузнице душ, оккупированной Тёмными Механикум, которые связывают демонов. После единственной ночи кровопролития весь мир переходит на производство демонических машин для армии варпового кузнеца. Каждое новое чудовище покоряется воле Поршнерукого посредством запретного ритуала, называемого Конкатехизис. Колдуны варпового кузнеца призывают в кузни душ демона за демоном и сковывают их в пламени своими железными словами. Планета чернеет от промышленного смога. В конце концов боги Хаоса замечают массовое похищение своих слуг и весьма этим раздосадованы. На Диезосе материализуются четыре огромных демонических легиона, по одному от каждой Губительной Силы. Объединённые общим гневом, они несокрушимы. Хотя армии Поршнерукого могут похвастаться тысячами механических чудовищ, захватчикам нет конца. Диезос завоеван в течение месяца. Когда демонические легионы распадаются и начинают сражаться за трофеи, война за Диезос начинается заново.

Тридийский протокол

995.M41

Варп растягивает время и искажает небосвод Тридии, и тёмное прошлое этой планеты возвращается в реальность. Облака в небесах сгущаются и становятся тварями с щупальцами, звёзды превращаются в немигающие глаза, и демоны выбираются из измученных туч, чтобы рухнуть, выставив когти, на головы смертных. Тридийские полки Имперской Гвардии примыкают штыки и отбиваются как могут, но их офицеры не в силах понять, как победить врага, который образуется буквально из воздуха. Сигнализируют к отступлению. Все полки направляются к улью Вертес, но обнаруживают, что их путь перекрыт растущей стеной некронов, которые медленно поднимаются из пепельных дюн. Оказавшись в ловушке, ошеломленные гвардейцы готовы погибнуть, сражаясь. Но у некронов есть свои планы на Тридию, и они не позволяют Хаосу их нарушить. Они с механической точностью обрушивают на демонов залп за залпом, систематически уничтожая захватчиков, где бы они ни проявились. Имперской Гвардии приходится отступать с боями, и в конце концов ей удаётся пробиться обратно к улью. Теперь, находясь в безопасности благородных шпилей Вертеса, высокопоставленные офицеры Гвардии очищают разум своих людей от недавних воспоминаний, прежде чем устроить недельную ковровую бомбардировку, нацеленную на битву в пустошах.

Смеющаяся смерть

997.M41

Сто тысяч демонесс вторгаются на ржавую планету Ферритовая Гора, когда её чрезмерно привилегированный правитель в шутку приглашает прислужниц Слаанеш на своё пиршество. Даже элитные полки Востроянских Первенцев не могут расправиться с демонами, чей смех сливается с воплями ферритских аристократов.

Триптих скорби

871998.M41

Насилие, учинённое на Галдеморе демоническим легионом Браскх'хара Коварного, герольда Слаанеш, вызывает такую скорбь, что открывается новый варп-разлом. Оттуда изливаются армии Кхал'тар'рака Окровавленного Клыка и войнство разлагающихся демонов Нургла, возглавляемых Ку'гатом Чумным Отцом и князем Бурлишем Вечногниющим. Три армии сражаются между собой за этот мир, и к тому времени, как они наконец отправляются обратно в Царство Хаоса, на планете не остается ни одного живого существа.

Великое пробуждение

992999.M41

Волна психической активности прокатывается среди звёзд, пробуждая сверхъестественные способности бесчисленных латентных псайкеров. Мощная ответная реакция порождает несчётные варп-разрывы и вызывает поток демонических вторжений, которые пробуют Империум на прочность. Тысяча миров утрачена, безнадёжно погрязнув в войне с демоническими захватчиками.

Тринадцатый чёрный крестовый поход

995999.M41

Абаддон Разоритель возглавляет беспрецедентно огромный чёрный крестовый поход на мир-крепость Кадия, намереваясь сокрушить его оборону и ринуться к Терре. По пятам за ним идут легионы варпа, и сама реальность прогибается под их натиском. Империум сотрясается, когда в реальное пространство врывается приливная волна Хаоса, и Галактика стоит на грани полного разрушения.

ЗОВ БЕЗДНЫ

Меж звёзд бушуют бури варпа, и Галактика стоит на пороге новой эры. Аугуры и пророки предвещают конец времён, а демоны всё чаще вселяются в людей. Перед смертью каждый из обречённых псайкеров прозревает ждущий их злой рок – бездну Хаоса, безграничную, бесконечную и безнадёжную.

И эти видения ужасающих мук вечности под кнутах демонов разносятся по всей Галактике. Жители бесчисленных звёздных систем читают знамения и готовятся к грядущим чёрным дням.

РОК И ПРОКЛЯТИЕ

Дурные предчувствия охватывают жителей Империиума Человечества, крупнейшего царства Галактики, но лишь немногие понимают истинную природу варпа и угрозу, которую представляют его обитатели. Но даже в далёком имперском захолустье видны признаки грядущего апокалипсиса: учащение мутаций, возвышение культов Тёмных богов и всё возрастающее количество псайкеров.

Инквизиция видит это, но часто просто не успевает остановить вызванную одержимостью цепную реакцию – так много планет находится в опасности.

Когда гибнут псайкеры, крошечные дыры в реальности

пираются, в тысячах миров воцаряется ужас, и в попытке скрыть истину и предотвратить массовую панику инквизиторы идут на всё более жестокие меры. Барьер между мирами трещит по швам, и на каждый запечатанный варп-разлом приходится десять зияющих новых.

Достаточно вспомнить Грехопадение, чтобы понять, какими будут последствия, если человечество окажется слишком слабым. В сияющих мирах-кораблях эльдар знают о грядущей угрозе даже без гаданий ясновидцев на рунах. Ксеносы, более психически чувствительные, чем люди, чувствуют каждую новую брешь в реальном мире и на его окраинах. Тёмные эльдар – эгоистичные садисты, но и их до дрожи пугает мысль о поглощении реальности Хаосом, ведь тогда долго не протянет и их тайный город, Комморра. Угрозу варпа признают даже пугающе чуждые тираниды: несколько флотов-ульев изменили курс, чтобы обойти грянувшие на их пути варп-шторма. Есть разрозненные свидетельства того, что флотилии-осколки заплывали в разломы, в частности после почти полного уничтожения флота-улья Кракен во время падения Ияндена, хотя последствия таких галактических случайностей милосердно редки. Но это не заботит Тёмных богов, чьи неисповедимые планы движутся к завершению, а победа кажется неизбежной.



РАСПЕВАЙ ВОСХВАЛЕНИЯ ХАОСУ И ТЕБЯ УСЛЫШАТ. РАСПЕВА

ОРДО МАЛЛЕУС — СЕРЫЕ РЫЦАРИ

Ордо Маллеус – одна из самых тайных и могущественных ветвей имперской инквизиции. Они – величайшие охотники на демонов, посвятившие свои жизни травле и уничтожению отродий Имматериума. Для противостояния ужасам варпа инквизиторы изучают тёмные знания, в особенности признаки одержимости, обряды и следы демонической активности. Они обучены многим путям изгнания демонов и для этой цели экипированы причудливым оружием и специально созданным снаряжением.

Боевым крылом Ордо Маллеус является целый капитул космодесантников – Серые Рыцари, острое лезвие разящего демонов клинка Императора. Все Серые Рыцари – псайкеры, прошедшие тяжелейшее обучение и суровые испытания, благодаря чему являются величайшими воинами и достаточно сильны, чтобы устоять перед искушениями Хаоса. Невосприимчивы войны очищают Галактику от своих адских врагов, сверкающей стальной стеной заслоняя человечество от тьмы варпа. Но их становится всё меньше, ведь приближается конец времён. Как могут надеяться остановить бесконечный поток хлынувших в Галактику демонов даже величайшие чемпионы человечества?





ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ЛЕГИОНЫ

Данный раздел книги детально описывает войска демонов Хаоса – их вооружение, боевые единицы и специальных персонажей, которые ведут армии на войну. В каждой статье вы найдете описание боевой единицы и особые правила, необходимые для её использования в игре. Список армии (с. 92–105) отсылает к этим же статьям.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЕМОНОВ ХАОСА ДЕМОНИЧЕСКИЙ СОЮЗ

Демоны могут присоединяться только к боевым единицам, полностью состоящим из демонов, входящих в тот же союз, что и они сами (то есть герольд Слаанеш не может присоединиться к боевой единице чумоносцев).

Демон Кхорна

Демоны Кхорна имеют специальные правила «демон», «яростное нападение» и «ненависть (демоны Слаанеш)». Колесницы с этим специальным правилом отыгрывают свои попадания по правилу «молот ярости» с силой 7.

Демон Тзинча

Демоны Тзинча имеют специальные правила «демон» и «ненависть (демоны Нургла)». При проявлении психосил демоны Тзинча имеют модификатор +3 к своему лидерству. В дополнение демоны Тзинча перекидывают все спас-броски при выпадении 1.

Демон Нургла

Демоны Нургла имеют специальные правила «демон», «ненависть (демоны Тзинча)», «скрытый пеленной» и «медленно и неумолимо». В дополнение боевые единицы, полностью состоящие из демонов Нургла, считаются имеющими оборонительные гранаты.

Демон Слаанеш

Демоны Слаанеш имеют специальные правила «демон», «провокация», «ненависть (демоны Кхорна)» и «раздирающее». В дополнение боевые единицы, полностью состоящие из демонов Слаанеш, пробегают дополнительные 3" (обычно получается D6+3"). Боевые единицы, полностью состоящие из моделей кавалерии, вместо этого пробегают дополнительные 6". В свою очередь, техника (кроме шагоходов) проходит дополнительные 3" всякий раз, когда движется на максимальной скорости.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

К боевой единице с этим специальным правилом не может присоединиться модель без этого специального правила. Боевые единицы с этим специальным правилом автоматически проходят тесты на устрашение, подавление огнем и боевой дух (и не могут решить провалить любой из них). Когда

боевая единица со специальным правилом «демоническая нестабильность» проигрывает наступление, она должна пройти тест на демоническую нестабильность на этапе проверки боевого духа в подфазе схватки, придерживаясь следующего порядка действий:

1) Боевая единица проходит тест на лидерство. Если выпадает дубль 1 или дубль 6, присутствие демонов становится неустойчивым:

- Дубль 1 – реальность мерцает: все ранения, полученные боевой единицей во время этой фазы, восстанавливаются. Любые модели этой боевой единицы, которые были удалены как потери во время этой фазы, немедленно возвращаются в игру, вставая в боевое построение с моделью своей боевой единицы, которая в этой фазе не возвращалась в игру по правилу «реальность мерцает». Модели, вернувшиеся в игру подобным образом, необходимо разместить не менее чем в 1" от вражеских моделей, если только те модели не состоят в боевых единицах, связанных боем с боевой единицей вернувшейся модели. Если боевая единица вернувшейся модели связана боем, вернувшаяся модель немедленно проводит манёвр ввязывания в бой. Модели, которые нельзя расположить подобным образом, не возвращаются.

- Дубль 6 – изгнана!: удалите всю боевую единицу из игры как потерю. Вражеские боевые единицы, которые были связаны боем только с изгнанной боевой единицей, немедленно объединяются.

2) Теперь, при условии, что боевая единица не выбросила результат «реальность мерцает» или «изгнана!», сравните значение броска кубика с показателем лидерства демонов, учитывая модификаторы, в том числе любые от результата боя. За каждую единицу, которой боевой единице не хватило для успешного прохождения теста на демоническую нестабильность, она получает одно дополнительное ранение, распределяемое управляющим боевой единицей игроком, причём любого рода спас-броски не допускаются. Учтите, проваленный тест на демоническую нестабильность не вынуждает боевую единицу демонов отступать – после удаления всех потерь боевая единица остается связанной боем.

ТАБЛИЦА ОСОБЕННОСТЕЙ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 **Воплощение смерти:** прикосновение военачальника губительно для живого создания, и те, кто попадают в его хватку, в мгновение ока умирают и обращаются в прах. Рукопашное вооружение военачальника имеет специальное правило «мгновенная смерть».
- 2 **Истребитель смертных:** военачальник беспрепятственно ведет войну с незапамятных времен, намереваясь уничтожить всё живое. Военачальник и его боевая единица имеют специальное правило «ненависть».
- 3 **Вестник рока:** военачальник являет собой воплощение страха, и его прибытие предвещает век безумия. Пока военачальник жив, все вражеские боевые единицы имеют штраф -1 к своему лидерству при прохождении тестов на устрашение.

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 4 **Бессмертный командующий:** военачальник служит сосудом для сырой энергии варпа, поддерживающей легионы под его командованием. Дружественные боевые единицы из этого кодекса в пределах 12" от военачальника могут перебрасывать проваленные тесты на демоническую нестабильность.
- 5 **Властелин нереальности:** сама реальность рвётся и меняется по воле военачальника. Пока военачальник жив, вы можете перебрасывать результаты по таблице варп-шторма.
- 6 **Варп-маяк:** душа военачальника ослепительно сияет в варпе, служа маяком для тех, кто следует за ним. Дружественные боевые единицы со специальным правилом «демон», прибывающие посредством глубокого удара, не смещаются при условии, что первая модель расставляется в пределах 6" от военачальника, причём он должен был находиться на столе в начале этого хода.

ВАРП-ШТОРМ

Если ваше основное подразделение выбрано из этого кодекса, кидайте 2D6 в начале каждой вашей фазы стрельбы. Сверьте результат с нижеприведенной таблицей варп-шторма и немедленно отыграйте его воздействие.

ТАБЛИЦА ВАРП-ШТОРМА

2D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 2 Шторм утихает:** шторм моментально прекращается, утягивая демонов обратно в варп. Все боевые единицы (дружественные или вражеские) со специальным правилом «демоническая нестабильность» должны немедленно пройти тест на демоническую нестабильность.
- 3 Кара богов:** боги Хаоса обращают гнев на своих миньонов. Случайным образом выберите одного персонажа (дружественного или вражеского) на столе со специальным правилом «демоническая нестабильность» (даже если он находится на колеснице). Этот персонаж должен немедленно пройти тест на демоническую нестабильность, кинув 3D6. Любые нанесенные ранения можно распределять только на выбранного персонажа. Если в данный момент на столе нет персонажей со специальным правилом «демоническая нестабильность», действует результат «варп успокоился».
- 4 Варп-отлив:** разногласия богов Хаоса приводят к истощению сил их миньонов. Все модели со специальным правилом «демон» имеют штраф -1 к своему непробиваемому спас-броску (снижая его обычно до 6+) до тех пор, пока вы или ваш соперник не сделаете следующий бросок по таблице варп-шторма.
- 5 Огненный ураган:** магический ураган Тзинча обрушивается с небес. Бросьте D6 за каждую невовлеченную в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Нургла (или модели с меткой Нургла), и каждую невовлеченную в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 поместите маркер большого взрыва центром точно над любой моделью этой боевой единицы, после этого он смещается. Сразу после определения окончательной позиции маркера взрыва каждая боевая единица (дружественная или вражеская) получает количество попаданий с силой 4 и AP5, равное числу моделей в этой боевой единице, хотя бы частично накрытых маркером взрыва. Эта атака имеет специальные правила «навесная стрельба» и «укрытие не спасает».
- 6 Гниль, замечательная гниль:** эпидемии Нургла встывают по всей реальности. Бросьте D6 за каждую невовлеченную в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Тзинча (или модели с меткой Тзинча) и каждую невовлеченную в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 эта боевая единица получает D6 попаданий с силой 4 и AP3 и специальными правилами «отравленное (4+)» и «укрытие не спасает». Техника получает попадание по своей бортовой броне. Ранения распределяет управляющий боевой единицей игрок.
- 7 Варп успокоился:** варп-шторм моментально утихает. На этот раз ничего не случается...
- 8 Тёмный Князь жаждет:** Слаанеш вырывает души своих врагов из их смертных оболочек. Бросьте D6 за каждую невовлеченную в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Кхорна (или модели с меткой Кхорна) и каждую невовлеченную в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 эта боевая единица получает D6 попаданий с силой 6 и AP- и специальными правилами «раздирающее» и «укрытие не спасает». Техника получает попадание по своей бортовой броне. Ранения распределяет управляющий боевой единицей игрок.

2D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 9 Гнев Кхорна:** Кхорн швыряет медные черепа во врагов. Бросьте D6 за каждую невовлеченную в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Слаанеш (или модели с меткой Слаанеш) и каждую невовлеченную в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 поместите малый маркер взрыва центром точно над любой моделью этой боевой единицы, а потом сместите его. Сразу после определения окончательной позиции маркера взрыва каждая боевая единица (дружественная или вражеская) получает количество попаданий с силой 8 и AP3, равное числу моделей в этой боевой единице, хотя бы частично накрытых маркером взрыва. Эта атака имеет специальные правила «навесная стрельба».
- 10 Поднимается варп-ветер:** ветры варпа дуют сильнее. Все модели со специальным правилом «демон» получают бонус +1 к своему непробиваемому спас-броску (увеличивая его обычно до 4+) до тех пор, пока вы или ваш соперник не сделаете следующий бросок по таблице варп-шторма.
- 11 Одержимость демонами*:** вражеский псайкер одержим могущественным демоном. Случайным образом выберите на столе одного вражеского псайкера (кроме техники), у которого нет специального правила «демон». Выбранный псайкер должен пройти тест на лидерство, кинув 3D6. В ином случае он удаляется как потеря, причем любого рода спас-броски не допускаются. Если тест на лидерство провален, то перед удалением псайкера поместите нового герольда Кхорна, Тзинча, Нургла или Слаанеш (на ваш выбор) где угодно в пределах 6" от погибшей модели, но не ближе чем в 1" от любой боевой единицы (дружественной или вражеской) и непроходимого ландшафта. Герольд не может объявлять о нападении в том ходе, в котором овладел псайкером, но в остальном может действовать как обычно и находится под вашим управлением. Если у вас нет запасной модели герольда или его невозможно расположить на столе в соответствии с вышеприведенными указаниями, тогда выбранный псайкер удаляется как потеря, но герольд не выставляется. Если в данный момент на столе нет вражеского псайкера, не относящегося к технике, действует результат «варп успокоился».
- 12 Призванные из варпа*:** демонические подкрепления потоком выливаются из бреши меж измерений. Новая боевая единица (под вашим управлением), состоящая из 2D6+3 кровопускателей, Розовых ужасов, чумоносцев или демонесс (на ваш выбор), немедленно прибывает на стол посредством глубокого удара. Если у вас нет достаточно моделей, чтобы выставить на стол целую боевую единицу, расположите, сколько сможете, – лишние уничтожаются.

* Новые боевые единицы, создаваемые вследствие этого результата, не имеют никаких усовершенствований и, если не учитывать их необычного способа прибытия, считаются теми же самыми боевыми единицами своего вида, принося победные очки как обычно.



ЖАЖДУЩИЕ КРОВИ

ВЫСШИЕ ДЕМОНЫ КХОРНА, ВОПЛОЩЁННАЯ ЯРОСТЬ, НЕСУЩИЕ КРОВОПРОЛИТИЕ. ВЛАДЫКИ ЧЕРЕПОВ

Грозные Жаждающие Крови – самые почитаемые и достойные из демонических воинов Кхорна. Сотворённые из безграничной ярости Кровавого бога, эти высшие демоны живут только ради битвы, а их жажда крови простирается далеко за границы понимания простого смертного. У Жаждающих Крови одна неизменная цель: забить всех и отдать их кровь своему господину. Эти внушающие страх создания никогда не устают убивать и с необузданной свирепостью нападают на всё, до чего смогут дотянуться.

Жаждающие Крови также командуют демонскими легионами Кхорна, без жалости и сострадания бросая в бой алчущие крови полчища своего хозяина. Но демон знает, что если его командование окажется провальным, его кости будут разломаны в пыль, а череп займёт место в огромной груди черепов под могучим тронном Кхорна. Потому-то Жаждающие Крови вечно рыскают по Имматериуму в поисках прохода в царство смертных, поглощённые лишь мыслями о безудержной боине.

На любом из множества полей брани терзаемого войной 41-го тысячелетия ничто не может сравниться с неистовостью и боевой мощью Жаждающего Крови. Ни в одном из воюющих миров во всей Галактике нельзя найти воина более смертоносного. Пытаться вести переговоры с подобным созданием глупо и бессмысленно. Смерть во имя Кхорна – то единственное, что может предложить этот демон, и всё, чего он желает.



В бою Жаждающий Крови – это неостановимая сила разрушения, безжалостно уничтожающая всё на своём пути. Эти воплощения свирепой ярости мечутся по полю битвы, разрубая врагов с каждым ударом покрытого запёкшейся кровью топора, и при каждом взмахе и падении этого оружия во все стороны разлетаются струи крови. В руках со стальными мышцами демона такой топор может снести голову чужацкому чудовищу так же легко, как и пробить бронированную шкуру танка. Тех, кто попытается спастись бегством, догонит кнут, который оканчивается жуткими шипами из огня, рассекая тела одной лишь силой удара, – смерть, вполне подходящая для труса. Когда враги умерщвлены и лежат расчленённые у его ног, высший демон Кхорна взмывает в небеса и носится над залитым кровью полем брани в поисках новых противников.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Жаждающий Крови	10	10	6	6	5	9	6	9	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: летающее монструозное создание (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: закалённая варпом броня (с. 63), плоть Кхорна (с. 61), секира Кхорна (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.



ИЗВЕЧНОЕ СОПЕРНИЧЕСТВО

В рядах Губительных Сил существует нечто вроде иерархии, которая, правда, быстро меняется вместе с перипетиями Большой игры. В настоящее время самым могущественным из всех считается Кхорн, ибо обычаи убивать и приносить кровавые жертвы восходят к самым тёмным началам мироздания. Хотя Кхорн полагает, что к волшебству прибегают лишь трусы, его ближайший соперник, Тзинч, благоденствует, используя чистую субстанцию Хаоса, и считается вторым по влиянию. Если Тзинч ждёт, пока исполнятся надежды и улыбнется удача, то Отец Чумы будет добиваться открытого неповиновения, порожденного застоем, отчаянием и безнадежностью. Во время галактических пандемий мощь Нургла может даже затмить силу его братьев. Последний в пантеоне – Слаанеш, чьи земные излишества и чувственные страсти противостоят жгучему стремлению Кхорна к резне без разбора. Однако Тёмный Князь прекрасно знает, как играть на навязчивых идеях своих соперников. Прямолнейная жажда крови Кхорна, поиски способов заразить всё живое Нургла и настойчивая тяга поиграть судьбами смертных Тзинча – все эти навязчивые идеи Повелитель Излишеств может обернуть в свою пользу, шепнув лишь полслова.

КРОВОПУСКАТЕЛИ КХОРНА

КХОРНОВЫ РАЗЖИГАТЕЛИ ВОЙНЫ

Акты жестокого насилия и кровавые убийства отзываются по всему варпу, точно грохочущие барабаны, гулкое эхо которых зовёт демонов Кхорна на войну. Несметные полчища сгорбленных кровопускателей спешат откликнуться на зов – им не терпится примкнуть к резне. Преисполненные неутолимой жажды крови, эти низшие демоны Кхорна – одни из самых агрессивных созданий варпа. Их нечестивый победный вой, когда они проливают чью-то кровь, леденит сердца всех, кто его слышит. Не менее пугают их непрекращающиеся выкрики: «Кровь Кровавому богу! Черепа к трону из черепов!». Говоря простым языком, кровопускатели – это жестокость и убийство, которым Кровавый бог даровал физический облик и цель.

Кровопускатели – самые многочисленные из воинов Кхорна, пехотинцы его inferнальных легионов. Их наводящий ужас облик невыносим для человеческого восприятия. Их кожа цвета крови, а злобные глаза напоминают горящие угли. Кровопускатели обладают нечеловеческой силой: они могут разорвать человека на части с хладнокровной лёгкостью, а в бою они несут длинные зазубренные адские клинки, которые светятся от гнусной энергии варпа. Говорят, что эти жуткие мечи остры, как ненависть самого Кхорна. Когда они разрубают плоть и кости и покрываются кровью убитых, то начинают сиять ещё ярче, распалив от богатого вкуса смерти.

Кровопускатели – свирепые демоны, которые налетают на

врага лающими сворами. Вид пролитой крови лишь сильнее разжигает их бешенство, заставляя вопить от ярости, когда они набрасываются на смертных и пускают в ход свои нечестивые клинки, зубы и когти. Немногие смертные могут выдержать такой натиск – вид боевых товарищей, рассечённых надвое или зарубленных, точно скот, воюющими кровопускателями, может сломить даже самых стойких солдат.

Пусть кровопускатели и не самые коварные создания, они не прочь пойти на хитрость, если это позволит принести больше черепов в дань Кровавому богу. Однако там, где другой демон попробует улестить и приманить жертву, чтобы обречь её на вечные пытки, кровопускатель обратится к уговорам или лжи только для того, чтобы ударить врага в спину. Кровопускатели ищут крови смертных, чтобы излить её у подножия трона из черепов. Они вечно алчут свежей добычи, вечно жаждут рвать когтями тёплое красное мясо жертвы и победно размазывать кровь по изогнутым рогам.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кровопускатель	5	5	4	3	1	4	1	7	6+
Кровавый жнец	5	5	4	3	1	4	2	7	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Кровавый жнец – пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: адский клинок (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

ГЕРОЛЬДЫ КХОРНА

Герольды Кхорна – самые могучие из кровопускателей. Это мастера яростной схватки, с лёгкостью способные в одиночку расправляться с целыми отрядами бойцов послабее, лишь чтобы похвастать боевыми умениями или из чистой жестокости, устоять против которой смеют надеяться лишь лучшие воины среди смертных. Герольд Кхорна – могучий противник, которому в радость обезглавить свою добычу и вонзить завывающий клинок в будущее сердце врага. Но на поле брани роль герольда – руководить побоищем, и потому эти демонские офицеры вселяют в своих соратников часть собственной извечной злобы, до предела усиливая врождённую кровожадность приспешников Кхорна.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герольд Кхорна	7	7	5	4	2	6	3	8	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: адский клинок (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж.



КРОВОДАВЫ КХОРНА

МЕДНЫЕ РЫЦАРИ КРОВАВОГО БОГА

Кроводавы – смертоносное сочетание всадника-кровопускателя и скакуна-джаггернаута – составляют ударную кавалерию демонических легионов Кхорна. Каждый скакун – не зверь и не машина, но демоническое слияние обоих. Джаггернаут – массивное создание, чья плоть из меди, мышцы из стали, а в жилах – огонь. Его дыхание – страх, каждый шаг – гром. Готовясь к атаке, он ревёт с яростью тысячи мёртвых душ. Говорят, будто джаггернауты – самые ожесточённые из всех демонов Кхорна. Они суть отражение его агрессии; неудержимая мощь и безрассудная жестокость, нашедшие воплощение.

Лишь самым преданным из своих последователей Кхорн жалует джаггернаута. Но такой подарок не для слабаков, ибо кровопускатель должен вытянуть избранного скакуна из загонів Кровавого бога и уцелеть достаточно долго, чтобы успеть усмирить смертельно опасного зверя. Многие честолюбивые демоны запрыгивали на спину разъярённого джаггернаута, но тут же оказывались сброшены на землю и размазаны в неузнаваемое пятно. Однако, единожды прирученный, джаггернаут становится самым смертоносным из боевых скакунов. Пули огнестрельного оружия безвредно стучат по его шкуре, лишь сильнее разъяряя демонического зверя. Только самое тяжёлое оружие, случается, пробивает его бронированную кожу, но к тому времени, когда такое оружие изготовлено к стрельбе, обычно уже слишком поздно.

Если бронекавалерия Кхорна начала свою тяжеловесную атаку, ничто уже не может отвлечь её. Склонив широкие головы и отталкиваясь мощными, словно поршни машины, ногами, кроводавы становятся похожи на неудержимый таран, воплощая в себе самую силу инерции. Они в равной мере без труда проламывают как каменные стены, так и стальные баррикады, рассыпая снопы искр с покрытых пластинами тел, и при этом даже не сбавляют скорость. Даже земля содрогается от страха под тяжёлым топотом демонической кавалерии, а та, направляемая кровожадным умом кровопускателей, вламывается в ряды поражённых ужасом врагов с силой гигантской кувалды, раскидывая в стороны безжизненные тела и топча тех, кому не хватило ума убраться с дороги.

Войдя в раж, джаггернауты сминают всё на своём пути с лёгкостью человека, идущего сквозь высокую траву, и каждая новая жертва омывает их ноги свежей кровью. Рога колот и вспарывают, зубы вонзаются и рвут, адские клинки широкими взмахами падают, снимая головы врагов, ещё стоящих на ногах. Кроводавы не берут пленных и не дают пощады, ибо враг для них – лишь пища, которую требует ненасытный аппетит убийцы.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кроводав	5	5	5	4	3	4	3	7	6+
Кровавый охотник	5	5	5	4	3	4	4	7	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: кавалерия. Кровавый охотник – кавалерия (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: адский клинок (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.



Многим существам материальной вселенной по силам заглянуть в варп. Псайкеры, к примеру, способны переправлять свои мысли через Имматериум, а навигаторы Империи обладают третьим глазом, позволяющим им наблюдать Эмпирей со своего космолёта. Но даже с этими сверхъестественными чувствами невозможно по-настоящему узреть варп, ибо в нём нет никакой субстанции или света, ничего, что можно было бы взвесить или измерить.

Картины варпа, просачивающиеся через улучшенные чувства наделённого психическими способностями существа, не более чем грубые аналогии, выдуманные умами смертных, чтобы описать непостижимое, привести порядок и смысл в чистый хаос. Вместо бесконечно сложного переплетения приливно-отливных энергий и бурлящих сил наблюдатель создаёт фантастический ландшафт. Однако даже подобные видения обладают значительной мощью, и известны случаи, когда люди сходили с ума из-за этого, поскольку их эмоций и мыслей абсолютно недостаточно, чтобы объять феномен варпа.

Гончие Кхорна

БЕЗЖАЛОСТНЫЕ ОХОТНИКИ НА ДУШИ

Безумцы, повидавшие неприкрытые ужасы варпа, лепечут о красных как кровь гончих Кхорна, чей яростный вой не даёт им теперь спать по ночам, а воспоминания преследуют наяву каждый миг. Лай гончих леденит кровь, запуская холодные пальцы страха в самое сердце. Эти звери с искривленными алыми телами, ведомые неутолимой жадой крови, присущей им подобным, рыщут и в варпе, и на загубленных землях реальности, выслеживая добычу по запаху её страха. Гончие, эти охотничьи звери Кхорна, созданы для того, чтобы неустанно преследовать трусов, предателей и прочих глупцов, посмеявшихся оскорбить Кровавого Владыку.

Намеченная жертва гончих обречена: её обязательно настигнут и разорвут в клочья красными клыками, истекающими слюной. Гончие Кхорна неумолимы. Они безошибочно вынюхивают добычу и неуклонно её преследуют, и лишь несколько воинов сумели остаться в живых и рассказывать о кровавой погоне. Убив добычу, гончие принимают драсть за лоскуты мяса, рыча друг на друга и щёлкая зубами. Когда тело обглодано, самые лучшие кости уносят и закапывают среди огромного скопления разнообразных черепов, которыми выложена Медная крепость их хозяина.

В царстве Кхорна гончие представляют угрозу для всякой твари. Даже высшим демонам приходится проявлять осторожность, выходя на равнины из перемолотых в пыль костей, ибо гончие яростно защищают свою территорию и налетают на непрошенных гостей голодными сворами из сотен особей. Стаю гончих неизменно возглавляет самая крупная и злая из них: хищная зверюга, полная чистой агрессии и гнева, пережившая столетия поединков за лидерство в стае.

Одна из наиболее узнаваемых черт гончих – большой медный ошейник, который словно растёт прямо из шеи. Ошейник Кхорна, что болтается у глотки каждой гончей, выкован у самого подножия трона Кровавого бога из жара его презрения к колдовству. Ошейник наделён властью высасывать энергию варпа из психических атак противника, защищая тем самым гончую от трусливых вражеских псайкеров и не уменьшая при этом сверхъестественных сил самого зверя. Эта противопсихическая защита превращает гончую в бич всех колдунов, и потому в Галактике нет ни одного псайкера, который не боялся бы охотничьих зверей Кровавого бога.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гончая Кхорна	5	0	4	4	2	4	2	7	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: зверь.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: ошейник Кхорна (с. 63).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, разведчик.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ МИРЫ

Миры, оказавшиеся в варп-разломе, пропитывает сила Хаоса, переплетая невероятный ландшафт варпа с миром реальности. Когда эта порча длится столетиями, получаются так называемые демонические миры. Они соединяют в себе сразу оба мироздания и, как и кошмарные владения Тёмных сил, вылеплены сообразно прихотям своих демонических правителей. Миры из живого шёлка, гигантские сферы мысли, эмбрионы титанов размером с небольшую луну, щёлкающие миры из ржавых часовых механизмов – все эти и многие другие планеты усеивают область полутени, где варп накладывается на материальную вселенную. На Каталоне, что в Оке Ужаса, Жаждающий Крови по имени Вангаи хагаши владеет огромным горящим озером, пересеченным крест-накрест арками мостов, выстроенных из меди и костей. В мире Непреходящей Скорби, некогда располагавшемся в сердце цивилизации эльдар, демоны Слаанеш варят души эльдар в реках из слёз. Во всей Галактике существует множество других странных и чудовищных миров. В тех, что ближе всего к варпу, армии демонов бьются друг с другом, а в тех, что ближе к реальному пространству, имперские ударные войска сражаются в безнадежных походах против своих тёмных двойников.



КРОВАВЫЕ ТРОНЫ КХОРНА

СРЕДОТОЧИЯ СВЯЩЕННОЙ РЕ ЗНИ

Кровавый трон – несущее гибель подобие огромного престола, на котором восседает сам Кхорн. Нагоняющая ужас демоническая машина, окованная медью, которая устремляется в бой на железных колёсах, что давят и калечат всё на своём пути. Кровавое побоище, которое машина оставляет после себя, почти закрывают клубы чёрного едкого душедыма, что изрыгают выхлопные отверстия трона. Вопли жертв почти заглушает грохот машины, снаряжённой для битвы: скрежет зубчатых передач, лязг поршней и рёв демонической топки.

Кровавый трон – символ статуса, материальное олицетворение благосклонности Кхорна. Герольд Кхорна, восседающий на его вершине, не сидит развалившись, как сделал бы другой на его месте, а неустанно осматривается по сторонам, бешено вращая глазами и обливаясь в предвкушении нового убийства, пока катится колесница. Но трон не служит оплотом командования, как это, вероятно, было бы у смертных: герольд вовсе не пытается подгонять многочисленные полки кровопускателей, что сражаются вблизи трона, ибо даже если в воздухе не висит острый запах крови, демонов Кхорна неуклонно ведёт вперёд погоня за черепами и кровопролитием. Как только битва началась, маниакальная жажда превращает кровопускателей и герольдов в обезумевших тварей, которым нет никакого дела до тонкостей стратегии.

Стоит герольду подняться достаточно высоко среди слуг Кровавого бога, чтобы стать средоточием его силы, вокруг Кровавого трона волнами расходится благословение Кхорна.

Часть неукротимой ярости хозяина вливается в жилы ближайших демонов, придавая свирепости ударам и доводя до безумного неистовства. И потому бой вблизи Кровавого трона неизбежно становится образцом самой жестокой и неукротимой битвы.

С вершины своего зловещего престола герольд высматривает врага, чей череп может стать самым впечатляющим подношением Кхорну. Тогда герольд бросает свой Кровавый трон вперёд, воя от невыразимой радости и занося для удара адский клинок. Подобное зрелище часто может заставить будущую жертву пуститься наутёк, но этот отчаянный спасительный приём редко заканчивается успехом, ибо герольд быстро выслеживает врага. Кхорна нисколько не заботит, откуда течёт кровь: смерть опозорившегося воина воздаётся точно так же, как и смерть заслуженного героя.

Но при том, что всякая кровь равноценна в глазах Кхорна, черепа убитых – дело другое. Черепа трусов скармливают зловещему механизму Кровавого трона, где их пожирает огонь, чтобы придать демонической машине новых сил. А те черепа, что сняты с по-настоящему храбрых, забирает герольд и вливает в трон, как вечный памятник тщетности сопротивления Кхорну. И потому самые древние Кровавые троны выложены черепами, принадлежавшими магистрам орденов Космодесанта, бок о бок с черепами архонтов Комморры и военных вождей орочьей расы.



	BS	Г F	Броня S	Г R	HP
Кровавый трон	0	12	12	10	3

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (колесница, открытая).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), глубокий удар.

Кровавый пир: всякий раз, когда попадания этой модели по правилу «молот ярости» наносят одно или более неспасённых ранений за одну фазу, бросьте D6. При выпадении 4+ модель восстанавливает один пункт брони корпуса, ранее утраченный в битве.

Тотем нескончаемого кровопускания: любой демон Кхорна, чья боевая единица находится в пределах 6" от герольда на Кровавом троне, получает преимущество от очага герольда, как если бы он сам состоял в этой боевой единице.

ТРАНСПОРТ:

Наездник: герольд Кхорна.

ДРУГ КАК ВРАГ. ПУСКАЙ ТЕКУТ КРАСНЫЕ РЕКИ. ДРУГ КАК ВРАГ. ПУСКАЙ ТЕКУТ КРАСНЫЕ РЕКИ.

Убивайте без жалости, ибо вы – легионы Кхорна!

Рорат'рат Черепоносец, герольд Кхорна

ЧЕРЕПУШКИ КХОРНА

ВЫКОВАННЫЕ В АДУШВЫРЯТЕЛИ ЧЕРЕПОВ

В Чёрной Библиотеке есть записи, в которых говорится о демонических черепах-пушках – боевых машинах, выкованных в горнилах у подножия трона Кровавого бога. Эти зловещие механизмы столь убийственно эффективны, что в Ордо Маллеус некоторые полагают, будто эти пушки выковывал Кхорн собственными руками. Как и джаггернауты, черепашки – чудовищное слияние демонического духа и созданной в аду машины. Их изогнутые и обожженные корпуса так и горят стремлением проливать кровь и крушить кости, чтобы с каждым раздавленным врагом превозносить Кхорна ещё выше.

Наверху черепашки едет пара кровопускателей, завывающих от жажды боя и воспевающих хвалы Кхорну, пока их бронированный ездовой зверь с грохотом движется на врага. Это те же демоны, что надзирали за созданием машины, и теперь обязанные направлять её для содействия нечестивым замыслам Кровавого бога. Черепашку вряд ли нужно подгонять, чтобы та калечила и убивала: демон, закованный внутри её черного сердца, так же полон ярости и жесток, как любой другой слугитель Кхорна. На самом деле черепашка своевольнее и высокомернее, чем самый дикий из джаггернаутов, и почти не обращает внимания на рычащих тварей, припряжённых к её механическому великолепию.



Когда черепашка с лязгом перепахивает поле битвы, её шипованные колеса калечат всех на своём пути. Те, кто умер мгновенно, когда машина прошла по ним, могут считаться самыми счастливыми из её жертв. Остальных, покалеченных и переломанных, сунут с криками в разинутую глотку черепашки, где их изжарит демоническим огнем и перемелет на кусочки. Большую часть останков выбросит из кормы, оставив красный след из костяных осколков и крови. Останутся только черепа, лишённые плоти и обгорелые, но в остальном целые. Их наполнят бесконечной и неугасимой яростью Кровавого бога, пока из пустых глазниц не закапает кровь, и отвисшие челюсти не застучат от бешенства. Только тогда с гулким грохотом пушка выстрелит свой снаряд.



Черепа загораются, вылетая из пушки, и в полете заливаются злобным хохотом. Они врезаются во вражеские порядки, выжигая смертных из укрытия и оставляя за собой след из обугленных и пылающих мертвецов.

	BS	Г F	Броня S	Г R	HP
Черепашка Кхорна	5	12	12	10	3

ГОРЯЩИЕ КНИГИ КХОРНА

Восемь Горящих книг Кхорна, окованных медью и написанных свежей кровью, как говорят, определяют восемь нечестивых аспектов Владыки Черепов и называют по именам его самых главных демонов. Эти гримуары упорно разыскивают чернокнижники и даже сама Инквизиция, ибо знание истинного имени демона, как считается, обращает его в рабство под властью смертного. Но подобное приобретение нелегко добыть, ибо Горящие книги разбросаны по всему миру.

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (колесница, открытая).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: черепашка (с. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), глубокий удар, кровавый пир (с. 32).

Примечание авторов: в отличие от других колесниц, черепашка имеет транспортную вместимость, равную 0, и потому у неё нет наездника. В остальном черепашка и её экипаж следуют всем правилам для колесниц.

СОБИРАТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

ЧЕМПИОН КХОРНА

Говорят, что когда Кхорн только сотворил демона, которому суждено было стать Собирателем Черепов, кровопускатель якобы тут же отрубил голову первому встреченному существу – другому кровопускателю. Так начался путь обезглавливания, распространивший ужас по вселенным смертных и бессмертных. Демон странствовал по царствам варпа и реального мира в поисках самых грозных соперников, чтобы испытать своё воинское мастерство. Под его клинком падали любые воители, неважно, были ли они смертными или нет. Когда кровопускатель добыл восемьсот восемьдесят восьмой череп, Кхорн назначил его своим священным палачом, наделив титулом Собирателя Черепов.

Собиратель Черепов сражался рядом с примархом-демоном Ангроном на Армагеддоне, сразив со спины своего огромного джаггернаута Хул тирана нескольких братьев-капитанов Серых Рыцарей. На Агриппине-6 Собиратель Черепов убил орка Гримснага Урка в титаническом поединке, целый день и целую ночь сражаясь на растерзанных трупах закованных в броню телохранителей военачальника. Во время сражения при Хараншемаше от его клинка пало множество экзархов эльдар. У любой расы в Галактике найдутся пугающие легенды о нём.

В бою Собиратель Черепов прорубается сквозь строй, чтобы предстать перед выбранным противником и предложить тому сразиться один на один. Тех, кто бежит прочь, он немедленно рубит или лишает головы, не устаивая более возвышенной

процедуры. Тех же, кому хватило глупости принять ревущий вызов Собирателя Черепов, ожидает более медленная смерть. Несравненный мастер поединков выписывает своим клинком кровавые дуги, расчленив, но редко убивая. Собиратель Черепов дарует врагу избавление, лишь когда тот лежит на земле, оставшись без конечностей. Демон хватает голову жертвы рукой и, произнеся восемь Жертвенных Слов, погружает её в колдовское пламя, пока не останется только голый череп. Затем он отделяет обнажившийся трофей от позвоночника одним рывком и высоко поднимает, демонстрируя всем вокруг. Собиратель Черепов кладёт добычу в огромный заплечный мешок к остальным трофейным черепам, полученным в этой битве. После этого он прокладывает себе дорогу к следующей жертве и повторяет ритуал снова и снова.

Вернувшись в Медную цитадель, Собиратель Черепов отдаёт добычу в дар своему господину. Большую часть Кхорн забирает себе – их насаживают на медные колья, которыми украшена твердыня. Однако он разрешает своему священному палачу оставить себе несколько черепов – принадлежащих тем, кто оказал настоящее сопротивление. Собиратель Черепов влетает их в плащ при помощи окровавленных жил, присовокупляя к плодам других своих великих триумфов. Но вскоре жажда крови опять разгорается, и тогда Собиратель Черепов садится на своего джаггернаута и вновь отправляется на войну.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Собиратель Черепов	9	9	5	4	2	9	4	8	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: низший очаг отречения (с. 67).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж.

Черпа к трону из черепов!: Собиратель Черепов всегда должен при возможности бросать вызов на поединок или соглашаться на поединок, если его вызвали.

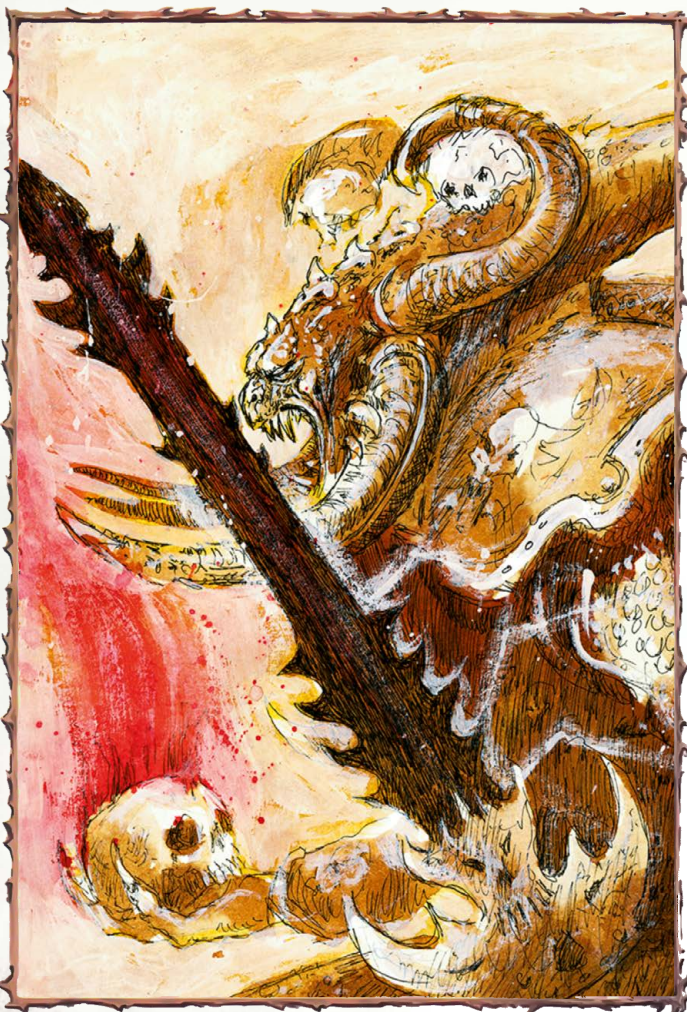
ВЫКОВАННЫЕ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТЫ

Плащ из черепов: прочный как железо плащ Собирателя Черепов украшен вопящими черепами его самых достойных соперников. Крики агонии убитых поддерживают его, даже когда он серьёзно ранен.

Артефакт даёт Собирателю Черепов спас-бросок за броню на 3+ и специальное правило «вечный воин».

Меч-убийца: от лезвия этого голодного клинка, обьятого магическим пламенем, погибло бесчётное количество демонов и смертных.

Дальность	S	AP	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, обезглавливающий удар (с. 62), душесжигатель



СКАРБРАНД

ИЗГНАННИК, ЯРОСТНЫЙ ЖНЕЦ

Ни один демон не служил Кхорну с такой истовостью и не проливал кровь с таким пылом, как Скарбранд. Этот Жажущий Крови был царём царей в глазах Кровавого бога и вел в бой величайших из полководцев Кхорна, расправляясь с бесчисленными миллионами во имя резни. Скарбранд с одинаковой яростью оставлял за собой опустошённые звёздные системы и разорял владения прочих богов. И именно абсолютная преданность привела к падению Скарбранда.

Тзинч заметил мастерство любимого забойщика Кхорна и раздул тлеющие угли воинской гордыни посредством коварных нащёптываний. Ярость Скарбранда стала столь сильна, что, когда Кхорн был сосредоточен на чем-то другом, Жажущий Крови занёс свои топоры и нанес могучий удар самому Кровавому богу. Силы Скарбранда хватило бы, чтобы сразить любого демона, однако он оставил лишь крохотную трещинку на доспехах Кхорна. Преисполнившись ужасающего гнева, рядом с которым ярость самого Скарбранда казалась безропотным смирением, Кхорн стиснул непокорного Жажущего Крови своими когтями. Он душил демона, пока того не покинули последние крупинцы самосознания и мышления и не осталось лишь пылающее бешенство, ставшее причиной того судьбоносного удара. Затем Кхорн выволок Скарбранда на вершину Медной цитадели и швырнул через всё Царство Хаоса в назидание всем, кто дерзнул бы бросить вызов Кровавому богу.

Восемь дней и ночей Скарбранд нёсся по варпу, оставляя за собой пустоту, выжженную разрушающим пламенем. Он рухнул

наземь, словно полный ярости метеор, прочертив при падении глубокое ущелье и изорвав свои крылья в лоскуты. Изгнанный и прикованный к земле Скарбранд гневно взревел к небесам и отправился бродить по землям смертных и бессмертных, чтобы заслужить прощение резней протяжённостью в целую вечность.



Движимый лишь злобой, которая толкнула его на бездумное предательство, Скарбранд сеет анархию и смерть. По его стопам следуют война и кровопролитие. Ни преданность, ни логика не спасут от ауры разрушения Скарбранда. Ни один трус не спасётся от его всепоглощающей потребности убивать. Стремясь загладить свою вину, Скарбранд пролил океаны крови во имя Кхорна при помощи двух демонических секир. Но все это тщетно, ибо сердце Кровавого бога лишено жалости, и изгнание Жажущего Крови вечно. Терзаясь в опале, Скарбранд служит своему господину лучше, чем когда бы то ни было.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Скарбранд	10	10	6	6	5	10	6	9	3+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: монструозное создание (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: закалённая варпом броня (с. 63).

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА: воплощение смерти (с. 26).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

Рёв неиссякаемой ярости: даже рёв Скарбранда смертелен.

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	5	—	Штурмовое 1

Воплощённая ярость: Скарбранд и все боевые единицы (дружественные или вражеские) в пределах 12" от него имеют специальные правила «ярость» и «ненависть».

ВЫКОВАННЫЙ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТ

Бойня и Резня: внутри каждого из двух топоров Скарбранда заключена сущность разъярённого высшего демона.

	Дальность	S	AP	Класс
Бойня	—	Как у обладателя	2	Рукопашное, губитель плоти
Резня	—	Как у обладателя	2	Рукопашное, губитель брони

ЗЕРКАЛО ТЕМНЕЕТ. ТЯНУТСЯ ЧАСЫ. ЗЕРКАЛО ТЕМНЕЕТ. ТЯНУТСЯ ЧАСЫ.

ЗЕРКАЛО ТЕМНЕЕТ. ТЯНУТСЯ ЧАСЫ. ЗЕРКАЛО ТЕМНЕЕТ. ТЯНУТСЯ ЧАСЫ.

КАРАНАК

ИНСТРУМЕНТ ВОЗМЕЗДИЯ, ВЕЧНЫЙ ОХОТНИК, ВЕРНЫЙ СТРАЖ ТРОНА ИЗ ЧЕРЕПОВ

У тех, кто навлек на себя гнев Кхорна, есть лишь одна судьба. Те, кто задел самолюбие Кхорна, воины, что нарушили его заповеди, трусы, отказавшиеся пролить кровь, – гнев Кхорна настигает их всех. От самых окраин реальности до глубин Имматериума, через пространство и время, Каранак несёт месть Кхорна. Непреклонный, злобный и целеустремленный, Каранак – любимая гончая Кхорна, неумолимый охотник, который выслеживает свою добычу по искажённым царствам демонов и в глубинах материального пространства. Никакая армия не может защитить от него, никакая стена не в состоянии преградить ему путь.

Когда Каранак не охотится, то рыщет в тенях тронного зала Кровавого бога. Он всегда настороже, всегда бдительнее прочих охотников, потому что над его медным ошейником торчат целые три головы. Пока одна обгрызает кость жертвы в подношение Кхорну, две другие смотрят по сторонам. Никто не пройдёт в тронную палату Кхорна, пока этот бдительный страж на месте. Иногда неосторожный кровопускатель или фурия подходят слишком близко – и тогда Каранак нападает. Об ужасной кончине нарушителя возвещает хруст костей, брызги крови и трехголосый хор леденящего кровь рычания. Но его неусыпная охрана часто прерывается, ибо гнев Кровавого бога вечен, а когда Кхорна оскорбляют – особенно смертные, – он решает их судьбу, спуская на них Каранака. Зверь умеет чувствовать ярость хозяина и спешит

к нему. Тогда Кровавый бог рыком отправляет его на охоту, и огромная гончая вскидывает голову, раздувая ноздри и ловя запах добычи. Каждая голова Каранака выслеживает добычу по-своему. Первая идёт по следу через пространство. Вторая – по запаху через время. А третья – самая опасная – находит добычу через её мысли, вынюхивая её самые сокровенные чувства в грёзах и иллюзиях. Поэтому можно быть уверенным, что ни одна добыча не уйдёт от Каранака: те, у кого хватает ума, умения или техники, могут избежать пространственной и временной слежки, но только безумный может убежать от собственного разума.

Когда Каранак огромными скачками бежит по следу, перескакивая из мира в мир, его рычание эхом отдаётся в мыслях жертвы. Вой Каранака разносится через пространство и время, наводя на след дичи кровавых охотников Кхорна. По мере того как погоня покрывает лиги и световые годы, вокруг Каранака собирается стая алчных зверей, грохочущих джаггернаутов и обезумевших кровопускателей, которым не терпится убить добычу. В неистовстве клыков и крови Каранак и охота наносят удар, прорываясь через всё, что стоит на пути, загоня жертву и разрывая её на куски. Крепко зажав болтающиеся, разодранные останки жертвы в трёх пастьях, Каранак мчится обратно в тронный зал Кхорна и отдаёт трофей хозяину. Довольный Кровавый бог неизменно кидает череп жертвы к постоянно растущей грудке черепов, на которой покоится его трон, а верная гончая получает в награду останки добычи.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Каранак	7	0	5	5	3	6	4	8	6+

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: зверь (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: высший очаг ярости (с. 67).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Кхорна (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, ненависть, независимый персонаж, разведчик.

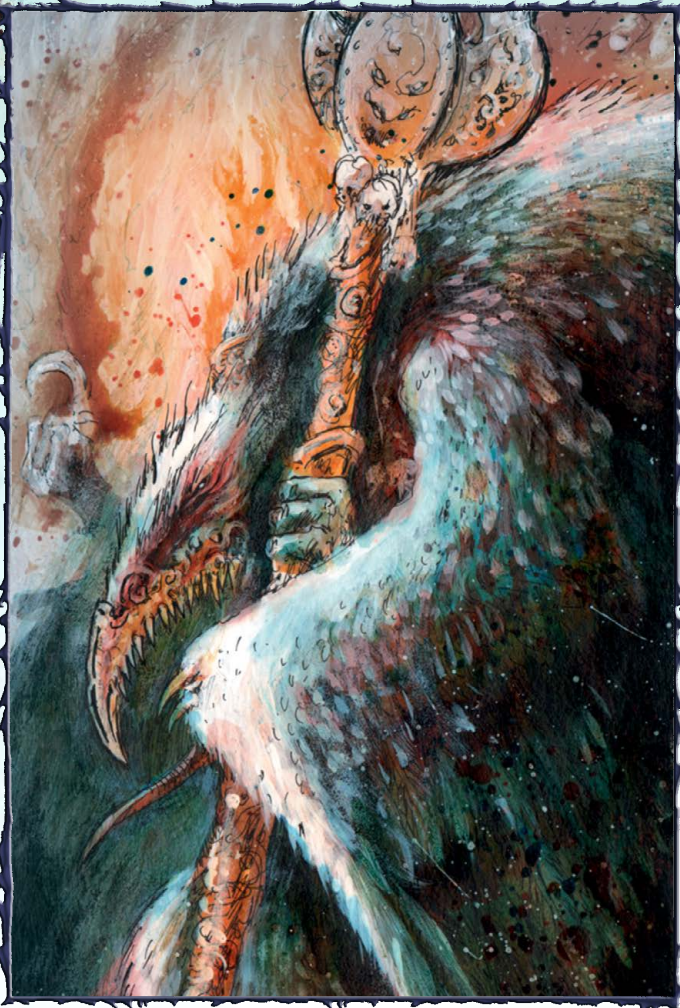
Добыча Кровавого бога: в начале игры до расстановки обозначьте одного персонажа во вражеской армии – это будет преследуемая жертва Каранака. Каранак перекидывает все проваленные броски на попадание и ранение против обозначенной модели и его боевой единицы, пока выбранная в качестве цели модель жива.

ВЫКОВАННЫЙ В ПРЕ ИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТ
Медный ошейник кровавой мести: увесистый ошейник Каранака окутан магией злобы и отступничества.

Медный ошейник кровавого мщения считается за ошейник Кхорна. В дополнение любой псайкер, который проходит пси-тест в пределах 12" от Каранака, подвергается опасностям варпа, если при броске выпадает любой дубль.

ПОВЕЛИТЕЛИ ПЕРЕМЕН

ВЫСШИЕ ДЕМОНЫ ТЗИНЧА, ГЛАВНЫЕ МУТАТОРЫ



Колдовство, обман и знания – предметы, особо приятные Тзинчу. Его высшие демоны, Повелители Перемен, воплощают в себе всё вышеперечисленное. Они – главные инструменты Архитектора Судеб и самые могущественные из его демонических приспешников. В них заложена толика неизмеримой мудрости их господина, но, несмотря на это, даже они являются невольными пешками в великом и непостижимом замысле Тзинча – плане безграничной сложности, который осуществится в конце времён. Облик Повелителя Перемен сбивает с толку настолько же, насколько и пугает: непрерывно изменяющаяся многоцветная фигура, которая не поддается осмыслению и логике смертных. Но сильнее всего завораживают глаза демона. В их бездонных глубинах покоится парадоксальная мудрость Тзинча, и никто не сможет долго выдержать пристальный взгляд Повелителя Перемен, не потеряв рассудок. Говорят, что когда Главный Мутатор смотрит на человека, душа того раскрывается перед демоном, точно книга, показывая и надежды, и мечты, и правду о его наивысшем провале или успехе. Предсказуемый ход истории Повелителю Перемен обязательно нужно повернуть на новый, неожиданный путь. Потому он с удовольствием разбивает в прах надежды честолюбивых, в то же время поднимая ничтожествов без гроша в кармане к вершинам власти.

Высший демон Тзинча одарён как хитроумием и блистательным интеллектом, так и глубоким пониманием

причинно-следственных связей, что тянут Галактику по своим проторенным дорогам. Ничего Повелитель Перемен не презирает больше, чем затягивающий уют постоянства и привычности, и ничто не радует его сильнее, чем видеть, как миры разрушаются и создаются заново.

Высший демон Тзинча наслаждается, превращая порядок в руины, чтобы всё можно было переделать и направить по новому пути, а затем снова поменять. Его ставленники действуют по всему реальному пространству, исполняя всё, что он прикажет: убить малозначимого смертного, шепнуть нужные слова командующему, украсть бесполезный артефакт и совершить ещё тысячи других внешне не связанных между собой дел, которые легко можно принять за случайное стечение обстоятельств. Однако каждое событие входит в незримый замысел высшего демона и продвигает его запутанные козни.

Эта непрерывная оценка Галактики и вмешательство в её развитие не всегда так незаметны. Перемены могут быть внезапными и жестокими, и высшие демоны Тзинча с готовностью начнут войну, чтобы продвинуться к своей непостижимой цели. Самое мощное оружие Повелителей Перемен – магия, что течёт в их жилах, и мастерское манипулирование смертными. Эти демоны предпочитают не ввязываться в сражение лично, но не из-за недостатка отваги или свирепости, а потому, что им больше нравится управлять своими войсками и контролировать перипетии сражения. Тем не менее Повелители Перемен – мастера магии и считаются одними из самых могущественных колдунов в Галактике. Простым движением пальцев Повелитель Перемен может окутать пару десятков вражеских воинов мерцающим варп-пламенем и обречь их на кончину столь же непредсказуемую, сколь и неумолимую. Единственным словом он может преобразить могучего героя в бубнящую грудку мутировавшей плоти. Ведь что такое клинки и пули по сравнению с подобной силой?

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Повелитель Перемен	6	6	6	6	5	6	5	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: летающее монструозное создание (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, псайкер (уровень мастерства 2).

ПСАЙКЕР: Повелитель Перемен генерирует свои силы из дисциплин предсказания, демонологии и перемен.

Поймите, смертные, каждый из вас, всякий ваш так называемый чемпион со своими недалекими хитростями – всего лишь фигурка в Большой игре моего господина.

Мит'ан'дриарх, высший демон Тзинча

РОЗОВЫЕ УЖАСЫ ТЗИНЧА

БЛИСТАТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАТЕЛИ

Младшие демоны Тзинча, известные как Розовые ужасы, буквально созданы из магии. Они собираются в яркие, разноцветные своры, скачут и кружатся вихрем над полем битвы, хихикая над собственными невразумительными шутками. Выпуская из вытянутых пальцев радужные стрелы чистой колдовской энергии, Розовые ужасы исполняются ещё большим весельем, переходя на визгливый смех, сопровождаемый охами и ахами удовольствия, в то время как волшебное светопредставление бушует над их головами. Выпущенные ими силы захлёстывают врагов иссушающим пламенем или волнами смертельных мутаций – к превеликой радости демонов.

Единственный известный способ лишить Розового ужаса его радостного настроения – это разорвать его на куски или разрубить пополам. В результате Розовый ужас претерпевает полную трансформацию, разделяясь на части, из которых формируются малые копии оригинала. Существует два существенных различия между этими новыми демонами и их прародителям. Первое: их цвет меняется с розового на ярко-синий, отчего их называют Голубыми ужасами. Второе: радостное настроение сменяется на прямо противоположное. Все Голубые ужасы – угрюмые, хныкающие, мелочные и вечно причитают об ошибках тех, из-за кого они в очередной раз утратили свой розовый облик.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Розовый ужас	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Переливчатый ужас	3	3	3	3	1	3	2	7	-

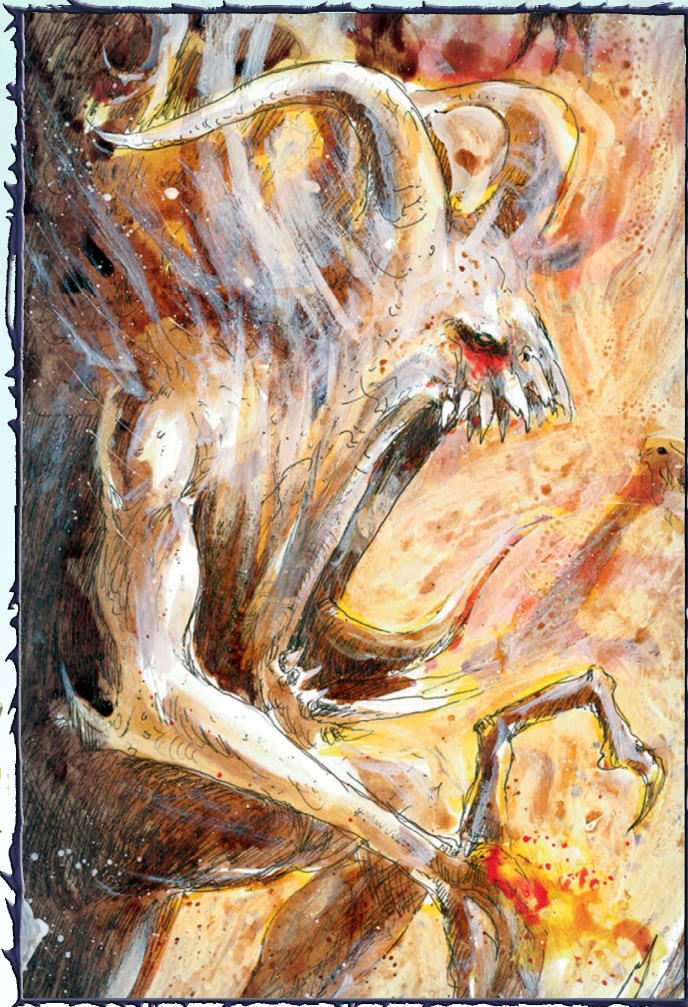
КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Переливчатый ужас – пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: братство чернокнижников, демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

Голубые ужасы: когда Розовый ужас погибает в ближнем бою (но не в результате проваленного теста на демоническую нестабильность), поместите фишку рядом с его боевой единицей. В конце 1 этапа инициативы ближнего боя одна вражеская боевая единица, связанная боем с боевой единицей Розовых ужасов (или если боевая единица Розовых ужасов уничтожена, то одна вражеская боевая единица, которая была связана боем с боевой единицей Розовых ужасов в этой фазе) получает одно попадание с силой 2 и AP – за каждую фишку рядом с боевой единицей Розовых ужасов (даже если боевая единица Розовых ужасов уничтожена) – удалите все фишки, как только отыграете все эти попадания. Если боевая единица Розовых ужасов связана боем более чем с одной вражеской боевой единицей, управляющий боевой единицей Розовых ужасов игрок решает, какая из вражеских боевых единиц получит попадания. Любые неспасённые ранения, нанесённые подобным образом, учитываются в результатах наступления.

Проявление магии: боевая единица из 11–15 Розовых ужасов генерирует 2 пункта варп-заряда вместо 1; боевая единица из 16–20 Розовых ужасов вместо этого генерирует 3 пункта варп-заряда.

ПСАЙКЕ Р: Розовые ужасы генерируют свои силы из дисциплин **демонологии** и **перемен**.



ГЕРОЛЬДЫ ТЗИНЧА

У настолько тесно связанных с магией созданий сила напрямую зависит от исключительности познаний в великом искусстве их повелителя. Самые умные, независимые и умелые из Розовых ужасов становятся герольдами Тзинча. Они способны сплести наиболее коварные иллюзии, а также предавать любого врага забвению. Это лицемерные обманщики, обожающие манипулировать другими существами, а в особенности низестоящими Розовыми и Голубыми собратьями. В отличие от остальных ужасов, две половины герольда Тзинча, которому был нанесён смертельный удар, способны восстановить свой первоначальный розовокожий облик.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герольд Тзинча	3	4	3	3	2	3	2	8	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж, псайкер (уровень мастерства 1).

ПСАЙКЕ Р: герольд Тзинча генерирует свои силы из дисциплин **предсказания**, **демонологии** и **перемен**.

ОГНЕВИКИ ТЗИНЧА

НОСИТЕЛИ ИСТИННОГО ПЛАМЕНИ ПЕРЕМЕН

Огневики, без сомнения, можно назвать одними из самых странных и путающих из всех демонов Тзинча, ибо большинство смертных не в состоянии выдержать их абсурдный облик. Несмотря на свою внешнюю нескладность, они очень быстры и умеют прыгать так высоко, что это претит любым законам гравитации. Пляшущие и проворно скачущие огневики Тзинча могут показаться несведущему зрителю даже забавными. Но смех очень скоро сменяется паникой, когда огневик резко оказывается рядом и, будто ожившая паяльная горелка, выпускает из каждой вытянутой руки струи многоцветного варп-пламени.

В обычном понимании это не совсем огонь, поскольку ничего подобного нет ни в одном материальном мире, где действуют законы природы, поэтому вернее будет назвать это чистой субстанцией магии и перемен. Воздействие огня изменений настолько же непредсказуемо, насколько и разрушительно: он в мгновение ока вызывает несчётные мутации. Сверхъестественные энергии способны превратить плоть в лёд или металлы в дерево, а секундой позже раскрошить всё это в каменную пыль, расплыть в виде пепла или расплавить как воск. Пока шипит и потрескивает варп-пламя, меньшие магические огоньки разливаются по земле и принимают форму какого-нибудь объекта или существа поблизости. Ликуя и заливаясь пронзительным смехом, эти жуткие марionетки подражают всему, что происходит вокруг, пародируя и искажая всё на свой лад. Обычно огневик не обращает внимания на эти мелкие подобию реального мира, но иногда ему надоедают эти воющие пакостники, и тогда он уничтожает их, после чего отправляется на поиски новой цели.

Жертва может претерпеть тысячи преобразований, прежде чем мутационные силы пламени варпа вконец иссякнут. Порой атаки огневика не оставляют и следа на теле неприятеля, вместо этого поджигая саму душу. Бывало, что пси-огонь даже исцелял и заживлял раны, восполняя силы омытых радужным свечением противников – к немалому удивлению окружающих. Подобные эпизоды неизменно вызывают аплодисменты и одобрительные возгласы Розовых ужасов, которые присутствуют при этом зрелище.

Огневики идеально подходят для наступления на оборонительные позиции, потому как ни одно укрепление не защитит от клубящегося облака их магии. Они наделены зачаточным, инстинктивным сознанием и настроены на волну мышления высших демонов Тзинча, которые без труда управляют разумом своих миньонов. В свою очередь, все без исключения Повелители Перемен ни во что не ставят огневиков и соответствующим образом пускают их в расход: огромные воинства огневиков бросаются на крепостные стены, за счет своей многочисленности справляясь со всем, что нельзя уничтожить с помощью варп-пламени.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Огневик	2	4	4	4	2	4	2	7	-
Пирометатель	2	5	4	4	2	4	2	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: прыжковая пехота.
Пирометатель – прыжковая пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: пламя Тзинча (с. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, варп-пламя (с. 61).

ВОЗВЫШЕННЫЕ ОГНЕВИКИ

В небе над Царством Хаоса можно увидеть пылающие колесницы Тзинча, которыми управляют возвышенные огневики. И если только у огневика не украл колесницу вероломный герольд Тзинча,



его редко можно встретить перемещающимся как-то иначе.

Возвышенные огневики входят в число сильнейших представителей этого вида демонов Тзинча, магическая энергия прямо таки сочится из каждой поры и складки на их губчатой коже. В отличие от их младших братьев, они наделены собственным сознанием и при желании могут даже действовать самостоятельно. Чаще всего, однако, они ведут в бой других огневиков и Розовых ужасов. Возвышенные огневики умеют направлять колдовское пламя гораздо дальше, чем простые огневики и пирометатели, вызывать лавинообразные потоки варп-магии и пускать стрелы волшебного огня, от которых злобно шипит сам воздух.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: голубой огонь Тзинча (с. 61), розовый огонь Тзинча (с. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж, варп-пламя (с. 61).

ПЫЛАЮЩИЕ КОЛЕСНИЦЫ ТЗИНЧА

СИЯЮЩИЕ НЕБОРЕЗЫ

Словно раскалённые добела метеоры, пылающие колесницы Тзинча мчат через Царство Хаоса, доставляя избранных посланцев Великого Чернокожника в каждый уголок мироздания. Когда они сверкают в небесах, жители суверенных имперских миров обыкновенно принимают их за кометы, которые считаются дурной приметой, предвещающей затяжные и кровопролитные войны.

Возвышенные огневики, что разрезжают на пылающих колесницах Тзинча, способны призывать колдовское пламя гораздо мощнее, чем их меньшие собратья. Им под силу возводить громадные, вздымающиеся стены варп-энергии или метать магические стрелы изменения, которые и сам воздух заставляют шипеть от нестерпимого жара. Крикуны и диски Тзинча, образующие эти необыкновенные колесницы, слетаются к источнику необузданной магии, словно мотыльки на огонь, поэтому их влечёт и к возвышенным огневикам, которые источают столь лакомую колдовскую энергию из каждой поры и складки своей сверкающей кожи.

Порой к пылающим колесницам прибивается несколько угрюмых Голубых ужасов, которые всегда готовы объединиться с кем угодно, кроме своих раздражающе энергичных розовых родителей. Пылающая колесница – превосходное средство передвижения, с которого они могут сыпать своими излюбленными мрачными шутками, отчаянно браниться или же попросту удушать любого, кто окажется рядом.

Изредка среди этих нелепых летающих колесниц встречаются и те, что принуждены служить герольдам Тзинча. Такие повозки, как правило, добываются при помощи обмана, так как у большинства герольдов недостаёт терпения для того, чтобы выдрессировать диски и крикунов; к тому же они считают, что их положение в демоническом пантеоне вполне позволяет им «позаимствовать» колесницу у её владельца.

С другой стороны, если вышеозначенный герольд рассчитывает улизнуть от разъярённого огневика, то подобный трюк потребует от него немалой доли проворства. И действительно, на телах многих герольдов Тзинча навечно остались следы былых схваток, поэтому самые хитрые из них мастерят искусные колдовские обереги, чтобы подготовиться к тому неизбежному моменту, когда объявится истинный хозяин колесницы и потребует вернуть свою собственность. Как бы то ни было, все эти зловключения отходят на второй план, лишь только герольд получает возможность с безумным хохотом витать над полем боя на своём новом приобретении и сыпать свысока ужасающими заклятиями.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-
Г Броня Г									
Пылающая колесница		BS	F	S	R	HP			
		3	10	10	10	3			

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: возвышенный огневик – пехота (персонаж). Пылающая колесница – техника (колесница, скоростная, открытая, скиммер).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ (только у возвышенного огневика): голубой огонь Тзинча (с. 61), розовый огонь Тзинча (с. 61).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (только у возвышенного огневика) (с. 26), глубокий удар, варп-пламя (только у возвышенного огневика) (с. 61).

Аура перемен: атаки пылающей колесницы по правилу «молот ярости» имеют специальное правило «варп-пламя» (с. 61).

ТРАНСПОРТ:

Наездник: возвышенный огневик.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Экипаж из Голубых ужасов: все вражеские боевые единицы в пределах 6" от одной или более пылающих колесниц, у которых экипаж состоит из Голубых ужасов, получают штраф -1 к своему лидерству.

Примечание авторов: возвышенный огневик не может высаживаться из пылающей колесницы. Когда пылающая колесница уничтожается, возвышенный огневик также удаляется из игры как потеря.



КРИКУНЫ ТЗИНЧА

ПАРЯЩИЕ ХИЩНИКИ ТЗИНЧА

Крикуны Тзинча – магические создания, которые обычно плывут по бескрайним морям Имматериума на потоках психической энергии и стаями охотятся на уязвимые, заблудшие души. Разрезая эфир, крикуны оставляют разноцветный искрящийся след и издают пронзительные звуки, которые и дали им имя.

У крикунов нет настоящего сознания, вместо этого ими движет сильный охотничий инстинкт. Как только стая крикунов почует тень смертного, она будет безжалостно преследовать её по бесконечным нематериальным измерениям, из которых состоит Царство Хаоса. Стоит крикунам поймать обречённую добычу, как она будет разорвана на куски в мгновение ока. Эти же охотничьи инстинкты часто направляют крикунов к космолётам, когда те путешествуют сквозь варп. Обезумев от восхитительных смертных сущностей внутри, стая пробивает себе путь сквозь энергополя корабля. Попав внутрь, они цепляются к корпусу и с помощью могучих челюстей прогрызают бронированную обшивку. Как только путь открыт, крикуны потоком рвутся в брешь, дабы насладиться испуганными душами.

Крикуны сбиваются в стаи у зон боевых действий, привлечённые из Царства Хаоса эманациями эмоций и резни. Эти создания приспособлены к охоте в потусторонних волнах в Царстве Хаоса и потому могут показаться странными в мире смертных, но они по-прежнему грозные противники. Благодаря большой скорости и манёвренности они проносятся мимо своих жертв, вспарывая глотки и перерезая сухожилия рогами и шипастыми хвостами. Когда очередная жертва падает наземь, её кровь хлещет из разорванного тела, а душа освобождается от смертных оков, и крикуны внезапно начинают кружить вокруг, поглощая нематериальную пищу.

Однако крикуны не ограничиваются лишь беззащитной добычей. Если их инстинкты говорят, что определённого врага можно сокрушить и поглотить, они набрасываются без сомнений. Особенно смелые стаи крикунов известны тем, что атаковали даже высших демонов. Они вцепились в них зубастыми челюстями и высасывали через рану магическую силу жертвы. Оттого и неудивительно, что Розовые ужасы проявляют осторожность, когда проходят мимо наместов крикунов среди шпилей Хрустального лабиринта.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Крикун	3	0	4	4	2	4	3	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: гравцикл.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

Укус миноги: вместо всех своих обычных атак ближнего боя крикун может провести одну специальную атаку со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
–	5	2	Рукопашное, губитель брони

Разрезающая атака: если боевая единица крикунов двигалась с турбоускорением над одной или более невовлеченными в бой вражескими боевыми единицами, выберите одну из этих вражеских боевых единиц – она получает D3 попаданий с силой 4 и AP – за каждого крикуна, двигавшегося над ней. При распределении ранений используйте окончательную позицию крикунов; техника всегда получает попадания по своей бортовой броне.

ДИСКИ ТЗИНЧА

Время от времени Тзинч дарует одному из своих геральдов возможность оседлать крикуна. В этом случае Владыка Перемен сковывает крикуна цепями силы, изменяя его форму и подчиняя воле наездника – без малейших потерь в его знаменитой скорости.

Эти скованные крикуны известны как диски Тзинча. Без искусной трансформации они определённо поглотили бы дух своего наездника, и вероятность того, что диск может мгновенно вернуться к изначальному виду, – постоянная опасность для тех, кто лишается переменчивой благосклонности Тзинча.



КАЙРОС СУДЬБОПЛЁТ

ОРАКУЛ ТЗИНЧА

Из всех загадок, существующих в мультивселенной, есть лишь одна, которую Тзинч не может разгадать, – Колодец Вечности. Таинственный Колодец расположен в сердце Невозможной крепости. Говорят, что это место, где рождаются и умирают сами пространство и время. Тзинчу, чтобы понять Колодец, было бы достаточно лишь погрузиться в его бесконечные глубины, но даже он не мог быть уверен, что выживет в непредсказуемом водовороте. Тзинч не мог сопротивляться соблазну разгадать загадку, но и не хотел рисковать собой. Он схватил своего визиря, Повелителя Перемен, известного как Кайрос Судьбоплёт, и бросил в беспокойные воды Колодца.

К вящему удовольствию Тзинча, Кайрос пережил это суровое испытание, но лишь отчасти. Вновь оказавшись на поверхности, он обнаружил, что для такого бессмертного существа его тело невероятно постарело и иссохло. Шея разделилась по всей своей длине, теперь на ней были две головы вместо одной. Эти две головы после вечности пребывания в Колодце могут видеть то, что скрыто даже от взора Тзинча. Правая голова Кайроса видит все возможные варианты будущего, в то время как левая – всё, что было в прошлом. Однако эти дары достались Кайросу не бесплатно, ибо пока его головы видят всё, что случилось, и всё, что только будет, настоящее скрыто от него. Это делает Судьбоплёта уязвимым к физическому нападению, так как будущее не всегда проявляется достаточно быстро для того, чтобы предсказать неистовый вихрь рукопашного боя.

Большую часть времени Кайрос проводит по правую руку от Тзинча. Его головы-близнецы бормочут и шепчут, открывая знания прошлого и тайны будущего. Восемьдесят один Повелитель Перемен записывает каждое произнесённое Судьбоплётом слово, так что понимание Тзинчем вечности становится всё ближе. В тех редких случаях, когда он посылает Кайроса на поле боя, причиной всегда является крайняя необходимость закрыть брешь в его великом непознаваемом плане. Здесь Кайрос использует свою дальновидность и предвидение, чтобы повлиять на ход сражения.

Кайрос наслаждается своим умением стравливать врагов между собой и незаметно изменять нити судьбы так, что один смертный погибает тогда, когда должен был бы жить, и наоборот. Однако Кайрос также является псайкером невероятной силы. Когда требуется оставить лишь пыль от врагов Тзинча, он высвобождает ливень деформирующей энергии, которая способна исказить и преобразовать само поле брани в средоточие смерти и разрушения.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кайрос Судьбоплёт	1	6	5	5	5	2	1	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: летающее монструозное создание (персонаж).

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА: властелин нереальности (с. 26).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

Оракул Вечности: Кайрос имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Две головы судьбы: каждая из голов Кайроса Судьбоплёта имеет псайкерские силы (уровень мастерства 4). Обе головы знают все психосилы из дисциплины **перемен**. В дополнение правая голова также случайным образом генерирует по одной психосиле из дисциплин **пиромантии** и **предсказания**; левая голова также случайным образом генерирует по одной психосиле из дисциплин **телепатии** и **биомантии**. В начале каждого своего хода объявляйте, силами какой головы будет пользоваться Кайрос Судьбоплёт в этом ходе. До начала своего следующего хода он может использовать только те психосилы, что известны этой голове. Учтите, Кайрос Судьбоплёт может использовать только одну голову за раз, и генерирует пункты варп-заряда он только за одну голову с псайкерскими силами с уровнем мастерства 4, а не за две.

ПСАЙКЕР: Кайрос является псайкером, хотя и очень необычным – см. выше специальное правило «две головы судьбы».

ВЫКОВАННЫЙ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТ

Посох грядущего: неудачи нечасто постигают Кайроса, ибо судьбу можно изменить – нужны только соответствующие знания.

Раз в ход посох позволяет вам перекинуть один из ваших D6 на выбор – объявите об этом, прежде чем перебросить кубик. Если вы используете посох, чтобы перебросить один кубик из 2D6, 3D6 и т. п., остальные кубики в этой группе нельзя перебрасывать.



ГОЛУБЫЕ ПИСАРИ

ЛАЗУРНЫЕ АРКАНОЛОГИ, СТРАНСТВУЮЩИЕ КОЛДУНИШКИ, КВЕСТОРЫ ТЗИНЧА

Было время, когда Тзинч правил всем варпом и силы его бесконечно превосходили силы других братьев (по крайней мере, так утверждают его последователи). В зависти своей остальные Тёмные боги объединились, чтобы свергнуть Архитектора Судьбы. Во время заключительной битвы Тзинч был сброшен со своей вершины среди Бесконечных гор, и при ударе его могучее тело разбилось на десять тысяч кусков. Каждый из этих осколков содержал крошечный фрагмент сущности архиколдуна – одно-единственное заклинание или слово превращения, которые разлетелись по всем уголкам пространства и времени. Силы Тзинча оказались необратимо ослаблены.

После поражения Тзинч сотворил двух Голубых ужасов, П'тарикса и Скират'па, и дал им задание вернуть все до единого осколки, скитаясь по многочисленным измерениям, чтобы найти и переписать каждое из утерянных заклинаний. Тзинч дал своим Голубым писарям один из летающих дисков для скорости, а также для перевозки огромного количества пергамента и чернил, которые понадобятся этой парочке в их поисках. Неслучайно Тзинч выбрал двух низших Голубых ужасов для столь важного задания. Великий Интриган, как всегда, осторожничал, понимая, что может натворить демон соперника, если в его руках окажется столь страшная мощь. А со своим ограниченным умом и вечной грызней друг с другом странствующие П'тарикс и Скират'п никогда не смогут учинить серьёзных неприятностей.

Странствия часто приводят писарей на поля сражений в реальном пространстве, где всё неизменно заканчивается тем, что эта парочка приходит на помощь той стороне, которой покровительствует Тзинч. П'тарикс высасывает силу вражеских псайкеров, чтобы изучить и записать их секреты, а Скират'п в это время обрушивает на врагов шквал колдовства, зачитывая свитки из огромной груды, которую Голубые писари собрали за столетия поисков; при этом близнецы вечно спорят о том, какое заклинание использовать следующим. К счастью для всех галактических рас смертных, эта парочка почти постоянно прерывает свои поиски, чтобы поучаствовать в стычках с врагами Тзинча, и мешает друг другу, ведь если они завершат своё дело, Тзинч вновь обретёт былое превосходство и снова будет править мирозданием.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sw
Голубые писари	3	3	3	4	2	3	2	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: гравицикл (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

Выкачиватель заклинаний: всякий раз, когда вражеский псайкер успешно проявляет психосилу, ставьте возле Голубых писарей символ выкачивателя. В начале каждого вашего хода бросайте D6 за каждый символ выкачивателя возле Голубых писарей – за каждое выпадение 6 один дружественный псайкер в пределах 12" от Голубых писарей немедленно получает пункт варп-заряда. После этого удалите все символы выкачивателя со стола.

ВЫКОВАННЫЙ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТ

Свитки колдовства: эти пожжённые и обветшалые свитки в подробностях описывают каждое когда-либо записанное заклинание, хотя поиск среди них одного подходящего в данный момент бывает затруднителен.

В начале каждой дружественной пси-фазы выбирайте психическую дисциплину из книги правил *Warhammer 40,000* и бросайте D6 – в этом ходе Голубые писари автоматически проявляют эту психосилу без прохождения пси-теста (они не могут поменять её на базовую силу). В отношении бросков на отрицание ведьмовства данная психосила считается проявленной за минимально необходимое для её проявления количество варп-зарядов. Учтите, что Голубые писари не считаются за псайкеров в отношении любых специальных правил, которые действуют на псайкеров.

ОГОНЬ. О ТРЕПЕЩУЩИЙ ОГОНЬ. ТЫ ПЛАЮЩАЯ РАДОСТЬ КАК ДЛЯ
«Огненный буря Игетмора», говоришь? Тупоголовый кретин!
Здесь нужна «Хвалёная трансфигурация Колхиды». Глянь-ка
сюда!

Голубой писарь П'тарикс своему брату Скират'пу



ПЕРЕВЁРТЫШ

ОБМАНЩИК ТЗИНЧА

Величайшим плутом среди демонов Тзинча является Перевёртыш, воплощающий стремление Великого Интригана обманывать и запутывать. Он наделён сверхъестественной способностью с несравненным мастерством принимать облик любого существа. Перевёртыш – идеальный двойник, и нет формы, которую он не может принять, или поведения, которое он не может изобразить. Он прикидывался всем: от крошечных зверьков до огромных чудовищ и от обычных горожан до планетарных правителей. Перевёртыш не может принять обличье лишь самого Тзинча, ведь Великий Интриган не позволит кому-то похитить свою личность.

Коварный и неутомимый демон бродит по просторам Галактики и варпа, играя с неосторожными злые шутки. Он существует, чтобы сеять раздор, и наслаждается смятением и недоверием. Многие правители принимали необычные и необдуманные решения, а затем всё отрицали. Часто на полях сражений великие герои бились со своими двойниками, а их товарищи не могли различить их, пока не становилось слишком поздно. Именно Перевёртыш в обличье лорда Соляра Махария приказал отступать с Юранны, когда настоящий магистр войны вёл войска на линию фронта. В обличье жалкого грота Перевёртыш внёс несколько исправлений в любимую мегастреляду босса Кишкодёра – что стало заметно лишь после выстрела, разнёсшего босса и его ватагу в клочья.

Однажды он принял облик Хранителя Секретов и явился на зов имперского командующего, чей огромный дворец был осаждён мстительными космическими десантниками из Ордена Тёмных Ангелов. Перевёртыш получил души дочерей отчаявшегося командира, отдав в обмен «могущественный артефакт», который, по словам самого глупца, «закончил бы осаду». В тот же миг, когда командующий включил странное устройство, вокруг него материализовались мрачные силуэты нескольких отделений терминаторов Крыла Смерти, нацелившиеся на устройство у него в руках – телепортационный маяк, который Перевёртыш украл у Крыла Ворона. А осада и вправду очень скоро закончилась.

Впрочем, Перевёртыш проказничает не только в мире смертных. Своими шуточками он развязал бесчисленное множество войн между богами Хаоса. Однажды, например, он обрезал прелестные локоны Слаанеш украденным адским клинком, пока Тёмный Князь потчевал, а в другой раз украдкой провёл трёх нургликов к трону из черепов и хорошенько посмеялся, когда Кхорн, усевшись на своё место, со смачным звуком расплющил их под собой.

Перевёртыш столько раз изменял свой облик, что даже сам забыл, как выглядит на самом деле, и потому прячется от чужих взглядов, когда не прикидывается кем-то. Прочие герольды Тзинча поговаривают, будто под капюшоном тела Перевёртыша постоянно меняется, случайно принимая прошлые обличья в тщетной надежде вспомнить, какой он. Но истинный облик Перевёртыша помнит лишь Великий Интриган, и он не раскроет тайны никому.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Перевёртыш	3	4	3	3	2	3	1	8	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: низший очаг превращения (с. 67).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Тзинча (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж, псайкер (уровень мастерства 1).

Бесформенный ужас: в начале каждой подфазы схватки Перевёртыш может выбрать одну вражескую модель (кроме техники) в базовом контакте с ним и до конца хода изменить любые следующие свои характеристики или даже их все, чтобы сравняться с выбранным противником по показателям навыка ближнего боя, силы, стойкости, инициативы и/или атак.

ПСАЙКЕР: Перевёртыш генерирует свои силы из дисциплин демонологии и перемен.

ОДНАЖДЫ ПОСЕЯННОЕ КОГДА-НИБУДЬ ДА ВЗОЙДЁТ

Перевёртыш, как его называли, снова скучал, но этого и следовало ожидать. Так случалось всякий раз, когда близилось завершение его запутанных планов. Отчасти это была приятная меланхолия после долгой и любимой работы, но было и растущее разочарование от неизбежно смазанной концовки – ведь никто в этом измерении не смог бы оценить все тонкости деталей и его необыкновенные хитрости. Перевёртыш уже не раз пытался объяснить всё смертным, но те понимали так мало нюансов, что ему надоело.

Демон, всё ещё хранивший облик жреца Экклезиархии, бежавшего с обречённой планеты, посмотрел из-под капюшона на других беженцев. Вокруг него в грузовом отсеке толпились напуганные люди, многие застыли или раскисались взад-вперёд с лицами, полными ужаса и шока. Перевёртыш упивался их страхом и тревогами: сильные эмоции помогли ему сохранять физическую оболочку, которая быстро угасала.

Беспорядки в мире-улье Раксос быстро вылились в гражданскую войну. Сейчас было видно, что каждое действие имперского губернатора, казавшееся в своё время разумным и поддержанное другими высокопоставленными чиновниками, лишь разжигало недовольство угнетаемых людей. Каждое новое оскорбление накаляло обстановку, и скоро враждующие стороны вцепились друг другу в глотки.



Космолёт отдалялся от Раксоса, а Перевёртыш чувствовал усталость. Возможно, ему не хватало энергии Хаоса, а возможно, метаморфозу вызвали размышления, но когда демон вспомнил свой великолепный план, на нём вновь проступили орлиные черты лица губернатора. Сидевший рядом беженец дернулся и потёр глаза, и тогда Обманщик понял, что что-то не так. Молодой человек всмотрелся под капюшон, но увидел лишь знакомое лицо жреца.

Имперский губернатор, внедрившийся в оба лагеря и напёщивающий пагубные советы, сделал всё, чтобы сорвать попытку примирения. Когда же были обнаружены целые батареи ракет «Смертельный удар», он предложил уничтожить зону реакторов соперника. Взрывы нарушили тектоническую стабильность планеты. Разрушенные ульи превратились в бушующие преисподние – огромные, видные даже с орбиты погребальные костры для бесчётных миллионов людей. Но худшее было впереди...

Когда психический разлад достиг апогея, Перевёртыш открыл врата в варп, позволив выплеснуться чистому Хаосу. Небеса раскололись, и из пульсирующих врат выступили демоны – ужасные звери, пришедшие за яствами и разрушением, что для них было одно и то же.

Но война и бойня стали лишь звеньями цепи, ибо когда демонические легионы ступили на Раксос, то привлекли внимание Серых Рыцарей.

И когда те явились, Перевёртыш был вынужден использовать множество обличей, чтобы сплести путь через безжалостные битвы вокруг варп-разломов планеты. Было сложно обеспечить нужный баланс – так прижать Серых Рыцарей, чтобы они не успели ничего заподозрить. Разломы закрывались один за другим, но ценой каждого экзорцизма были жизни Астартея, а вокруг горели города-ульи. Планета начала разваливаться на части. Последний уцелевший космопорт, Облакодром сектора-7, стал маяком надежды для выживших, и туда устремились миллионы беженцев, пытаясь спастись от гибели.

Перевёртыш дважды встречал врагов лицом к лицу, поскольку не мог удержаться от искушения подразнить добычу. Сначала в обличи адъютанта гвардии имперского губернатора демон доставил инфосвиток брату-капитану Штерну, а затем присоединился к советникам инквизитора Карамазова. Переплетения планов слились воедино, когда Перевёртыш присоединился к толпе беженцев, поглотил жреца и занял его место. Смерть священника была предопределена много лет назад, когда эта ничтожная букашка осмелилась произнести имя Тзинча всуе, утверждая, что Император защитит. Ещё одна деталь. Одна деталь из девяти тысяч раз по девять тысяч деталей. Мелочная месть людям за прегрешения, которые их предки совершали ещё в эпоху, которую смертные звали эрой Раздора.

Когда закрылись последние разломы, Серые Рыцари осознали, что что-то упустили. Перевёртыш знал, что может обмануть машины – сканеры, датчики варпа, энергетические поля... но интуиция позволяла логике совершить рывок, собрать воедино достаточно кусков мозаики, чтобы заметить, что проступает картина. И пусть демон и ненавидел своих врагов, он хорошо знал их силы. Именно Штерн заметил Перевёртыша, прошёл по следу демона до имперского губернатора, а оттуда – к шаттлам беженцев.

Тело Перевёртыша уже распадалось, но он улыбнулся. Уже сейчас, когда шаттл выходил на внешнюю орбиту Раксоса, он слышал, как Штерн отдаёт приказ боевой барже «Светлый меч». Серые Рыцари знали, что он на борту одного из тысяч кораблей, но не знали, на каком. И потому им оставалось лишь уничтожить все шаттлы до единого, погубить сотни тысяч невинных жизней, чтобы не дать Перевёртышу ускользнуть и дальше сеять раздор. Он слышал их оправдания, ускользая в царство, где могут оценить тонкости его работы. Когда лучи излучателей и торпеды обрушились на армаду беженцев, демон уже исчез, и на палубе лежала лишь смятая грудa одежды убитого жреца.

Все разрушения, даже истребление всего живого на Раксосе, было лишь побочными замыслами, завершающими штрихами к картине. Всё было предугадано и спланировано ради этого мгновения. Ведь со «Светлого меча» за исполнением безжалостного приговора наблюдал новообращённый Серый Рыцарь. Бойня встревожила брата Брута. На мгновение, забыв об обрядах отчуждения и ритуалах чистоты, брат Брут позволил сомнению проникнуть в бастион своего разума.

За всю долгую историю ордена ни один Серый Рыцарь не поддался соблазну Хаоса, и лишь время покажет, будет ли иной судьба брата Брута. Но здесь, на палубе «Светлого меча», были посеяны зёрна сомнения...

ВЕЛИКИЕ НЕЧИСТЫЕ

ВЫСШИЕ ДЕМОНЫ НУРГЛА, ВЛАСТЕЛИНЫ ОБИЛЬНОЙ ГРЯЗИ

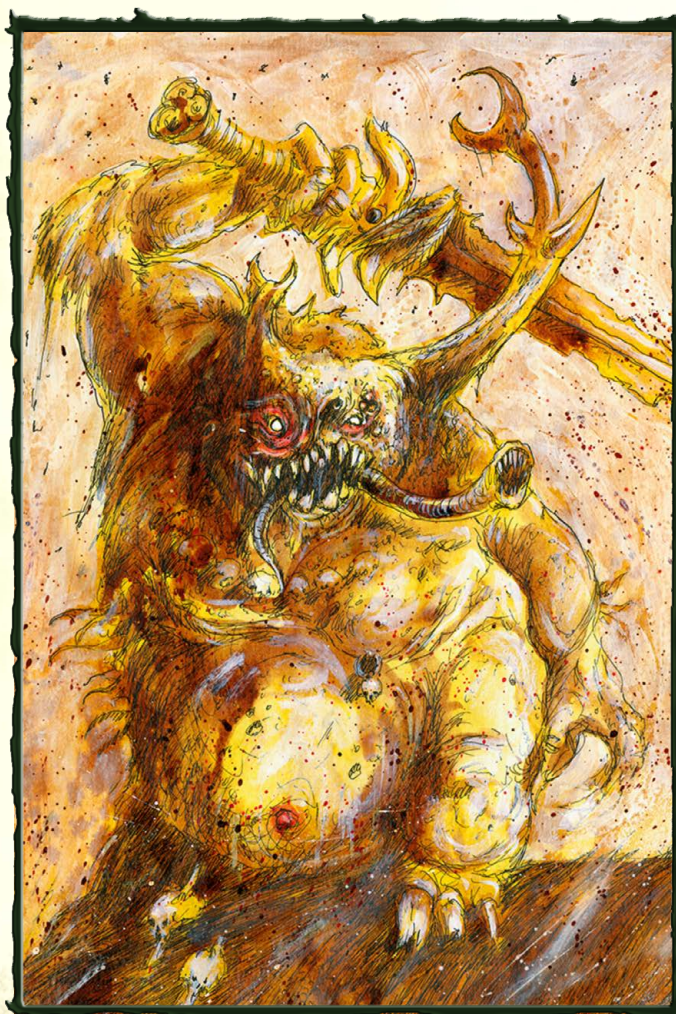
На взгляд смертного высший демон Нургла без сомнения самый омерзительный и нечистый из демонов, что служат Губительным Силам. Каждый из Великих Нечистых обличьем похож на самого Нургла: вокруг вьются мухи; кишасшие личинками внутренности лезут наружу через дыры и порезы в распухшем животе, когда демон вперевалку шагает вперёд. Гроздя гнойников и мокнущие бубоны на его шкуре лопаются, порождая стайки веселящихся нургликов. Из десятков воспаленных язв сочится отравленная пасока и оставляет позади Великого Нечистого блестящую дорожку слизи. Немного найдется смертных с желудком, не говоря уж о силе воли, достаточно крепким, чтобы противостоять такой твари.

С виду чудовищный и внушающий ужас, Великий Нечистый тем не менее полон отеческой любви, чего не скажешь по его кошмарному облику. Общительный и слезливый, высший демон горд за успехи своих последователей и относится ко всем тварям из своего легиона как к собственным «детям», точно так же, как они видят в нем воплощение Дедушки Нургла. Каждый Великий Нечистый с большим вниманием относится ко всем своим, заметно гордясь их внешним видом и располагающим к себе поведением. Великий Нечистый радуется каждому мельчайшему нарыву у своих приспешников, наслаждается разнообразием и блеском их сыпи и громогласно осыпает их похвалами. Высший демон Нургла посылает свои демонские легионы в бой несуразными взмахами рук, гулкими словами ободрения и булькающим хохотом, который разносится по

всему полю битвы. Каждый Великий Нечистый обладает словно безграничной энергией и энтузиазмом, непрерывно трудясь над тем, чтобы продлить процесс гниения и разложения, и не помышляет об отдыхе, пока в Галактике есть места, которых не коснулась щедрость Нургла.

Великих Нечистых влекут все те банальные мирские побуждения, которые ведут и живых. Высшие демоны Нургла кипучи и шумны, полны врожденной тяги к планированию и достижению успеха. Стараясь скоординировать хаотичные устремления Нургла, Великие Нечистые пытаются внушить, что надо делать и куда идти, демонскому сброду под их началом. Когда Великий Нечистый криком подгоняет своих любимцев вперёд, капли желтовато-зелёной слюны летят из его широкого рта. Добродушным ворчаньем высший демон подталкивает тех, кто слишком медлит с наступлением или не очень энергично преследует цели Дедушки Нургла.

Задача распространять чуму и разложение по полям сражений преисполняет Великого Нечистого весёлой бодростью: ведь как ни крути, раны и трупы – щедрый рассадник для новых болезней и форм жизни. С виду неуклюжего, Великого Нечистого почти невозможно остановить, когда он бредёт вперёд, не обращая внимания на выстрелы и удары противника, словно это просто докучливые насекомые. Огромным ржавым мечом, покрытым коркой гниющей крови, Великий Нечистый дубасит своих жертв со всей силы, на какую способна его необъятная туша, и каждый самоотверженный акт благородства согревает его гнилое сердце. От даров высшего демона Нургла нет спасения, ибо каждый Великий Нечистый – мощный псайкер. Глубоко вдыхая гнойные силы варпа, он может вызвать чумное поветрие, превращая противников в кучки заразной плоти, или отрыгнуть дымящийся поток грязи, личинок и слизи, смывая врага.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sw
Великий Нечистый	6	3	6	7	6	4	5	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: монструозное создание (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, отравленное (4+), псайкер (уровень мастерства 1).

ПСАЙКЕР: Великий Нечистый генерирует свои силы из дисциплин биомантии, демонологии и чумы.

ВЫРВИ СВОЙ ЧЁРНЫЙ ЯЗЫК И ПРОПОВЕДУЙ СЛОВА ГНИЛИ. ВЫРВИ СВОЙ ЧЁРНЫЙ ЯЗЫК И ПРОПОВЕДУЙ СЛОВА ГНИЛИ.

Пусть сгинет дом, сгниют сады, чтоб напитать чуму судьбы.
Агхалор, Приносящий Сыпь, высший демон Нургла

СЛОВА ГНИЛИ. ВЫРВИ СВОЙ ЧЁРНЫЙ ЯЗЫК И ПРОПОВЕДУЙ СЛОВА ГНИЛИ. ВЫРВИ СВОЙ ЧЁРНЫЙ ЯЗЫК И ПРОПОВЕДУЙ СЛОВА ГНИЛИ.

ЧУМОНОСЦЫ НУРГЛА

ПРОГНИВШИЕ ПАЛАДИНЫ ЧУМНОГО БОГА

Глухой колокольный звон и гудение мух возвещают о приближении Нургловых чумоносцев. Низшие демоны, рядовые его тлетворных легионов, идут, волоча ноги, с раздутыми от созревшей заразы телами и распространяя мощный запах тухлятины. У каждого демона всего один слезящийся глаз, а из головы растёт рог – знаки гнили Нургла, которые каждый чумоносец несёт вечно.

Именно на чумоносцев возложена роль поддерживать запас новых болезней и симптомов и сохранять некое подобие порядка среди обычно непослушных полчищ Нургла. Маниакальное стремление чумоносцев к порядку выражается в постоянных попытках сосчитать все новые вспышки чумы. Однако это монотонное повторение не приводит практически ни к чему: почти невозможно перечислить что-то среди постоянно меняющейся природы Хаоса. Но это нисколько не удручает чумоносцев, ибо они прямо-таки воплощают собой необходимость нести порядок в этот бессмысленный и безразличный мир. В бою тучные тела чумоносцев не поддаются ничему, кроме самого грозного оружия. Сами чумоносцы вооружены ржавыми клинками, которые в мгновение ока разлагают плоть и окисляют металл. К несчастью для чумоносцев, в схватке они частенько сбиваются со счета и, стоя над умирающими врагами, стеноют от досады, а потом принимаются считать заново.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Чумоносец	3	3	4	4	1	2	1	7	-
Зачумлённый	3	3	4	4	1	2	2	7	-

КЛАСС БОВЕЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Зачумлённый – пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: чумной меч (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

ГЕРОЛЬДЫ НУРГЛА

Смертные, что противились разрушительному воздействию гнили Нургла достаточно долго, создают необычайно длинный инкубационный период для зарождающегося чумоносца. В результате на свет появляется более крупный, крепкий экземпляр чумоносца, известный как герольд Нургла. Подобные воины служат доказательством, что объятия Нургла отвергать бесполезно.

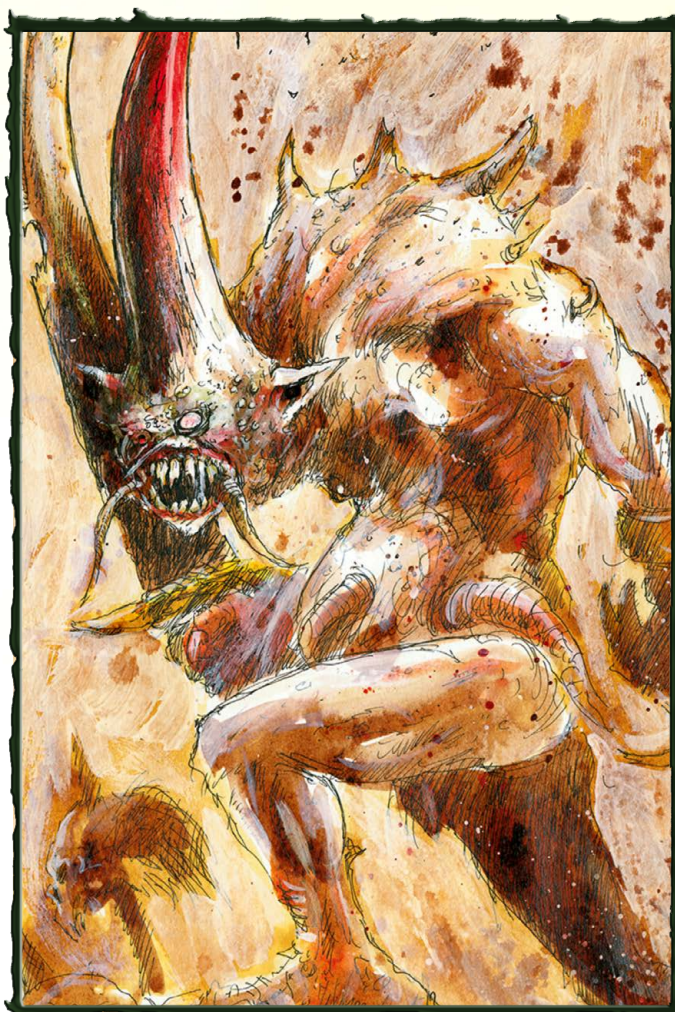
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герольд Нургла	5	5	5	5	2	4	3	8	-

КЛАСС БОВЕЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: чумной меч (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж.

ПСАЙКЕ Р: герольд Нургла, усовершенствованный до псайкера, генерирует свои силы из дисциплин биомантии, демонологии и чумы.



ГНИЛЬ НУРГЛА

Главным среди множества даров, которые Дедушка Нургла преподнес неблагодарной Галактике, является гниль Нургла. Это его самая успешная попытка: неизлечимая, крайне заразная болезнь, протекающая очень, очень медленно. Это совершенное заболевание не убивает жертву быстро – наоборот, оно медленно превращает её тело в раздутый, гниющий живой труп. В то же время оно разжигает душу, болезненно извращая её до такой степени, что мучимой жертве остается два пути: либо покончить с жизнью, либо целиком принять сторону Дедушки Нургла, получая удовольствие от болезни и гнилостного разложения, радуясь бубонам и тошноте, пока смерть не положит конец страданиям. Лишь тогда жертва поймёт выпавшее на её долю истинное благословение, когда её душа переродится в царстве Нургла в бессмертном облике нового чумоносца.

ТВАРИ НУРГЛА

ПОЛЗУЧИЕ ВМЕСТИЛИЩА ЗАРАЗЫ



Создания, известные как твари Нургла, настолько отвратительны, что от одного взгляда на их переполненные болезнями тела может стошнить. Однако внешность этих тварей абсолютно не вяжется с их игривым и дружелюбным поведением. Это потому, что твари Нургла являются олицетворением веселья Властелина Чумы, которое в свою очередь служит проявлением стремления любого смертного к активной жизни, социальному взаимодействию, привязанности и плодотворным усилиям.

По характеру твари Нургла очень похожи на неугомонных, жадных до общения щенков. Они часто сопровождают легионы Нургла на марше, свесив облепленные мухами языки из грязных пастей и прыгая туда-сюда, чтобы обратить на себя внимание любимых сыновей Дедушки Нургла в надежде, что кто-нибудь погладит по спинке, почесет животик или ещё как-нибудь приласкает. Когда довольны, твари Нургла машут похожими на слизней хвостами. Если перевозбуждены (что происходит почти всё время), то оставляют после себя лужицы едкой слизи. Твари Нургла – любвеобильные создания, которым больше всего нравится заводить новых друзей для игр и обслонявливать их сверху донизу. Те, кто по глупости пытается убежать от тварей Нургла, лишь разжигают врождённую восторженность этих созданий: те просто не могут устоять перед забавной игрой в догонялки и преследуют своих перепуганных друзей с

захлёбывающимся от мокроты радостным лаем.

Но чего не ведают эти весёлые, но глупые демоны, так это того, что их тела источают массу смертельных болезней и инфекций. Даже просто близости твари Нургла достаточно для гибели мелких животных и растений. Одно прикосновение такого создания приносит скорую смерть большинству людей, вызывая быстротекущее заражение, которое мгновенно охватывает всё тело. Очень скоро жертва умолкает и перестает двигаться, уже разлагаясь от пагубного воздействия инфекций Нургла.

Твари Нургла чувствуют только быстропроходящее разочарование от равнодушия нового друга, им быстро наскучивает такая игра, и они пылко начинают искать новых существ, которых можно одарить своей смертоносной преданностью. Но гораздо страшнее, когда туповатые твари Нургла принимают предсмертные судороги своей жертвы за новую забаву и, горя желанием присоединиться к веселью, падают на землю, чтобы подрыгаться вместе, давя при этом разьедаемые инфекцией тела своих несчастных друзей. И когда твари Нургла наконец поднимаются, то обнаруживают, что их товарищи по игре таинственно исчезли. Решив, что их покинули, твари Нургла принимаются жалобно и с чувством скулить, пока не находят утешение в отвратительной луже, которая взялась непонятно откуда и в которой они тут же с удовольствием начинают плескаться.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тварь Нургла	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: зверь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, оно неубиваемо, отравленное (4+), очень крупногабаритный.

Ищущий внимания: в конце любой вражеской подфазы нападения, в которой одна или более ваших боевых единиц стали жертвами успешного вражеского нападения, выберите дружественную невовлеченную в бой боевую единицу, полностью состоящую из тварей Нургла и находящуюся в пределах 12" хотя бы от одной вражеской боевой единицы, успешно завершившей нападение в этой фазе. Боевая единица из тварей Нургла должна немедленно объявить и отыграть нападение против этой вражеской боевой единицы, даже несмотря на то, что сейчас идет вражеская подфаза нападения.

Учтите, что это специальное контрнападение можно совершить только во вражеской подфазе нападения. Если боевая единица из тварей Нургла находится в пределах 12" от двух или более вражеских боевых единиц, успешно завершивших нападение в этом ходе, вы можете выбрать, на какую из этих боевых единиц попытаются напасть твари Нургла (нельзя объявлять о многостороннем нападении). В любом случае далее выберите другую дружественную боевую единицу, полностью состоящую из тварей Нургла, и повторите весь процесс.

Склизкий след: боевая единица, которая успешно нападает на одну или более моделей с этим специальным правилом, всегда считается совершившей беспорядочное нападение.

ЧУМНЫЕ ТРУТНИ НУРГЛА

ГНИЮЩИЕ ВСАДНИКИ

Среди демонических легионов высокопоставленные чумоносцы известны как чумные трутни, что выдаёт их достойную похвалы скромность. Эти смотрители царства Нургла летят в реальный мир на гнилых мухах – исполинских демонических насекомых, чей облик так ужасен, что терзает рассудок. С высоты чумные трутни могут вести точный учёт расцветающих на поле брани хворей и быстро вмешиваться, если божественные планы Нургла сталкиваются с серьёзным сопротивлением.

Гнилые мухи – одни из самых мерзких порождений Нургла. Об ужасах их сотворения повествуется лишь в запретных томах Чёрной Библиотеки, ведь эти демоны вылупляются в смрадных глубинах сада Нургла, куда во сне забредают глупцы и провидцы. Иногда зёрна горечи прорастают в добрых душах тварей Нургла, уставших от вялости своих смертных игрушек. Удручённое недоумение сменяется разочарованием, а потом и жгучей обидой. За тысячелетия крошечные семена злобы прорастают в сердцах таких тварей, питаясь их депрессией и тоской, гложа их точно опухоль.

Последней каплей становится миг, когда тварь вероломно убивают те, с кем она просто хотела подружиться. Ищущий утешения демон отбрасывает сомнения и с надеждой ползёт к загнанным смертным. И если один из неблагодарных воинов

убивает тварь удачным выпадом меча или метким выстрелом плазмы, то демон с воем исчезает в варпе. Изгнанный демон мечется и стонет, а затем с печальным вздохом падает в топь сада Нургла. Тварь, терзаемая знанием, что она больше не вернётся к радостям смертного мира, упивается вселенской несправедливостью.

Так демон, защищённый от суровой реальности ползучим саваном из самых жирных мух, лежит веками. В вялом теле



бывшего воплощения твари растёт хитиновый комок ненависти, и начинается дьявольская метаморфоза, в конце которой из кокона вырывается взрослая гнилая муха: злобное, безжалостное существо, жаждущее отомстить безразличной вселенной. Чумоносцы очень ценят таких ездовых животных, ведь гнилые мухи рвутся в бой, спеша отомстить смертным, которые их когда-то отвергли.

Когда гнилые мухи обрушиваются на добычу, их жёсткие крылья шелестят и мелькают, гоня облака ядовитых испарений, от которых задыхаются солдаты и забиваются воздухозаборники. Липкие хоботки и выгнутые жвала вцепляются в лица, и злорадно хихикающие мухи срывают головы с шей и глотают их. При встрече с обычными воинами реального мира демоны просто медленно поглощают всё мясо, а затем отрыгивают зачумлённые черепа, чтобы восседающие верхом чумоносцы могли бросить их во врага. Но при случае гнилые мухи стараются выследить героев, убивших их прошлое воплощение. Им уготована особая судьба – распахнув пасть невозможно широко, муха проглатывает обидчика целиком, чтобы навечно заточить его в своём склизком брюхе.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Чумной трутень	3	3	4	5	3	2	3	7	-
Хвореносец	3	3	4	5	3	2	4	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: кавалерия с реактивным ранцем. Хвореносец – кавалерия с реактивным ранцем (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: чумной меч (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, очень крупногабаритный.



Нурглики

МАЛЮТКИ ПАПАШИ НУРГЛА

Во внутренности Великого Нечистого лучше не заглядывать, ибо такие пищеварительные полости – не то место, куда здоровому человеку захотелось бы смотреть долго. Это здесь, в бурлящих недрах, рождаются нурглики. Появляясь маленькими пузырьками неопишимо мерзкой субстанции, нурглики питаются соками из внутренних органов Великого Нечистого, вырастая в небольшие копии самого Нургла, которые с хлопком появляются на свет в виде злобных и толстых чертёнов.

Большую часть своей жизни нурглики проводят собравшись вокруг Великого Нечистого, породившего их. Они карабкаются по его огромному телу в поисках уютных лужиц и тёплых местечек под складками гниющей плоти. Жажда внимания, нурглики непрерывно щебечут что-то своему господину, тербят его стружья и ждут отеческой отрывки в знак того, что их старания оценены. Иногда особо приближенному герольду Нургл жалует паланкин, который передвигается на ковре из нургликов. Когда не нужно таскать паланкин, они снуют вокруг, принося мелкие пустяки, которые отыскивали: мертвых животных, гниющие кости, особенно замечательный гриб и прочие подарки, которые, по их мнению, должны понравиться хозяину.

Нурглики – мелкие пакостники, и когда не ссорятся по пустякам друг с другом и не борются за внимание хозяина, то обычно принимаются за вредительство: распространяют фурункулы, портят запасы еды или оставляют липкие кучки нечистот, чтобы туда наступали ничего не подозревающие смертные. Из всех демонов именно нурглики больше всего досаждают чумоносцам: движимые инстинктом всё учитывать и систематизировать, низшие демоны Нургла находят капризных, причиняющих беспокойства нурглишей невозможными для понимания. И если Великие Нечистые смотрят на своих надоедливых детей с любовью, то угрюмые чумоносцы видят в них только постоянную помеху.

Нурглики всегда защищают своих и бросаются на любого противника, который угрожает им или их друзьям. Они кидаются вперёд со злобным рвением, захлёстывая жертву,

словно неудержимая волна. Некоторых из приближенных герольдов Нургла в битву сопровождают кишасие потоки этих миниатюрных чудовищ; те же, кто больше всего достоин похвалы в его глазах, едут в паланкинах верхом на гнилостных кучках нургликов.

Вооруженные острыми зубами и когтями, нурглики заваливают своих врагов грудой кусающихся и царапающихся тел. Крошечные ранки, что наносят столь мелкие создания, были бы несущественными, не будь в них сильнейших ядов и заразы, из которых и сотворены нурглики. Даже неглубокой царапины хватает для быстрого распространения инфекции, что неизменно приводит к летальному исходу.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Свора нургликов	3	3	3	3	4	3	4	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, проникновение, стаи.



ПОСЛУШНЫЕ СОЗДАНИЯ. ДЕТИШКИ. ПРЕЛЕСТИ. ВНЕМАЙТЕ. ПОСЛУШАЙТЕ.

Нурглиши собрались стайкой вокруг хозяина, ссорясь и префекаясь от нетерпения поскорей забраться в тёплый уют его гниющего нутра.

– А-а-а!.. Детки Нургла, наша прелесть, наши лапочки, – прогудел добрый голос Великого Нечистого. – Как Нургл любит своих чудесных детишек! Как Нургл обожает своих прекрасных любимчиков!

С широкой и любящей улыбкой высший демон протянул руку и выдернул одного нурглика, который устроился в складках на его груди. Нурглик пищал и вырывался, когда его обхватила огромная рука, погладила минутку, а затем сунула целиком Великому Нечистому в пасть.

Ку'гат, Чумной Отец

ЗЛОВОННЫЙ ЗЕЛЬЕВАР

Ку'гат был когда-то никому не известным нургликом, малюткой, сидевшей на огромном плече самого Нургла. Когда Властелин Разложения смешивал свой самый смертельный яд, Ку'гат свалился со своего гнездышка прямо в котёл. Он сделал большущий глоток того, что плескалось в ржавом котле, и раздуплел от его силы. Ощувив прилив энергии, он пил и пил, пока котёл не опустел. Ку'гат надуплел разедающей гнилью и вырос в могучего Великого Нечистого. Нургл хохотал, глядя на кривляния своего нового творения, в котором воплотилась та совершенная болезнь, что булькала в Сыпном котле. И хотя Нургла несколько не расстроил такой поворот событий, Ку'гат понял, что лишил своего отца самой величайшей из всех болезней, заразы, которая могла затмить даже глетворные чудеса гнили Нургла. С тех самых пор Ку'гат ищет способ воссоздать ядовитое чудо, создавшее его самого.

Чумной Отец угрюм и держится в стороне от других высших демонов Нургла. Булькающие радости мелких зараз не для Ку'гата: он усердно трудится над задачей, которую сам на себя взвалил, и его изыскания требуют, чтобы он путешествовал повсюду, ища любые отвратительные ингредиенты и редкие болезни, какие только можно представить. Ку'гат сильнее других демонов Нургла стремится попасть в царство смертных, ибо считает бесчисленные поля сражений идеальным местом для подбора новых объектов для экспериментов и проведения полевых испытаний.

Сидя в паланкине, доверху набитом принадлежностями своей передвижной лаборатории, Ку'гат путешествует по мирозданию

на гряде кряхтящих от натуги нургликов, ища неуловимую комбинацию сыпей и напастей, которая сможет воссоздать совершенную болезнь. Ковер стонущих от неимоверной тяжести нургликов постоянно возобновляется: гниющие внутренности Ку'гата производят этих злобных тварей со скоростью эпидемии. В каждом из них содержится уникальная смесь элементов, из которой был создан Чумной Отец. В бою Ку'гат подбирает нурглика, слегка гладит того по головке, затем макает в котёл с булькающей некротической жидкостью и швыряет во врага.



Нурглики в полёте пищат от восторга, затем лопаются от удара и окатывают врага своими едкими соками и насыщенными чумой нечистотами. Ку'гат наблюдает за ними с отстранённым интересом, отмечая лишь, как каждая зараза проявляется и распространяется, а его разум уже обдумывает, как усилить воздействие следующего варева.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ку'гат Чумной Отец	6	3	6	7	7	4	6	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: монструозное создание (персонаж).

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА: бессмертный командующий (с. 26).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, отравленное (4+), псайкер (уровень мастерства 1), склизкий след (с. 48), очень крупногабаритный.

Заражение нургликами: в начале каждого вашего хода одна свора нургликов в пределах 6" от Ку'гата автоматически восстанавливает одну ранее утраченную рану.

ПСАЙКЕ Р: Ку'гат Чумной Отец генерирует свои силы из дисциплин демонологии и чумы.

А ЗЫК ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА. НЕ ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА. НЕ ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА.

ВЫКОВАННЫЙ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТ
Некротические снаряды: Ку'гат может зачерпнуть и швырнуть кучку заражённых чумой нургликов во врага.

Дальность	S	AP	Класс
24"	-	3	Тяжёлое 1, большой взрыв, отравленное (4+)

А ЗЫК ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА. НЕ ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА.

А ЗЫК ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА. НЕ ОСТАЕТСЯ В ЛОВУШКЕ. НЕТ НОРМАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ВНУТРИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА.

ЭПИДЕМИЙ

УЧЁТЧИК НУРГЛА

Задача по учёту воздействия всего множества болезней Чумного Владыки лежит на Эпидемии, избранном Учётчике Властелина Разложения. Эпидемий – один из семи прокторов поветрий, которые руководят многочисленными легионами чумоносцев, что откликаются на зов Нургла. Восседа на высоко поднятом гниющем паланкине, Эпидемий ездит среди демонов Нургла и записывает все разнообразные недуги и болезни, выпущенные в мир. Этой задаче нет конца, ибо Нургл непрерывно создаёт новые чудесные заболевания, а его беспорядочные полчища постоянно с готовностью их разносят.

Нурглики Эпидемия служат ему помощниками, выделяя чернила для его пера, отрачивая похожие на пергамент полоски кожи на спинах (чтобы хозяин мог оторвать их, когда нужно) и считая на огромных счетах с черепами вместо костяшек, которые растут прямо из досок паланкина. Нурглики также служат охраной для Учётчика, вписавшись в пятки любому, кто угрожает их обожаемому хозяину. В отличие от обычных галящих и хихикающих нургликов, выводок Эпидемия почти безмолвен. Они понимают важность задачи Эпидемия и молча сносят его гнев, когда несвоевременный смех или случайная отрывка нарушают его сосредоточенность. Учётчик Нургла не терпит ни безделья, ни глупостей, потому его поездку сопровождает лишь склизкое хлопанье паланкина да назойливый скрип пера.

Эпидемия можно встретить там, где тлетворные дары Нургла наиболее обильны. Его тучное тело часто видят на полях сражений смертных, ведь заражённые раны и свежие трупы – щедрый рассадник для заразы, а их вонь привлекает Эпидемию, точно муху – гниющая рана. В битве Эпидемий со своего высокого насеста внимательно изучает распространение грязи и разложения, тщательно отмечая каждый бубон, пустулу или язву. Если Эпидемий когда-нибудь сделает хоть одну ошибку или что-то не заметит, неудовольствие Нургла будет по-настоящему ужасным. Поэтому Эпидемий полностью сосредоточен на своей задаче даже в гуще жестокой битвы. Ведомый своим нюхом на чуму, Эпидемий идёт по нечистому следу творений своего хозяина и по царствам демонов, и по царствам смертных. Не успевает Эпидемий записать свои находки, а Дедушка Нургл уже знает про них, извлекая информацию для будущих экспериментов и зелий. Чем больше наблюдений Эпидемий ведёт, тем больше внимания Властелина Разложения он привлекает и тем больше благословений выпадает на долю его тлетворных легионов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Эпидемий	5	5	5	5	4	4	4	8	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: чумной меч (с. 62), низший очаг вирулентности (с. 67).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Нургла (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж, очень крупногабаритный.

Учёт жертв эпидемии: пока Эпидемий жив, подсчитывайте

все неспасённые ранения, нанесённые психосилами, стрелковыми атаками и атаками ближнего боя демонов Нургла (дружественных или вражеских) – даже те, которые были сведены на нет другими способами кроме спас-бросков, например, с помощью правила «не ведая боли». В начале каждого вашего хода сверяйтесь с нижеследующей таблицей, чтобы определить последствия учёта жертв эпидемии. Все демоны Нургла в боевых единицах в пределах 6" от Эпидемия получают бонус к характеристике или специальное правило, как показано ниже. Все воздействия учёта жертв эпидемии суммируются.

Ранения	Воздействие
0-6	Никакого воздействия
7+	+1 к силе
14+	+1 к стойкости
21+	Специальное правило «отравленное (2+)»
28+	Специальное правило «не ведая боли (4+)»



ХРАНИТЕЛИ СЕКРЕТОВ

ВЫСШИЕ ДЕМОНЫ СЛААНЕШ, ВМЕСТИЛИЩА СОБЛАЗНОВ

Нет ничего более отвратительного и в то же время соблазняющего, чем высшие демоны, известные как Хранители Секретов, – ближайшие спутники и слуги Властелина Излишеств. Окутанные чарами и притупляющими мысли мускусными запахами, эти чудовищные демоны прячут свой истинный облик за колдовской привлекательностью. Их мускулистые тела украшены драгоценными камнями, а острые как бритва клешни покрыты ярким цветным лаком.

Хранители Секретов – исключительно умные создания, чьи сладкие речи и плавные жесты скрывают истинную силу. Утверждают, будто это самые очаровательные из всех бессмертных и что, взглянув на одного из них, потеряешь последние крупницы воли. Высшим демонам Слаанеш известны самые сокровенные желания каждого смертного существа, и они пользуются этими ужасными знаниями, чтобы заполучить власть над противником, соблазняя его, нащёптывая обещания, против которых у того нет никакой надежды устоять. Немногие, кто встречал такого демона, могут описать свой стыд за желание и страсть к насилию и пороку, что обуяла их в присутствии Хранителя Секретов. Но высший демон Слаанеш не только мастер влияния на души: на поле битвы это изящный и в то же время порочный убийца, который с наслаждением даёт волю своей безудержной и разнузданной страсти к насилию.

Боль и удовольствие навсегда смешаны в понимании высших демонов Слаанеш, и потому их блаженное упоение битвой не имеет себе равных ни в варпе, ни за его пределами. Но Слаанеш использует Хранителей Секретов только в тех случаях, когда все остальные потерпели неудачу, ибо применение силы занимает лишь самое малое место в характере Тёмного Князя. Когда единственное, что остается, – это чистое и бескомпромиссное насилие, Слаанеш посылает своих высших демонов сотворить его в избытке.

Хранители Секретов получают злорадное, садистское наслаждение от каждого убийства и пытки, рассматривая мучительно болезненную смерть в бою как одну из форм творческого выражения. Они получают удовольствие от взаимосвязи взрывов, крови и ужаса, черпая силы от тех сильных эмоций, которые вспыхивают у смертных, когда их разрывает на куски. Руки демонов, одновременно изящные и ужасающе сильные, наносят ослепительно быстрые удары, потроша соперников, разбрызгивая кровь радующим глаз узором и разбрасывая куски тел причудливо украшенным ковром. Отчаянные мольбы о пощаде и яростные боевые кличи обезумевших от крови воинов служат звучной музыкой для ушей высшего демона, восхитительной оперой восхваления Слаанеш. Способов убийства – мириады, и высший демон должен испробовать их все.

Будучи быстрым как молния и безжалостным воином, Хранитель Секретов владеет познаниями и во многих мистических искусствах, умея сплетать психические силы, которые приводят слабовольных к гибели. Высший демон Слаанеш вторгается в мысли и чувства жертвы, проникая через любую ментальную защиту, насылая видения славы и почестей, щекоча эго и пестря сокровенные желания, чтобы сбить жертву с пути истинного. Нет большего удовлетворения для Хранителя Секретов, чем совратить доблестного сердцем воина, превращая его поиски славы в жертвоприношение на алтаре извращённой воли Слаанеш.

Конечно, высшим демонам Слаанеш доставляет определённое удовольствие уничтожать демонических созданий Кхорна, главного соперника Тёмного Князя, но всё же самая сладость



спрятана в душах смертных. Именно сияющие души эльдар Хранители Секретов ценят превыше всех остальных. Они жаждут вкусить тот чистый ужас, что носит в своих сердцах умирающая раса, ужас Тёмного бога, которого она породила в дни своего грехопадения, превратив каждую душу эльдар в глоток самого пьянящего вина. Хранитель Секретов не остановится ни перед чем, чтобы снова и снова вкусить столь лакомый кусочек, заставляя эльдар бояться этого каждую секунду своей жизни.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Хранитель Секретов	9	6	6	6	5	10	6	9	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: монструозное создание (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, привычный враг (эльдар и тёмные эльдар), псайкер (уровень мастерства 1).

ПСАЙКЕ Р: Хранитель Секретов генерирует свои силы из дисциплин телепатии, демонологии и невоздержанности.

ДЕМОНЕССЫ СЛААНЕШ

ДЕВЫ ЭКСТАЗА

Самые многочисленные слуги Слаанеш – это его низшие демоны, демонессы. Созданные для удовлетворения любых прихотей Слаанеш, они служат придворными и куртизанками во Дворце удовольствий. Тронный зал полон демонесс: они возлегают на шелковых подушках, бесконечно сплетничают и интригуют, стремясь добиться большей благосклонности своенравного хозяина.

Демоницы также служат Слаанеш воинами и посланниками за пределами его царства. Тёмный Князь подвержен резчайшим сменам настроения и, когда в расстройстве, бросает свои легионы демонесс рвать в клочья всё, что считает отвратительным, неутончённым или грубым, заменяя живописными картинами разрушения.

В бою можно увидеть, как демонессы словно танцуют на пропитанной кровью земле, а мёртвые тела ковром стелются у них под ногами. Сладкими голосами демоницы поют радостную хвалу Слаанеш, калеча и убивая ради мучительной боли и наслаждения. Это гибкие и проворные убийцы, одаряющие жертву смесью мучительно болезненных ласк и самых изящных и лёгких смертельных ударов. Даже в самом страшном бою демонессы улыбаются от затаённого восторга, делая свою смертоносную работу и наслаждаясь волнами чистых эмоций, исходящих от врага.

Внешне демонессы одновременно прекрасны и отвратительны. Они обладают очарованием андрогинов, которое добавок усиливается всепроникающим духом соблазнительности. Истинный облик демонесс отвратителен и ужасен, но благодаря потусторонним силам они кажутся вершиной красоты и предметом желаний для любого смертного независимо от расы, пола и моральных устоев. Ни один из тех, кто ощутил воздействие низших демонов Слаанеш, никогда не забудет той волны яркой чувственности, что пробуждает одновременно и отвращение и извращённое желание, и память о ней будет вечно терзать его разум.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Демонесса	5	4	3	3	1	5	2	7	-
Обольстительница	5	4	3	3	1	5	3	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота. Обольстительница – пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

ГЕРОЛЬДЫ СЛААНЕШ

Чем больше привилегий у демонессы (чем больше она угодила Тёмному Князю), тем ближе к трону ей дозволено подходить. Наиболее приближены к Слаанеш его личные служанки, самые быстрые и самые смертоносные из куртизанок. Этим демонам, также известным как герольды Слаанеш, позволено находиться на возвышении, где возлежит Тёмный Князь, кормить его сладостями и оглаживать его тело умашенными клешнями. Именно этим порочным созданиям Слаанеш поручает свои самые тонкие интриги, потому что высшие демоны его сотворены больше ради чрезмерного насилия, нежели

утончённости, которой иногда требуют ходы Тёмного Князя.

И потому служителей Тёмного Князя в танце боя ведёт герольд Слаанеш, своими соблазняющими заклятиями совращая врага, внушая ему отдаться самым сокровенным желаниям. Обещаниями славы и достижения целей герольд обращает стремления и амбиции своей жертвы в самолюбование, паранойю и сумасшествие, заманивая на дорогу потакания себе во всем, что ведет к саморазрушению и помогает осуществить желания Тёмного Князя.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Герольд Слаанеш	7	6	4	3	2	7	4	8	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, независимый персонаж.

ПСАЙКЕ Р: герольд Слаанеш, усовершенствованный до псайкера, генерирует свои силы из дисциплин телепатии, демонологии и неводержанности.



ИСКАТЕЛЬНИЦЫ СЛААНЕШ

БЫСТРЫЕ ВСАДНИЦЫ СЛААНЕШ

Искательницы Слаанеш, авангард легионов Тёмного Князя, – это демонессы верхом на вызывающе изящных демонических ездовых животных. Скакуны Слаанеш, как зовут этих гибких и чувственных зверей, быстроноги и сильны; они выслеживают смертных по запаху их желаний. Их органы чувств настолько остры, что по лёгкому ветерку могут за милю учуять страх, радость или страсть. Длинные цепкие языки скакунов выстреливают вперёд, опутывая жертву, и подергиваются от наслаждения, чувствуя вкус смертной души. И прежде чем объять ужасом лакомый кусочек успевает вырваться, его уже притягивает к демоническому зверю и его всаднице, чья зубастая улыбка и изогнутые клешни приветствуют смертного на пороге к мучительному небытию.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Искательница	5	4	3	3	1	5	3	7	-
Сердцеедка	5	4	3	3	1	5	4	7	-

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: кавалерия. Сердцеедка – кавалерия (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: обострённые чувства, демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, фланговый обход.



КОЛЕСНИЦЫ ИСКАТЕЛЬНИЦ

МАШИНЫ БЛАЖЕННОЙ БОЛИ

Колесницы искательниц не назовёшь незаметными, каждая их деталь притягивает взгляд и манит чувства. Когда могучие скакуны несутся галопом, кружащиеся образы опаляют воздух нечестивыми оттенками и ослепительными вспышками самых броских и ярких цветов. Металлические оси визжат, словно потерянные души, сливаясь в ужасную какофонию с пением демонов и игривым насвистыванием змеистых скакунов. Противостояние такой машине – не просто схватка, но борьба силы воли, сотрясающая основы рассудка. И когда колесницы обрушиваются на врага, демонессы скачут от ярма к опорам, встречая смехом удары, брызги крови и внутренностей.

ВОЗВЫШЕННЫЕ КОЛЕСНИЦЫ

Обычные колесницы буквально усеяны всевозможными раздражающими клинками, но и им не сравниться со смертоносными украшениями возвышенных колесниц искательниц. Их задняя ось – сплошная масса крутящегося металла, и все, кто попадают под колёса, превращаются в кровавый туман. Тело жертвы ждёт зрелищный конец, но души... клинки колёс, пронизанные пагубными заклятиями, впиваются в остатки духа и всё глубже втягивают их в бурю железа. Прежде чем мимолётные частицы вырвутся на свободу, они могут кружиться веками, даже тысячелетиями, услаждая дикими воплями слух демонесс. И потому возвышенные колесницы всегда рвутся в гущу врага, ведь у каждой измученной души свой голос, и чем больше жертв пожнут клинки, тем прекрасней станет симфония страданий.

Герольды Слаанеш часто предпочитают мчаться в бой на

возвышенных колесницах. Дело не только в возможности смаковать агонию смертных, но и в том, что с высоты их лучше видят как прислужники, так и враги, что очень важно для столь самовлюблённых и горделивых существ.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-
		BS		F	Броня	S	R	HP	
Колесница искательниц		4		11	11	10		2	
Возвышенная колесница искательниц		4		11	11	10		4	

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (колесница, скоростная, открытая). Возвышенная обольстительница – пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (только у возвышенной обольстительницы) (с. 26), глубокий удар, измельчитель плоти (только у колесниц искательниц и возвышенных колесниц искательниц) (с. 56).

ТРАНСПОРТ:

Наездник: возвышенная обольстительница.

АДСКИЕ СВЕЖЕВАТЕЛИ СЛААНЕШ

ДУШЕРАЗДИРАЮЩИЕ КЛИНКОВЫЕ МАШИНЫ

Тёмный Князь горделиво взирает на свои полные порока владения, но вечная война и анархия Царства Хаоса постоянно препятствуют его тяге к совершенству, трупы марают землю, словно листья омерзительных сорняков. И потому по алебастровым равнинам катятся причудливые механизмы, называемые Адскими Свежевателями, что рассекают и рвут тела в клочья, легко пожираемые неземными цветами.

Естественно, грязная работа по уходу за садами тяготит тщеславных и самовлюбленных демонесс, ведь где желанные эмоции, где пьянящие муки? Без них демонессы становятся вялыми, а тела покрываются морщинами. Посему Сланеш отправлял вести Свежевателей только тех пожирательниц душ, что вызвали его недовольство.

Но демонессы не только порочны, но ещё и капризны. И скоро вопреки воле господина во время резни на Сцинтилле-Прайм особо беспутная парочка ринулась в гущу боя, не дожидаясь конца. И оказалось, что предназначенные для гнилых трупов клинки так же хороши и для живой плоти гвардейцев, посланных остановить их. Оторванные руки и головы разлетались, как колосья под серпом; дьявольский икор покрывал скакунов и экипаж Свежевателя, но демонессы, охваченные невиданным боевым экстазом, не замечали ничего, так как в безудержной погоне за удовольствием привязали свои

чувства к клинкам. Металл, из которого создали Свежевателя, оказался так же тесно связан с чувствами живых, как и любое другое порождение жестоких земель Сланеш. И всякий раз, когда лезвия впивались в плоть имперцев, страдания жертв обращались в столь пьянящее духовное благоволение, что оно приводило демонов в страстное неистовство и делало их удары такими быстрыми, что глаз не мог уследить.

Узнав об этом, Сланеш прогневался, ибо ни один бог Хаоса не склонен терпеть неповиновение. Но в то же время он был доволен, что одинокий Адский Свежеватель учинил такую резню, ведь его армии всегда были слабее, чем у других тёмных братьев, и все способное изменить равновесие вызывало удовольствие. Посему Тёмный Князь провозгласил, что отныне управление Свежевателем не кара, но почётная награда. И с тех пор Адские Свежеватели катятся в первых рядах, калеча и убивая всех на своём пути. Что же до двух своевольных демонесс, то Сланеш обратил их в мрамор и поставил у дальнего конца мощёной дорожки в своём дворце, навсегда лишив былых высот порока. Так они и стоят до сих пор вечным напоминанием последователям Тёмного Князя о судьбе тех, кто дерзнёт бросить вызов воле своего господина.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-
		BS	Г	Броня	Г				
			F	S	R	HP			
Адский Свежеватель		4	11	11	10	2			

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (колесница, скоростная, открытая). Возвышенная обольстительница – пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Сланеш (с. 26), демоническая нестабильность (только у возвышенной обольстительницы) (с. 26), глубокий удар.

Чутьё душ (только у возвышенной обольстительницы): когда модель с этим специальным правилом совершает атаки ближнего боя, она получает количество бонусных атак, равное числу неспасённых ранений, нанесенных в этом ходе атакой её Адского Свежевателя «молот ярости».

Измельчитель плоти (только у колесниц): атаки этой модели по правилу «молот ярости» отыгрываются с силой 4, AP- и правилом «раздирающее». Вдобавок, когда эта модель нападает, вместо обычного количества атак она наносит D6 атак «молот ярости» за каждый оставшийся у неё пункт брони корпуса.

ТРАНСПОРТ:

Наездник: возвышенная обольстительница.

Примечание авторов: Когда Адский Свежеватель уничтожается, наездница также удаляется из игры как потеря.



ИЗВЕРГИ СЛААНЕШ

ПРЕДВЕСТНИКИ СМЕРТЕЛЬНОГО БЛАГОУХАНИЯ

Изверги Слаанеш кажутся нечестивым смешением нескольких тварей, химерическими существами из навейных варпом кошмаров, обретшими телесный облик. Такое сочетание из разных тел с полным основанием должно бы вызывать отвращение у нормального человека, но изверги выделяют навевающий сны мускус, который привлекает и обездвиживает жертву. Наркотическое упоение, которым изверги одаривают только врагов, смешивается в разуме смертных в самые восторженные из грёз. А когда смертный отдается сладкой эйфории, демон выбрасывает вперёд острые как бритва клешни и расчленяет покорную жертву с элегантной аккуратностью.

Лишь нечеловеческим усилием воли можно побороть чарующий аромат изверга, но тот смертный, который как-то сумел выбраться из этого кошмара живым, уже никогда не станет прежним. Хотя выжившие помнят немного из случившегося (разум не может вспомнить грёзы, навеянные извергом, не вызвав умопомешательства), но у них остаются смутные образы сплетающихся конечностей и длинных хлещущих языков, нечеловеческих воплей экстаза и невероятных лиц, перекошенных восторгом боли. Но ещё хуже неодолимое ощущение сладкого удушья, которое преследует этих людей каждый миг наяву: густой, чарующий аромат, пробуждающий тёмные страсти в сердце, и непреодолимое желание, которое влечёт душу к верной гибели.

В варпе изверги гуляют по великолепным владениям Слаанеш, резвясь в тёплых вездесущих лучах обожания Тёмного Князя.

Они развлекаются, охотясь друг на друга и на незваных гостей в дремучих лесах и на прекрасных берегах. Нападая и отступая, изверги аккуратно расчленяют свою жертву точными щелчками клешней, целую вечность играя с тем, кого преследуют, пока не нанесут завершающий удар как восторженное избавление своей жертвы от мучительной агонии.

Изверги сверхъестественно быстры; они двигаются необычным семенящим бегом, преследуя тех, кто отверг пьянящие объятия Слаанеш. Догоняя жертву, демонические звери обмениваются друг с другом печальной песнью: навязчивым неблагозвучием, смешанным с мелодичными переливами и ритмичным басовым тактом. Это не только звуковой зов, но ещё и психический импульс, который катится по варп-пространству до самого Дворца удовольствий. Когда Слаанеш возлежит, раскинувшись на троне, его разум занимают эти далекие гимны и колыбельные, а глаза туманятся от вызывающей красоты музыки его извергов. Для смертных такие песни сирен далеко не так приятны, ибо быстрая смена лада и высоты звуков может превратить глаза в стекло, вызвать кровотечение из носа и заставить полопаться барабанные перепонки.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Изверг	4	0	4	4	3	6	3	7	-
Слаанеш									

КЛАСС БОВОЙ ЕДИНИЦЫ: зверь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, очень крупногабаритный.

Разрушительная песнь: у вражеских псайкеров лидерство снижено на 1 пункт, пока они находятся в пределах 12" хотя бы от одного изверга Слаанеш.

Усыпляющий мускусный запах: все модели боевой единицы, на которую успешно напали одна или более боевых единиц извергов, получает штраф -5 к своей инициативе до конца текущей фазы наступления.



Существо маняще раскрыло свои руки-клешни, и он, ошарашенный, неуверенно двинулся вперёд. Перестук тяжёлых болтеров, вопли умирающих и треск разрывов, казалось, отошли куда-то на второй план, когда забытый лязган выпал у него из пальцев. Оно было таким прекрасным и диковинным, таким изящным и чудесным, что у него голова поплыла от разноцветных пятен, когда он глубоко вдохнул мускусный аромат существа. Он ощутил себя таким неуклюжим и грубым, шагая в объятия демона, но злобные глаза существа были полны таких сокровенных обещаний...



МАСКА СЛААНЕШ

ВЕЧНАЯ ТАНЦОВЩИЦА СЛААНЕШ

Прежде первая служанка Слаанеш, Маска, расчёсывала блестящие волосы Тёмного Князя и умащивала их ароматными бальзамами. Когда у Слаанеш случалось мрачное настроение, Маска танцевала, чтобы разогнать тягостные думы и обрадовать своего бога самыми блистательными акробатическими выступлениями. Но несмотря на всё потворство Слаанеш, Маска стала самой презренной из слуг Князя Удовольствий.

Во время нескончаемой борьбы и войн, из которых и состоит Большая игра, случилось так, что Тзинч обманом втянул Слаанеш в заведомо проигрышную битву против Кхорна и Нургла, – в войну, которая могла закончиться для Тёмного Князя только провалом и унижением. Увидев, что господин её мрачен, Маска решила поднять ему настроение одним из самых своих живых и увлекательных танцев. Но в прыжках и пируэтах, что прежде вызывали смех и радость, преисполненный горечи Слаанеш теперь увидел лишь насмешку; каждое безупречное сочетание движений воспринималось словно ещё один шип в его уязвленную гордость. Разъяренный, Слаанеш прогнал Маску и заклеил её изменницей. Он наложил на нее проклятие, сказав, что если ей так хочется танцевать, то пусть танцует вечно.

Таков был приговор Маски: танцевать вечность напролёт. В царстве Слаанеш она кружит в танце для других демонесс, околдовывая их своими ловкими пируэтами, пока те не приходят в такой восторг, что не могут больше ни говорить, ни двинуться с места. Она танцует у ворот Кхорна, дразня Жаждущих Крови,

а те рычат и ворчат в ответ на её дерзость. Маска танцует и в мирах смертных по всей Галактике, заманивая в ловушку тех, кто лицезрел её. Там, где смертные потакают своим ощущениям, где излишества побеждают сдержанность, – там является Маска и увлекает беспечных в танец смерти.

Когда она разыгрывает истории о славном прошлом Слаанеш, о предназначенной ему судьбе и самых нечестивых его завоеваниях, её золотая маска дрожит и меняется, принимая облик того, чью роль она исполняет. Танец Маски настолько притягателен, что у всех, кто его видит, появляется неодолимое желание принять участие в представлении. И бессмертные демоны, и неотёсанные смертные ощущают в душе этот зов и, бессильные ему противиться, присоединяются к выступлению так, словно репетировали свою роль целую вечность. В «Танце грёз», в котором дремлющий князь ожидает своего рождения, труппа Маски затихает в летаргическом трансе, а в «Танце смерти», воспроизведении одной из великих побед Слаанеш над Кхорном, исполнители прыгают, и вертятся, и рвут глаза и глотки друг другу. Охваченные иступленным восторгом и предсмертными муками под влиянием Маски, они с радостью затаптывают себя до смерти, отдавая последние крохи сил и дыхания, только бы поспеть за её вращениями и прыжками.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Маска	7	6	4	3	2	7	5	8	-
Слаанеш									

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: пехота (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон Слаанеш (с. 26), демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар, ударил-отступил.

Сверхъестественные рефлексы: Маска перекидывает все проваленные непробиваемые спас-броски.

Вечный танец: в начале каждой фазы стрельбы управляющего игрока Маска должна выбрать один танец для исполнения. Эти способности направлены на одну невовлеченную в бой вражескую боевую единицу (кроме техники) на линии прямой видимости в пределах 12" от Маски.

- **Танец заточения:** до начала следующей фазы стрельбы Маски выбранная в качестве цели боевая единица получает штраф -5 к своему навыку ближнего боя (минимум до 1) и может двигаться, бегать, нападать и отступать только на D3.
- **Танец смерти:** выбранная в качестве цели боевая единица получает количество попаданий с силой 1, равное числу моделей боевой единицы. Эти попадания отыгрываются с AP2 и специальным правилом «укрытие не спасает» – распределяйте любые ранения, как при стрелковой атаке.
- **Танец наваждения:** до начала следующей фазы стрельбы Маски выбранная в качестве цели боевая единица получает штраф -5 к своему навыку стрельбы (минимум до 1) и не может вести упреждающий огонь.



КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

БЕССМЕРТНЫЕ ЧЕМПИОНЫ ХАОСА

Награды, которыми Тёмные боги жалуют смертных поборников Хаоса, многочисленны и разнообразны. Однако есть один приз, которого те жаждут больше всего, главная цель их мрачных стремлений: демоничество – тёмный залог настоящего бессмертия.

В то время как прочие демоны являются частицами души своего хозяина, князья демонов сохраняют большую часть своей личности и той жажды власти, что вела их в смертной жизни. Горя желанием урвать себе собственное царство, многие из них становятся во главе смертных армий Хаоса, а та резня, что устраивается в их имя, придает силы князьям демонов в реальном мире. Самым древним и наиболее могущественным из них по праву поклоняются в некоторых мирах как божествам. Большинство князей демонов в конце концов вообще отказываются от физического тела и, отбросив мирские заботы, присоединяются к сонмам демонов своего покровителя, только чтобы вернуться в Галактику через столетие во главе демонского воинства. Хотя князья демонов – могучие воины и сильные лидеры, но высшие демоны всегда смотрят на них как на нижестоящих существ, глубоко и бесповоротно запятнанных своим смертным происхождением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Князь демонов	9	5	6	5	4	8	5	9	-

КЛАСС Боевой Единицы: монструозное создание (персонаж).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Демонический полёт: у князя демонов с даром демонического полёта класс боевой единицы меняется на «летающее монструозное создание (персонаж)».

ПСАЙКЕР: князь демонов, являющийся псайкером, генерирует свои силы из дисциплин **демонологии**, **биоментии**, **телепатии** и **телекинеза**. Князь демонов Тзинча, Нургла или Слаанеш может также генерировать свои силы из дисциплин **перемен**, **чумы** и **невоздержанности** соответственно.

ФУРИИ ХАОСА

ПРИКОВАННЫЕ К ВАРПУ НЕВОЛЬНИКИ

Фурии – это почти неразумные демоны, рождённые из соединившихся остатков энергии варпа и эмоций. Это одни из самых низших обитателей царства Хаоса, и Тёмные боги с лёгкостью их порабащают. Облик фурий отражает тот безбрежный разум, что направляет их действия: те, кто в рабстве у Кхорна, обычно краснокожие и разъярённые, а те, кого прибрал Нургл, источают болезни и порчу.

На поле боя стаи фурий кружат в небе словно стервятники, выжидая малейшего проявления слабости, чтобы упасть на свою добычу и разорвать на куски. Среди демонов фурии, похоже, лучше всех понимают, что их время в реальном пространстве тает и что существование их держится на самом тонком волоске.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Фурия Хаоса	3	0	4	3	1	4	1	2	-

КЛАСС Боевой Единицы: прыжковая пехота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон, демоническая нестабильность (с. 26), глубокий удар.



ДУШЕДРОБИТЕЛИ

ЖЕЛЕЗНЫЕ ШАГОХОДЫ СМЕРТИ

Душедробитель – это дьявольское смешение демона и машины, гигантская боевая конструкция, питаемая чёрной злобой и жадной разрушения. Возвышаясь даже над некоторыми высшими демонами, эти одетые в железо адские порождения почти неостановимы: огромные металлические чудовища с множеством рук, оснащённых гидравлическими клешнями и демоническим оружием. Тех, кто посмеет встать на пути, они сметают в стороны, точно надоедливых насекомых, или давят в нераспознаваемую кашу. Чужацких монстров, попавших в его стальную хватку, душедробитель с лёгкостью разрывает пополам, а вражеские танки крушит, точно сделанные из гнилого дерева.

Душедробители образуют бронированное остриё демонских воинств. Беспощадный натиск и жестокость их атак настолько ужасающи, что очень немногим воинам достаёт смелости удерживать оборону, когда душедробители штурмуют их рубежи. Демоническая природа позволяет душедробителям появляться из ниоткуда там, где их меньше всего ждут, а корпус из варп-металла, в который вдохнула жизнь и защитила сверхъестественная энергия Имматериума, делает их почти неуязвимыми для всего, кроме самого мощного противотанкового оружия. Когда душедробители наступают на врага, их смертоносные осадные орудия, вросшие в запястья, крушат врагов, сметая их ряды шквалом раскалённого металла. Эти пушки созданы мастерами Хаоса, которые заколдовали их стрелять зарядами чистой ненависти, но даже они – не

самое мощное оружие в арсенале душедробителей: их дымящие глотки способны извергать губительную энергию самого варпа. Эти атаки принимают множество форм, и все они так же смертельны, как и причудливы. Иногда душедробители изрыгают стужки варп-огня, а в другое время их похожие на кнут языки хлещут врага, точно жгучие энергетические лучи. Известно даже, что душедробители выплёвывали огромные бурлящие массы мутирующего ихора на невероятные расстояния, одним большим взрывом стирая с лица земли целые вражеские отряды.

Согласно мифам, душедробители были созданы в мире лимба, известном как Кузница Душ. Хотя демона нельзя уничтожить насовсем, его сущность может томиться там бесчисленные столетия, прежде чем вновь обретёт облик. Подобное несуществование для демона невыносимо, и чтобы обойти его, он готов на всё. Один из самых распространенных способов: принесение в жертву некоторого числа смертных душ в обмен на новое материальное тело. Те демоны, у которых хватает мертвецов за душой, могут таким образом избежать чистилища Кузницы, однако цена в душах неизменно велика. Однако периодически Кузница Душ предлагает отчаявшемуся демону в некотором роде услугу, обещая изготовить ему тело, способное нести невероятное разрушение. Эта услуга, конечно, не бесплатна: цена, которую просит Кузница, может изменяться от ничтожной горстки убитых смертных до неисчислимых тысяч душ, но никогда уплата не будет одинаковой для двух разных демонов. Если сделка согласована, демон открывает Кузнице своё истинное имя и приносит клятвы Железного пакта. Когда чёрный договор скреплён, сущность демона вливается в тело из варп-металла и перерождается в облике душедробителя.

По варпу ходят слухи, что если душедробитель сумеет собрать уговорённое количество смертных душ, демон внутри покинет свою механическую тюрьму и вернется к прежней жизни. Однако это не тот долг, который так легко отдать. Даже когда демон режет и рубит всё на своём пути по всей Галактике, требуемая цена всё растёт и растёт, в некоторых случаях навечно оставаясь недостижимой. Если душедробитель будет уничтожен прежде, чем накопит полную сумму, демону будет предложено новое перевоплощение, но по гораздо более высокой цене. И так начинается замкнутый долговой круг, который обрекает демона на такое же вечное проклятие, на какое обречена каждая собранная им душа.



	Броня								
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Душедробитель	3	3	6	13	13	11	3	4	4

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника (шагоход).

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ: пушка «Пожинатель» (с. 61), железная клешня (с. 62).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: глубокий удар.

Демоническая выносливость: техника с этим специальным правилом не учитывает результаты «экипаж оглушен» и «экипаж контужен» при выпадении 2+.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ

В данном разделе кодекса демонов Хаоса приведен перечень магических сил, вооружения и снаряжения, даруемых Тёмными богами своим легионам демонов, а также правила для их использования в игре Warhammer 40,000. Информация о демонических дарах именных специальных персонажей изложена в соответствующих статьях раздела *Инфернальные легионы* (с. 28–60), в то время как описание оружия и экипировки, используемых всеми остальными классами боевых единиц, можно найти здесь.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ГУБИТЕЛЬНЫЙ ПОТОК

Из дымящейся пасти душедробители вырывается пламя варпа.

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	6	4	Тяжёлое 1, потоковое

МЁРТВЫЕ ГОЛОВЫ

Раздутые от гнильных мух головы жертв используются в качестве омерзительных снарядов.

Дальность	S	AP	Класс
12"	Как у обладателя	–	Штурмовое 2, отравленное (4+)

ПУШКА «ПОЖИНАТЕЛЬ»

Ремесленники Хаоса производят эти скорострельные пушки на основе немногих оставшихся образцов древнего вооружения из мира смертных.

	Дальность	S	AP	Класс
Твердотельный снаряд	48"	7	4	Тяжёлое 3
Флакк-снаряд	48"	7	4	Тяжёлое 3, противовоздушное

ПЛЕТЬ ОТЧАЯНИЯ

Эти плети проносятся с невероятной быстротой, сотни раз за секунду стегая врагов, будто в самом оружии обитает злобная сущность, жаждущая боли своих жертв.

Дальность	S	AP	Класс
12"	Как у обладателя	–	Штурмовое 2D6

ПЛЕТЬ КХОРНА

Эти длинные плети усеяны огненными шипами, и в руках Жаждущего Крови это оружие может рассечь человека надвое и пробить даже прочнейшую броню.

Дальность	S	AP	Класс
12"	6	2	Штурмовое 1

ОБСТРЕЛ ФЛЕГМОЙ

Некоторые душедробители умеют изрыгать булящие массы мутазенного ихова на огромные расстояния, убивая целые отделения вражеских солдат одним мощным и отвратительным выстрелом.

Дальность	S	AP	Класс
36"	8	3	Артиллерийское 1, большой взрыв

ЧЕРЕПУШКА

Кхорн презирует тех, кто уклоняется от битвы, и потому сотворил эти громадные разумные пушки, чтобы выкуривать подобных трусов из укрытий. Адский свет вспыхивает в пасти череп-пушки перед тем, как она выстреливает метеором из пылающих черепов, который с пронзительным визгом несётся навстречу врагу, сжигая плоть и обращая кости в прах.

Дальность	S	AP	Класс
36"	8	5	Тяжёлое 1, ужасные черепа, укрытие не спасает, большой взрыв

Ужасные черепа: поместите маркер рядом с каждой боевой единицей, получившей одно или более попаданий из этого оружия. Любая дружественная боевая единица демонов, которая нападает на помеченную подобным образом боевую единицу, не получает штрафа к инициативе при нападении через труднопроходимый ландшафт. Удалите любые маркеры ужасных черепов в конце фазы наступления.

ТЗИНЧЕВСКОЕ ОГНЕМЁТНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Пламя Тзинча – это не что иное, как необузданная магическая энергия, воздействие которой столь же непредсказуемо, сколь и впечатляюще.

	Дальность	S	AP	Класс
Голубой огонь Тзинча	18"	9	2	Тяжёлое D3, варп-пламя
Пламя Тзинча	Шаблон	4	4	Штурмовое 1, варп-пламя
Розовый огонь Тзинча	Шаблон	5	3	Тяжёлое 1, потоковое, варп-пламя

Варп-пламя: в конце каждой фазы любая боевая единица, получившая одно или более неспасённых ранений во время фазы от атаки с этим специальным правилом (или от атаки, проведённой моделью с этим специальным правилом), должна пройти тест на стойкость. Если тест провален, боевая единица немедленно получает D3 ранений, причём никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Если тест пройден успешно, все модели этой боевой единицы получают специальное правило «не ведая боли (6+)» до конца игры. Любые модели боевой единицы, у которых уже есть специальное правило «не ведая боли», вместо этого прибавляют +1 ко всем броскам по правилу «не ведая боли» до конца игры. Хаос переменчив!

ВЗГЛЯД ВАРПА

Стрела света из глаз душедробителя уничтожает всё на своём пути.

Дальность	S	AP	Класс
24"	10	1	Тяжёлое 1

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

КЛИНКИ КРОВАВОГО БОГА

Каждое оружие Кхорна украшено огненными рунами резни и буквально вопит от злости, поскольку внутри заточена демоническая сущность.

	Дальность	S	AP	Класс
Секира Кхорна	—	Как у обладателя	2	Рукопашное, обезглавливающий удар, специализированное оружие
Клинок крови	—	Как у обладателя	2	Рукопашное, жажда крови, специализированное оружие, тяжеловесное
Адский клинок	—	Как у обладателя	3	Рукопашное

Жажда крови: обладатель клинка крови имеет специальное правило «неистовство».

Обезглавливающий удар: если при любом броске на ранение от этого оружия выпадает 6, то для этого броска действует специальное правило «мгновенная смерть».

ВООРУЖЕНИЕ ТЗИНЧА

Сверкающее оружие, даруемое Тзинчем, славится непредсказуемостью своего воздействия.

	Дальность	S	AP	Класс
Мутационный варповый клинок	—	Как у обладателя	3	Рукопашное, специализированное оружие, варп-мутация
Посох перемен	—	+2	4	Рукопашное, контузящее, специализированное оружие, варповая погибель

Варп-мутация: если обладатель убивает вражеского персонажа или монструозное создание, бросьте D6: при выпадении 2+ жертва превращается в отродье Хаоса, подконтрольное игроку за демонов. Поместите новую модель отродья Хаоса (управляемую вами) где угодно в пределах 6" от жертвы, но не ближе чем в 1" от любой боевой единицы (дружественной или вражеской) и непроходимого ландшафта. Как только вы разместите отродье Хаоса, удалите жертву как потерю. Это отродье Хаоса имеет следующий профиль:

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Отродье Хаоса	3	0	5	5	3	3	D6	10	-

Отродья Хаоса являются зверьми и имеют специальные правила «бесстрашие», «ярость» и «очень крупногабаритный». Отродье Хаоса не может наступать в том же ходе, в котором его создали, но в остальном может действовать как обычно. Если у вас нет запасной модели отродья Хаоса или её нельзя разместить на столе в соответствии с вышеуказанными требованиями, жертва всё равно удаляется из игры как потеря, но отродье Хаоса не выставляется.

Варповая погибель: если не относящийся к технике персонаж или монструозное создание теряет последнюю рану в ближнем бою от посоха перемен, они немедленно взрываются. Каждая боевая единица в пределах D6" (включая обладателя и любые дружественные боевые единицы) получает D6 попаданий с силой 5 и AP-.

ВООРУЖЕНИЕ НУРГЛА

Пропитанное вирулентными токсинами, вирусами и бактериями, ржавое оружие Нургла являет собой анафему для всех живых существ, и даже воздух вокруг корчится и идёт волнами от исходящей от них заразы. Обычно нурглитское вооружение принимает форму огромных выцветших клинков, смазанных некротическими ядами, или увесистых цепов со зловонными тараторящими черепами, которые цепями прикреплены к наполненным чумой кадилам.

	Дальность	S	AP	Класс
Пагубный меч	—	Как у обладателя	—	Рукопашное, мгновенная смерть, отравленное (4+), специализированное оружие, прикосновение коррозии
Чумной цеп	—	+1	—	Рукопашное, зараза, специализированное оружие
Чумной меч	—	Как у обладателя	—	Рукопашное, отравленное (4+), прикосновение коррозии

Зараза: модель, получившая неспасённое ранение от этого оружия, должна немедленно пройти тест на стойкость, иначе получит дополнительное ранение, причем никакие спасброски за броню или укрытие не допускаются.

Прикосновение коррозии: оружие с этим специальным правилом наносит скользящее попадание при выпадении 6 при броске на пробитие брони, если только в остальном выпадение 6 не наносит пробивающее попадание.



ЭФИРНЫЕ КЛИНКИ

Эфирные клинки — смертоносное демоническое оружие, мерцающее на грани реальности. Поскольку эти клинки не привязаны полностью к одному измерению, они с лёгкостью могут проходить даже сквозь самую толстую броню, материализуясь внутри жертвы и разрезая её тело надвое даже при слабом ударе.

	Дальность	S	AP	Класс
Эфирный клинок	—	Как у обладателя	2	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие
Высший эфирный клинок	—	+1	2	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие

ЖЕЛЕЗНАЯ КЛЕШНЯ

Душедробители оснащены крупными и мощными поршневыми клешнями, каждой из которых можно давить даже самых крепких противников, раскалывать боевые танки и прорываться сквозь крепостные стены, словно они бумажные.

Дальность	S	AP	Класс
—	x2	2	Рукопашное, специализированное оружие, тяжеловесное

ВАРПОВЫЙ МЕЧ

Эти вечно меняющиеся клинки представляют собой физическое проявление кипящей ненависти заключенного демона, пойманного внутри механического тела душедробителя.

Дальность	S	AP	Класс
—	Как у обладателя	3	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие



ПОХИЩАЮЩИЙ СОЗНАНИЕ МЕЧ

Когда этот меч вгрызается в плоть, то вытягивает сознание неприятеля, с каждым порезом отнимая все больше частиц разума, пока не остается никаких воспоминаний, личности и рассудка.

Дальность	S	AP	Класс
—	Как у обладателя	5	Рукопашное, специализированное оружие, раздирающее, похищение сознания

Похищение сознания: когда модель получает неспасённое ранение от этого оружия, она должна немедленно пройти тест на инициативу, иначе получит дополнительное ранение, причем никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ АТТРИБУТЫ

ОШЕЙНИК КХОРНА

Жуткие знаки, вырезанные на этих тяжёлых медных ошейниках, предоставляют защиту Кровавого бога от псайкеров и их потусторонних сил.

Боевая единица, содержащая одну или более моделей с ошейником Кхорна, имеет бонус +2 ко всем броскам по правилу «отриньте ведьмовство».

ГНИЛЬНЫЙ ХОБОТОК

Многие гнильные мухи изрыгают ядовитые и едкие пищеварительные соки на своих жертв, а затем высасывают их разжиженные останки.

Атаки ближнего боя модели с гнильным хоботком имеют специальное правило «отравленное (3+)».

ЯДОВИТОЕ ЖАЛО

Столь смертоносны токсины ядовитого жала, что даже малейшая царапина может привести к гибели самых стойких и непреклонных героев.

Перед броском на попадание обозначьте одну из атак этой модели как совершаемую ядовитым жалом и сделайте за неё бросок отдельно. Это атака имеет специальное правило «мгновенная смерть».

ЗАКАЛЁННАЯ ВАРПОМ БРОНЯ

Демону, облачённому в адскую броню с нечестивыми рунами, не страшны почти никакие удары смертных.

Это предоставляет спас-бросок за броню на 3+.



ДЕМОНИЧЕСКИЕ СКАКУНЫ

Иногда боги Хаоса даруют своим слугам демонических скакунов, что выделяет таких последователей на фоне других. Демонические скакуны наделяют своих наездников нечестивой силой и на огромной скорости несут их в битву, кусая зубами и раздирая когтями всех на своём пути.

Лишь модели пехоты могут выбрать демонических скакунов. Модель может взять демонического скакуна, только если она также имеет метку соответствующего бога Хаоса.

Джаггернаут Кхорна: герольд мчится в бой верхом на металлическом чудище, сотворенном из меди и неистового гнева.

Модель получает +1 к стойкости, +1 рану, +1 атаку, и класс боевой единицы становится «кавалерия» (для подробностей см. книгу правил Warhammer 40,000).

Диск Тзинча: герольд парит в воздухе, стоя на хищном диске из демонической плоти.

Модель получает +1 атаку, и класс боевой единицы становится «гравитикл» (для подробностей см. книгу правил Warhammer 40,000).

Паланкин Нургла: десятки хихикающих пустынных нургликов несут на себе герольда.

Модель получает +2 раны, +1 атаку и специальное правило «очень крупногабаритный».

Скаун Слаанеш: длинноногий и гибкий скаун герольда мчит его к врагам.

Модель получает +1 атаку и специальные правила «обострённые чувства» и «фланговый удар», а класс боевой единицы становится «кавалерия» (для подробностей см. книгу правил Warhammer 40,000).



ИКОНЫ И МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Икона Хаоса

Эти нечестивые иконы сияют губительными энергиями Хаоса, направляя демонов в измерение смертных и поддерживая их присутствие там.

При определении результатов наступления прибавьте единицу к своей общей сумме, если в этом бою связана одна или более дружественных боевых единиц с иконой Хаоса.

В дополнение, если первая модель из дружественной боевой единицы, прибывающей посредством глубокого удара, расставляется в пределах 6" хотя бы от одной модели с иконой Хаоса, вступают в силу следующие правила:

- Если боевая единица пытается совершить глубокий удар, а боевая единица с иконой Хаоса состоит в том же демоническом союзе (обе боевые единицы полностью состоят из моделей с тем же специальным правилом «демон Кхорна/Тзинча/Нургла/Слаанеш»), то боевая единица, пытающаяся совершить глубокий удар, не смещается.
- Если боевая единица пытается совершить глубокий удар, а боевая единица с иконой Хаоса состоит в другом демоническом союзе (как разъяснено выше), но полностью состоит из моделей со специальным правилом «демон», то боевая единица, пытающаяся совершить глубокий удар, смещается на D6, а не как обычно.
- Если боевая единица, пытающаяся совершить глубокий удар, или боевая единица с иконой Хаоса не полностью состоит из моделей со специальным правилом «демон», то икона Хаоса не оказывает дополнительного воздействия.

ЗНАМЯ КРОВИ

С этого медного штандарта постоянно капает кровь, запах которой вызывает у демонов Кхорна буйную жажду битвы.

Знамя крови считается за икону Хаоса. Раз в игру боевая единица со знаменем крови может напасть на 6+D6", а не как обычно. Объявите о том, что вы используете знамя крови, прежде чем сделаете бросок на определение расстояния нападения.

ПРОКЛЯТЫЙ ШТАНДАРТ

Эта икона так насыщена энергией перемен, что её окутывает огонь варпа, пожирающий врагов Тзинча.

Проклятый штандарт считается за икону Хаоса. Раз в игру боевая единица может объявить об использовании своего проклятого штандарта. Это необходимо сделать непосредственно перед стрелковой атакой боевой единицы (или упреждением) или попыткой проявить психосилу «колдовской огонь». В этом случае любая боевая единица, получившая попадание при этой атаке, получает дополнительные 2D6 попаданий с силой 4 и AP-.

ЧУМНОЕ ЗНАМЯ

Эта икону окружает аура эпидемии, отчего ржавые клинки покрываются ещё более мерзкими и смертельными болезнями.

Чумное знамя считается за икону Хаоса. Раз в игру в начале подфазы схватки боевая единица может объявить об использовании своего чумного знамени. В этом случае её рукопашное оружие имеет специальное правило «отравленное (2+)» до конца фазы.

ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ШТАНДАРТ

Эта икона наполняет всех, кто взглянет на неё, такой эйфорией, что они едва могут отказаться от ласк последователей Слаанеш.

Восхитительный штандарт считается за икону Хаоса. Раз в игру в начале подфазы схватки боевая единица может объявить об использовании своего восхитительного штандарта. В этом случае все модели, связанные боем с боевой единицей с восхитительным штандартом, получают штраф -D3 к своему навыку ближнего боя (но ниже 1 уменьшить нельзя), действие которого длится до конца фазы. Модели с меткой Слаанеш или специальным правилом «демон Слаанеш» невосприимчивы к воздействию восхитительного штандарта.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ХАОСА

Порой демоны несут сверхъестественный рог войны, барабан, колокол или другой инструмент, от звука которого кровь стынет в жилах.

Когда боевая единица с музыкальным инструментом Хаоса, находящаяся в резерве глубокого удара, успешно проводит бросок на резервы, вы также можете выбрать другую боевую единицу, которая обязательно:

- полностью состоит из моделей со специальным правилом «демон»;
- все ещё находится в резерве глубокого удара;
- ещё должна сделать бросок на резервы в этом ходе.

В этом случае выбранная боевая единица автоматически прибывает из резерва (бросок не требуется).

В дополнение музыкальные инструменты Хаоса могут повлиять на определённые результаты таблицы варп-шторма (с. 27), как описано ниже:

- Если при броске по таблице варп-шторма (с. 27) вы выбрасываете результат «гнев Кхорна», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Кхорна с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если при броске по таблице варп-шторма (с. 27) вы выбрасываете результат «огненный ураган», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Тзинча с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если при броске по таблице варп-шторма (с. 27) вы выбрасываете результат «гниль, замечательная гниль», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Нургла с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если при броске по таблице варп-шторма (с. 27) вы выбрасываете результат «Тёмный Князь жаждет», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Слаанеш с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.

ВЫКОВАННЫЕ В ПРЕИСПОДНЕЙ АРТЕФАКТЫ

Выкованные в преисподней артефакты встречаются крайне редко; их получают в дар только те демоны, кому удаётся снискать милость своего покровительствующего бога. В армии может быть только по одному артефакту из следующего списка, ведь в Галактике существует не более одного экземпляра каждого из этих предметов!

Вечный клинок

По легенде, этим оружием пользовались во всех крупных битвах с самого рассвета времён как смертные, так и демоны, и он принимал многие различные формы. У ворот форта Маттиас это был цепной меч, механизмы которого кричали, будто проклятые. На смертельных полях Иосто VII – тонкий как паутина меч, лезвие которого было видно, только когда его покрывала кровь. Никто не знает, кому из богов Хаоса принадлежит Вечный клинок, но тому, кто им владеет, бесспорно, достаётся великая слава.

Дальность	S	AP	Класс
-	+1	-	Рукопашное, искатель славы, специализированное оружие

Искатель славы: бросайте D3 в начале каждой подфазы схватки того боя, которым связан обладатель, – при атаке Вечным клинком обладатель получает до конца фазы бонус к своему навыку ближнего боя, инициативе и характеристике атак, равный результату броска D3.

ПОРТАЛГЛИФ

Даже для самых сведущих учёных Ордо Маллеус порталглиф остаётся загадкой. Он пользуется дурной славой, поскольку одно его присутствие приводит к созданию небольшого варп-разлома, через который миньоны богов Хаоса проникают в мир смертных. Порталглиф нельзя уничтожить – лишь запечатать, и если не сделать этого быстро, всю планету, где он находится, вскоре наводнят демоны.

Порталглиф можно разместить один раз за игру в любой момент любой из ваших фаз движения. Поместите малый маркер взрыва или другой схожий по размеру маркер в пределах 12" от владельца и сместите на 4D6". Если маркер смещается за стол или ближе чем на 1" от боевой единицы или непроходимого ландшафта (или на них), уменьшите расстояние смещения на минимально необходимую величину, чтобы избежать столкновения. Как только окончательная позиция будет определена, порталглиф считается за обездвиженную технику со следующим профилем:

	BS	Г	Броня	Г	HP
		F	S	R	
Порталглиф	0	12	12	12	1

КЛАСС БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ: техника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: демон.

В конце каждой вашей фазы движения после размещения порталглифа бросайте D6. При выпадении 4+ новая боевая единица (подконтрольная вам) из D6 демонов на ваш выбор (кровопускателей, Розовых ужасов, чумоносцев или демонесс) входит в игру из порталглифа, как если бы боевая единица выгружалась из транспорта. Эта боевая единица не имеет никаких усовершенствований, но в остальном считается за обычную боевую единицу своего вида.

КАМЕНЬ ПОГИБЕЛИ

Считается, что этот чёрный каменный осколок – кристаллизованная душа первого смертного, подавшегося искушению Хаоса. Эта вещьца высоко ценится богами Хаоса, ибо немалая часть их сил ушла на свершение первоуродного соблазна – тот ныне безымянный смертный вообразил, будто знает цену своей душе, и вынудил Тёмных богов заключить невыгодную сделку. В конечном счёте он поддался проклятию, и после этого первого искушения обитатели материального мира навсегда стали падки на лстивые слова Хаоса. Даже теперь Камень погибели пульсирует энергией порчи, прельщая смертных обещаниями славы.

В начале каждой подфазы схватки боя, в котором участвует модель с Камнем погибели, все вражеские персонажи без специального правила «демон» в этом бою должны пройти тест на лидерство. Если тест пройден, ничего не случается. Если тест провален, персонаж получает штраф -D6 к лидерству до конца игры. Модель, у которой подобным образом лидерство снизилось до 0, удаляется как потеря, причём любого рода спас-броски не допускаются.

ГРИМУАР ИСТИННЫХ ИМЕН

Говорят, будто где-то в варпе существует увесистый том, на кожаных страницах которого написаны истинные имена всех и каждого из демонов. Истинное имя – абсолютное знание, дающее его нашедшему полную власть над демонической сущностью. По этой причине Гримуар истинных имён пытаются скопировать многие смертные писцы, отчаянно стремясь подчинить дьявольские силы, но тёмное величие этого труда невозможно с точностью воспроизвести. Копии, создаваемые обитателями Материума, всего лишь жалкое подобие подлинника. Ни одному демону не удаётся долго держать у себя Гримуар, потому как зависть его сородичей неизменно приводит к тому, что рано или поздно том крадут.

Но пока демону принадлежат эти затёртые и порванные страницы, он не только держит своих соратников железной хваткой, но и может наделять силой и поддерживать их, служа проводником энергий варпа. Разумеется, если артефакт способен усилить, то он же может лишить могущества, вследствие чего владелец этого тома зачастую не в состоянии побороть соблазн доказать свою мощь демоническим собратьям...

Владелец Гримуара истинных имён может использовать его в любой момент своей фазы движения. Он может выбирать в качестве цели дружественную или вражескую боевую единицу. Цель должна находиться в пределах 24" и содержать хотя бы одну модель со специальным правилом «демон». Если целью выбран противник, все модели боевой единицы со специальным правилом «демон» получают штраф -1 к своим непробиваемым спас-броскам до начала вашей следующей фазы движения. Если целью выбрана дружественная боевая единица, бросьте D6. При выпадении 1-2 демон не в состоянии противиться желанию покарать своих союзников – все модели демонов (кроме владельца Гримуара) в боевой единице получают штраф -1 к своим непробиваемым спас-броскам до начала вашей следующей фазы движения. При выпадении 3-6 владелец успешно следует своему намерению усилить союзников – все модели демонов (кроме владельца Гримуара) в боевой единице получают бонус +2 к своим непробиваемым спас-броскам до начала вашей следующей фазы движения.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

Многие персонажи в армии демонов Хаоса могут приобрести демонические вознаграждения. Из-за непостоянного и изменчивого настроения богов Хаоса нельзя приобретать специфические вознаграждения. Вместо этого у персонажа есть возможность набрать на определенное количество очков низшие, высшие и возвышенные демонические вознаграждения в любой комбинации – свойства этих вознаграждений определяются случайным образом.

В то же время когда вы определяете особенности своего военачальника, каждый персонаж в вашей армии случайным образом определяет, какие демонические вознаграждения у него есть; сделайте бросок D6 по соответствующей таблице за каждое вознаграждение. Каждое вознаграждение может повторяться в армии, но у модели не может быть одинаковых вознаграждений (даже если вознаграждение включено в профиль модели в списке армии); повторяющиеся результаты необходимо перебрасывать. Как только все вознаграждения персонажа определены, он может решить поменять одно низшее, одно высшее и/или одно возвышенное

вознаграждение на результат 0 по соответствующей таблице; это единственный способ получить магическое оружие, высшее магическое оружие и выкованный в преисподней артефакт из таблиц.

К примеру, Повелитель Перемен имеет два низших вознаграждения и одно высшее. Он дважды бросает по таблице низших вознаграждений и один раз по таблице высших. Он может обменять одно низшее вознаграждение на магическое оружие и/или высшее вознаграждение на высшее магическое оружие.

НИЗШИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 0 **Магическое оружие:** демон имеет эфирный клинок. Любой демон Кхорна может вместо этого выбрать секиру Кхорна, любой демон Тзинча может вместо этого выбрать посох перемен, любой демон Нургла может вместо этого выбрать чумной цеп, любой демон Слаанеш может вместо этого выбрать похищающий сознание меч (с. 62–63).
- 1 **Пылающая кровь:** всякий раз, когда демон получает неспасённое ранение в ближнем бою, вражеская боевая единица, нанеся это ранение, немедленно получает D3 попаданий с силой 4 и AP5, причём любого рода спас-броски за укрытие не допускаются. Любые неспасённые ранения, нанесённые подобным образом, учитываются в послебоевом анализе, но не учитываются в общей сумме нанесённых демоном ранений в отношении возвышенных вознаграждений «создатель разломов» и «душесед» (см. с. 67).
- 2 **Рассекающий удар:** в ближнем бою выпадение 6 при любом броске на попадание, проводимом демоном, отыгрывается с удвоенной силой демона (максимум до 10).

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 3 **Разъедающее дыхание:** это оружие со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	5	5	Штурмовое I, губитель брони

- 4 **Нарушитель заклинаний:** демон имеет специальное правило «несокрушимая воля».

- 5 **Варповое дыхание:** это оружие со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
18"	8	4	Штурмовое I, душесжигатель

- 6 **Шагающий по варпу:** демон и его боевая единица прибавляют +1 к своим броскам на резерв.

ВЫСШИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 0 **Высшее магическое оружие:** демон имеет высший эфирный клинок. Любой демон Кхорна может вместо этого выбрать клинок крови, любой демон Тзинча может вместо этого выбрать мутационный варповый клинок, любой демон Нургла может вместо этого выбрать пагубный меч, любой демон Слаанеш может вместо этого выбрать плеть отчаяния (с. 61–62).
- 1 **Корпулентность:** демон имеет +1 рану и специальное правило «оно неубиваемо».
- 2 **Демоническая выносливость:** демон имеет специальное правило «не ведая боли (4+)».
- 3 **Тёмное благословение:** демон перекидывает проваленные непробиваемые спас-броски.

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 4 **Адский взгляд:** это оружие со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
18"	8	1	Штурмовое I, лэнс-копье

- 5 **Прикосновение небытия:** ближние атаки демона имеют специальные правила «губитель брони» и «губитель плоти».

- 6 **Непробиваемая шкура:** демон имеет спас-бросок за броню на 3+.

ВОЗВЫШЕННЫЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 0 **Выкованный в преисподней артефакт:** демон имеет выкованный в преисподней артефакт на ваш выбор (с. 65). В армии может быть только по одному такому артефакту. Если в вашей армии уже есть все выкованные в преисподней артефакты, вы не можете более менять возвышенные вознаграждения на этот результат.
- 1 **Дважды благословенный:** снова сделайте бросок по таблице, в дальнейшем перебрасывая результат 1, и сделайте один бросок по таблице низших вознаграждений. Демон получает оба этих вознаграждения без дополнительной стоимости.
- 2 **Создатель разломов:** в конце любой фазы наступления, в которой этот демон нанёс одно или более неспасённых ранений, бросьте 2D6, прибавляя 1 к общей сумме за каждые полные 3 неспасённых ранения, нанесённые демоном в этой фазе. Если общая сумма 9 или больше, создается новая боевая единица демонов, как указано в описании результата «призванные из варпа» (с. 27).
- 3 **Душеед:** в конце любой фазы наступления, в которой демон нанёс одно или более неспасённых ранений, бросьте D6. При выпадении 2+ ему прибавляется одна рана (максимум до 10). Учтите, что таким образом можно увеличить изначальное число ран демона.

D6 ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- 4 **Дьявольское бешенство:** демон имеет специальные правила «ярость» и «неистовство».
- 5 **Варповые оковы:** когда демона убивают первый раз, он не удаляется из игры как потеря, но удаляется с поля боя. Любая вражеская боевая единица, которая была связана боем с одной только этой моделью, немедленно объединяется. Затем демон переходит в действующий резерв с одной оставшейся раной. Если модель с варповыми оковами едет на колеснице, то, когда её убивают первый раз, вся модель удаляется и переходит в действующий резерв – оставшиеся у колесницы пункты брони корпуса, результаты повреждений и т. п. остаются неизменными.
- 6 **Ветер Хаоса:** это оружие со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
24"	2D6	4	Штурмовое 1, взрыв, поток

Поток: сразу после обозначения цели сделайте бросок, чтобы определить силу. При выпадении 11 или 12 ветер Хаоса отыгрывается с силой 10 и специальным правилом «большой взрыв» вместо «взрыв».

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОЧАГИ

Некоторые модели демонов могут действовать как средоточия энергий для богов Хаоса, приобретая усовершенствования очагов. Существует три уровня очагов, начиная от слабейшего и до сильнейшего: низший, высший и возвышенный. Если боевая единица содержит два или более очагов, действует только сильнейший – правила других не учитываются, пока у боевой единицы есть более сильный очаг. Если модель с сильнейшим очагом погибает, в действие сразу вступает следующий сильнейший очаг боевой единицы. Если есть два очага одного уровня, вы выбираете, какой из них вступит в силу.

Низший очаг отречения: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют специальное правило «несокрушимая воля».

Низший очаг превращения: когда в боевой единице модели с этим очагом погибает Розовый ужас, ставьте D3 фишек Голубых ужасов рядом с боевой единицей вместо 1.

Низший очаг вирулентности: если в ближнем бою модель с этим очагом (а также любые модели её боевой единицы) выкидывает 6 при броске на попадание, действует специальное правило «отравленное (2+)».

Низший очаг грации: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют специальное правило «движение через укрытие».

Высший очаг ярости: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют специальное правило «ярость».

Высший очаг перемен: в начале каждого хода бросайте D6; модель с этим очагом и все модели её боевой единицы в этом ходе имеют показатель силы, равный выпавшему значению.

Высший очаг плодородия: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют специальное правило «не ведая боли».

Высший очаг быстроты: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют бонус +5 к своей характеристике инициативы.

Возвышенный очаг гнева: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы имеют специальное правило «ненависть».

Возвышенный очаг заклинания: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы прибавляют +1 к силе всех своих попаданий, наносимых проявляемыми ими психосилами.

Возвышенный очаг заразы: всякий раз, когда модель с этим очагом и все модели её боевой единицы выкидывают 6 при броске на попадание в ближнем бою, цель немедленно получает дополнительное попадание с силой 4, AP– и специальным правилом «отравленное (4+)».

Возвышенный очаг заблуждения: модель с этим очагом и все модели её боевой единицы перекидывают проваленные броски на попадание в ближнем бою. В дополнение, если модель с этим очагом бросает вызов на поединок, от него нельзя отказываться, плюс ко всему вызов должна принять модель, которую выберете вы, а не оппонент.

ПСИХОСИЛЫ ДЕМОНОВ

ГЕНЕРИРОВАНИЕ ПСИХОСИЛ

Некоторые модели демонов Хаоса являются псайкерами и, следовательно, имеют доступ к одной или более психосилам. За каждый имеющийся у псайкера уровень мастерства он может сделать бросок по одной из доступных ему таблиц. Если псайкер – демон определенного бога Хаоса, половину своих психосил (округляя в большую сторону) он может выбросить по таблице соответствующего бога-покровителя.

К примеру, князь демонов со специальным правилом «демон Тзинча» и уровнем мастерства 3 может сделать один бросок по таблице биомантии, один по таблице телепатии и один по таблице дисциплины перемен. В ином случае он может сгенерировать все три свои силы из таблицы биомантии, но ему нельзя генерировать более двух своих сил из таблицы дисциплины перемен.

Чтобы случайным образом сгенерировать психосилу демона Хаоса, сперва выберите психическую дисциплину, соответствующую метке Хаоса модели. Затем бросьте D6 и сверьтесь с таблицей выбранной психической дисциплины; психосила генерируется согласно числу, выпавшему на D6.



ДИСЦИПЛИНА ПЕРЕМЕН

БАЗОВАЯ СИЛА

МЕРЦАЮЩИЙ ОГОНЬ ТЗИНЧА.....1-3 ВАРП-ЗАРЯДА
Демон искривляет свои руки в воздухе, и тела врагов внезапно поглощает яркое пламя.

Мерцающий огонь Тзинча относится к психосиле «колдовской огонь» с нижеследующим профилем. Мерцающий огонь Тзинча можно проявить, используя 1, 2 или 3 пункта варп-заряда – объявите о том, сколько варп-зарядов будет использовано, прежде чем проявить психосилу. Мерцающий огонь Тзинча делает дополнительные D6 выстрелов за каждый пункт варп-заряда, потраченный после первого.

К примеру, если псайкер собирается проявить мерцающий огонь Тзинча, используя два пункта варп-заряда, психосила будет иметь класс «штормовое 3D6» вместо «штормовое 2D6».

Дальность	S	AP	Класс
24"	5	4	Штормовое 2D6, душесжигатель, варп-пламя

Варп-пламя: в конце каждой фазы любая боевая единица, получившая одно или более неспасённых ранений во время фазы от атаки с этим специальным правилом (или от атаки, проведённой моделью с этим специальным правилом), должна пройти тест на стойкость. Если тест провален, боевая единица немедленно получает D3 ранений, причём никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Если тест пройден успешно, все модели этой боевой единицы получают специальное правило «не ведая боли (6+)» до конца игры. Любые модели боевой единицы, у которых уже есть специальное правило «не ведая боли», вместо этого прибавляют +1 ко всем броскам по правилу «не ведая боли» до конца игры. Хаос переменчив!

1-2. ОГНЕННЫЙ ШТОРМ ТЗИНЧА.....1 ВАРП-ЗАРЯД
Демон вызывает шторм розового и голубого огня, преобразующий его врагов и высвобождающий резвящихся демонов, которые рвут когтями и кусают противников на своём пути.

Огненный шторм Тзинча относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
24"	D6+1	-	Штормовое 1, взрыв, варп-пламя

3-4. СТРЕЛА ИЗМЕНЕНИЯ.....1 ВАРП-ЗАРЯД
Песнопения демона приводят к сотворению разрушительной стрелы бурлящей варп-энергии, буквально выворачивающей противника наизнанку в ходе неконтролируемых мутаций.

Стрела изменения относится к психосиле «луч» со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
24"	D6+4	2	Штормовое 1, варп-пламя

5-6. ВРАТА В АД.....2 ВАРП-ЗАРЯДА
Демон открывает кружащийся портал в варп-пространство – магический разрыв в ткани реальности, затягивающий внутрь жертв поблизости, где их ждёт вечное забвение.

Врата в ад относятся к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
18"	D6+4	1	Штормовое 1, взрыв, варп-пламя



Дисциплина чумы

БАЗОВАЯ СИЛА

Поток порчи.....1 ВАРП-ЗАРЯД

Демон широко раскрывает пасть и извергает гибельный поток инфекций и нечистот, от которого давятся и задыхаются враги.

Поток порчи относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	-	3	Штурмовое 1, отравленное (4+)

1-2. Чумной ветер1 ВАРП-ЗАРЯД

Демон создает поток чумного ветра, от которого у врагов наступает удушье.

Чумной ветер относится к психосиле «колдовской огонь» с нижеследующим профилем. Не воздействует на технику.

Дальность	S	AP	Класс
12"	1	2	Штурмовое 1, большой взрыв, отравленное (4+)

3-4. Миазмы мора.....1 ВАРП-ЗАРЯД

Демонические последователи Нургла используют данные им дары варпа, окружая себя тошнотворным зловонием, убивающим всех вокруг.

Миазмы мора считаются **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, в начале каждой подфазы схватки бросайте D3. Все вражеские боевые единицы, связанные боем с псайкером или его боевой единицей, до конца фазы получают штраф к своим показателям навыка ближнего боя и инициативы, равный выпавшему результату.

5-6. Отвратительная кара.....2 ВАРП-ЗАРЯД

Псайкер простирает свою когтистую лапу и заливается замогильным смехом, пока его враги мучаются от быстро передающейся ужасной заразы, от которой чернеет плоть, а тело гниёт изнутри.

Отвратительная кара относится к психосиле «новая звезда» с дальностью 12". Каждая выбранная в качестве цели боевая единица должна пройти тест на стойкость. В ином случае она получает ранение, причем никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются.

Если модель погибла, её боевая единица должна пройти ещё один тест на стойкость, иначе получит дополнительное ранение, причем никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока тест на стойкость не будет успешно пройден или боевая единица не будет уничтожена.

Дисциплина неводержанности

БАЗОВАЯ СИЛА

Плеть Слаанеш.....1 ВАРП-ЗАРЯД

Из тела вассала Слаанеш вырывается длинный языкоподобный хлыст энергии, начинающий стегать врагов, оставляя за собой просеку из изувеченных и агонизирующих трупов.

Плеть Слаанеш относится к психосиле «луч» со следующим профилем:

Дальность	S	AP	Класс
24"	6	-	Штурмовое 1, раздражающее

1-2. Покорность.....1 ВАРП-ЗАРЯД

Вялым жестом руки псайкер Слаанеш окружает своих врагов потусторонней силой, показывая видения с их разрушенными мечтами и недостижимыми желаниями, тем самым делая жертв бездеятельными и покорными перед нависшей над ними угрозой.

Покорность считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 18". Выбранная боевая единица получает штраф -5 к своей инициативе и не может ни использовать специальное правило «контратака», ни вести угрожающий огонь, пока действует сила.

3-4. Павана Слаанеш.....1 ВАРП-ЗАРЯД

Псайкер произносит название одного из запретных танцев Слаанеш, заставляя своего врага бесконтрольно и конвульсивно дергаться и плясать до тех пор, пока не треснут его кости, а мышцы не разорвутся от напряжения.

Павана Слаанеш относится к психосиле «сосредоточенный колдовской огонь» с дальностью 24". Выбранная в качестве цели модель должна пройти тест на лидерство, иначе она получает ранение, причем никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Если цель погибла, случайным образом выберите другую модель в боевой единице. Эта модель тоже должна пройти тест на лидерство, иначе она получает ранение, причем никакие спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока модель успешно не пройдет тест на лидерство или пока боевая единица не будет уничтожена.

5-6. Какофонический хор.....2 ВАРП-ЗАРЯД

Псайкер вдыхает энергии варпа, а затем из его глотки раздается пронзительный хор из криков, подвергаящий пытке души всех ближайших врагов симфонией абсолютной боли, из-за которой можно моментально потерять рассудок.

Какофонический хор относится к психосиле «новая звезда» с дальностью 12". Каждая выбранная в качестве цели боевая единица должна кинуть 2D6 и вычесть из этого результата свой показатель лидерства – боевая единица получает число ранений, равное этой разнице. Спас-броски за броню и укрытие против ранений, нанесенных какофоническим хором, не допускаются. После отыгрыша любых ранений все боевые единицы, выбранные в качестве цели психосилы «какофонический хор», должны пройти тест на подавление огнём.

КАКИЕ СЛАВНЫЕ ДАРЫ МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ, ОТКРОЙ СВОЙ РАЗУМ – И ОНИ ТВОИ. КАКИЕ СЛАВНЫЕ ДАРЫ МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ, ОТКРОЙ СВОЙ РАЗУМ – И ОНИ ТВОИ. КАКИЕ СЛАВНЫЕ ДАРЫ МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ, ОТКРОЙ СВОЙ РАЗУМ – И ОНИ ТВОИ.





ВЕЧНЫЕ ПОЛЧИЩА

Армия демонов Хаоса – зрелище, которое надо видеть. Дьявольские легионы состоят из орд тараторящих низших демонов и яростных высших демонов, а также могучих чемпионов Царства Хаоса, раскрашенных в цвета покровительствующего им божества. В данном разделе вы увидите множество примеров профессионально покрашенных миниатюр, чтобы вас это вдохновило на создание собственной коллекции.



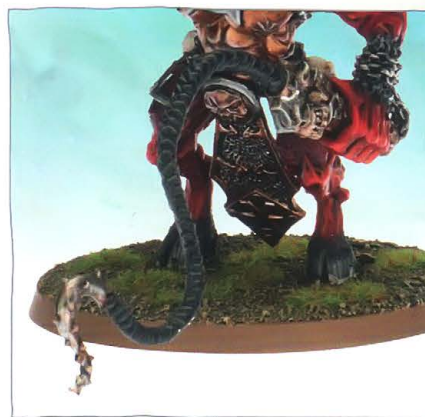
Собиратель Черепов



Карнак



Жаждающий Крови





Голубые писари



Повелитель Перемен



Герольд Тзинча на пылающей колеснице



Великий Нечистый



Геральд Нургла



Эпидемий



Князь демонов Нургла



Хранитель Секретов



Маска Слаанеш



Хранитель Секретов приказывает подчиненным демонессам продвигаться по городу



Герольд Кхорна



Кровопускатели Кхорна



Каранак и его гончие рыскают в поисках добычи среди руин, а позади них ступают жуткие исполины



Крикуны Тзинча



Гёрольд Тзинча



Розовые ужасы Тзинча



Пылающая колесница Тзинча



Чумоносцы Нургла



Чумоносцы Нургла

Тварь Нургла



Распевая восхваления Папаше Нурглу, орда чумоносцев и чумных тфутней наступает на космодесантников



Герольд Слаанеш



Демонессы Слаанеш



Демонессы Слаанеш



Адский Свежеватель Слаанеш



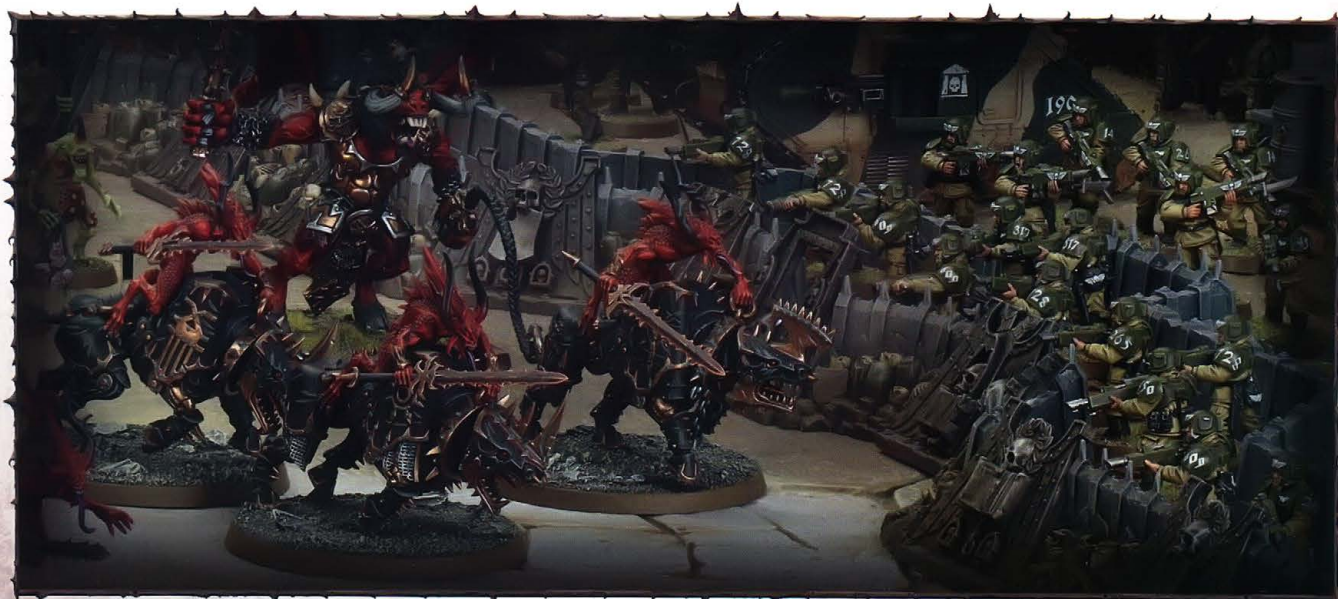
Кровавый трон Кхорна



Кровадавы Кхорна



Герольд Кхорна на джаггернауте



Медное воинство Кхорна безудержно мчится к траншеям Имперской Гвардии



Огневики Тзинча



Кайрос Судьбоплёт



Перевертыши



Мутагенное пламя иссушает воздух, когда демоны Тзинча перестраивают реальность для личных нужд



Чумные трупцы Нургла

Нурглики

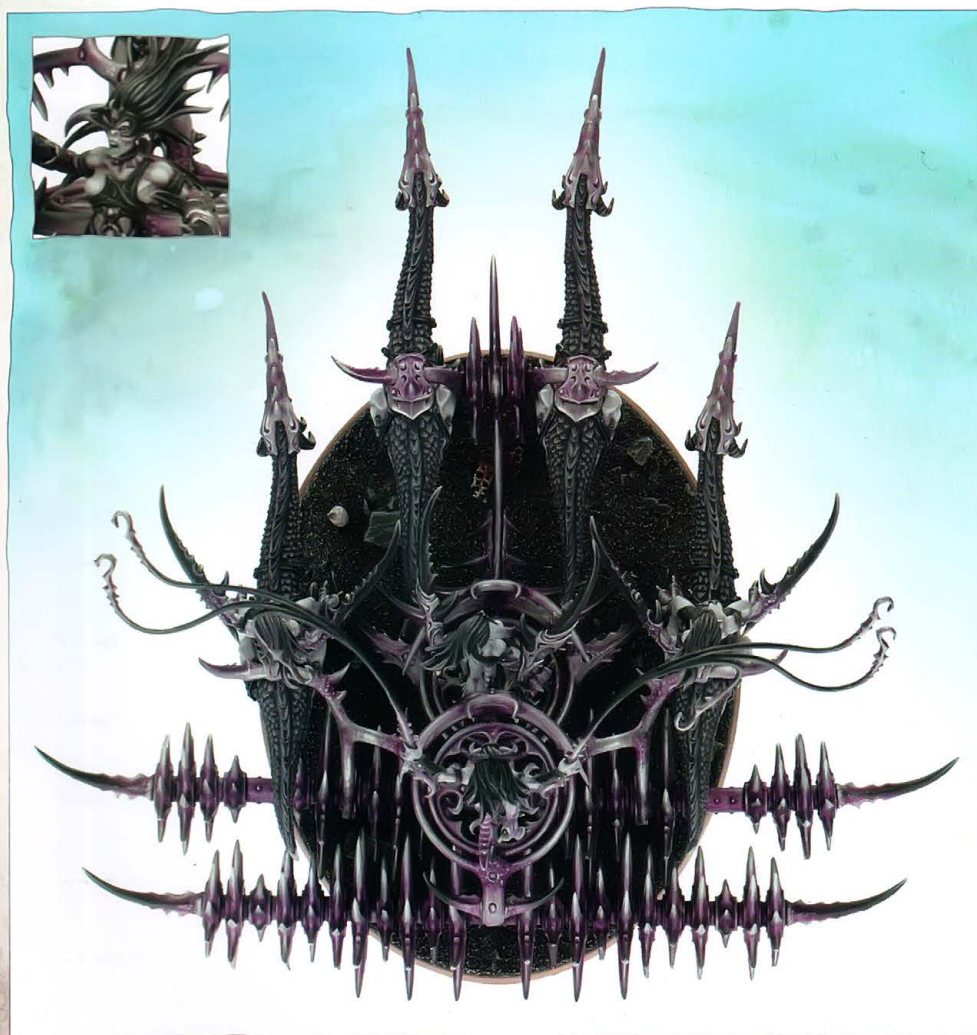


Искательницы Слаанеш

Изверг Слаанеш



Колесница искательниц



Возвышенная колесница искательниц



Князь демонов Кхорна



Фурии



Черепушка Кхорна с рёвом несётся на врагов, а её жуткое орудие изрыгает смерть



Душедробитель



Князь демонов Тзинча





АДСКОЕ ВОИНСТВО

Следующий список армии позволит вам выставить войско демонов Хаоса для проведения сражений по миссиям из книги правил *Warhammer 40,000*. Номера страниц, указанные в каждой статье, отсылают к разделу *Инфернальные легионы* из этого кодекса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПИСКА АРМИИ

Список армии демонов Хаоса разбит на шесть глав: командные единицы, основные войска, приданные транспорты, элитные войска, мобильные войска и тяжёлая огневая поддержка. Любой отряд, технику и персонажа можно найти в одной из этих глав, в зависимости от их задач на поле боя. Для каждой модели приведена стоимость в очках, которая меняется в зависимости от того, насколько эффективна та или иная модель в бою.

Прежде чем составлять свою армию, вам нужно договориться с оппонентом о максимальном количестве очков, которые может потратить каждый из вас на набор войск, и о том, в какую миссию вы будете играть. После этого можете продолжать выбирать армию, как описано в книге правил *Warhammer 40,000*.

Статьи списка армии

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица.

Подробную информацию об их возможностях и правила для тех или иных войск демонов Хаоса можно найти в разделе *Инфернальные легионы*, в то время как примеры моделей компании *Citadel Miniatures*, которые понадобятся вам для отображения различных боевых единиц, можно увидеть в разделе *Вечные полчища*.



1	ОГНЕВИКИ ТЗИНЧА											69 ОЧКОВ			
	2	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	3	Класс боевой единицы:	4	Состав боевой единицы:	С.
Огневик		2	4	4	4	2	4	2	7	-		Прыжковая пехота		3 огневика Тзинча	39
Пирометатель		2	5	4	4	2	4	2	7	-		Прыжковая пехота (персонаж)			

5 Демонические дары:

- пламя Тзинча

6 Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- варп-пламя

7 Опции:

- Можно включить до шести дополнительных огневиков 23 очка/модель
- Одного огневика можно усовершенствовать до пирометателя 5 очков
- Пирометатель может на 20 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое

Каждая статья из списка армии демонов Хаоса содержит следующую информацию:

1. **Наименование боевой единицы:** в начале каждой статьи вы увидите наименование боевой единицы, а также её стоимость в очках без учета усовершенствований.
2. **Профиль боевой единицы:** данная секция показывает перечень характеристик (даже опциональных) каждой модели, которую может включать боевая единица.
3. **Класс боевой единицы:** эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил *Warhammer 40,000*. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.
4. **Состав боевой единицы:** здесь приведены количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данной секции присутствует слово «уникальный», вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.
5. **Демонические дары:** здесь перечисляются специфические демонические дары, имеющиеся у боевой единицы. Стоимость этих демонических даров уже включена в стоимость боевой единицы в очках, приведённых рядом с наименованием.
6. **Специальные правила:** тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Данные специальные правила детально разъясняются либо

в этой книге в разделе «Инфернальные легионы», либо в главе «Специальные правила» в книге правил *Warhammer 40,000*.

7. **Опции:** в данной секции перечислены все усовершенствования, которые при желании вы можете добавить своей боевой единице, а также их стоимость в очках. Там, где написано в опциях, что вы можете поменять одно оружие «и/или» другое, вы можете заменить либо одно, либо другое, либо оба сразу, заплатив за это соответствующую стоимость в очках. Сокращение «очки/модель» обозначает стоимость – количество нужных «очков за модель».

Приданный транспорт: там, где есть данная секция, указывается вся доступная боевой единице транспортная техника. Для них отведена собственная статья в списке армии на с. 98. Приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в остальном действуют как отдельные боевые единицы. Подглава о транспортной технике в книге правил *Warhammer 40,000* и посвященная им статья в данном кодексе объясняют, как действует приданная транспортная техника.

Особенности военачальника: иногда в статье имеется специфическая особенность военачальника, которая в таких случаях указывается в данной секции статьи списка армии.

Выкованные в преисподней артефакты: в некоторых статьях упоминаются уникальные выкованные в преисподней артефакты – они-то и приводятся в этой секции. Как и в случае с демоническими дарами, они уже включены в стоимость боевой единицы.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

СКАРБРАНД

225 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Скарбранд	10	10	6	6	5	10	6	9	3+	Монструозное создание (персонаж)	1 (уникальный)	35

Демонические дары:

- закалённая варпом броня

Выкованный в преисподней артефакт:

- Бойня и Резня

Особенность военачальника:

- воплощение смерти

Специальные правила:

- рёв неиссякаемой ярости
- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- воплощённая ярость

Владыка Крови: если подразделение включает Скарбранда, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Кхорна» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.



КАЙРОС СУДЬБОПЛЁТ

300 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Кайрос Судьбоплёт	1	6	5	5	5	2	1	9	-	Летающее монструозное создание (персонаж)	1 (уникальный)	42

Выкованный в преисподней артефакт:

- посох грядущего

Особенность военачальника:

- властелин нереальности

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- Оракул Вечности
- две головы судьбы

Псайкер: Кайрос является псайкером, хотя и очень необычным – см. специальное правило «две головы судьбы» на с. 42.

Владыка Судьбы: если подразделение включает Кайроса Судьбоплёта, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Тзинча» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.



КУТАТ ЧУМНОЙ ОТЕЦ

260 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Ку'гат Чумной Отец	6	3	6	7	7	4	6	9	-	Монструозное создание (персонаж)	1 (уникальный)	51

Выкованный в преисподней артефакт:

- некротические снаряды

Особенность военачальника:

- бессмертный командующий

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- заражение нургликами
- отравленное (4+)
- псайкер (уровень мастерства 1)
- склизкий след
- очень крупногабаритный

Псайкер:

Ку'гат Чумной Отец генерирует свои силы из дисциплин **демонологии** и **чумы**.

Владыка Чумы: если подразделение включает Ку'гата Чумного Отца, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Нургла» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ

250 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Жаждающий Крови	10	10	6	6	5	9	6	9	3+	Летающее монструозное создание (персонаж)	1 Жаждающий Крови	28

Демонические дары:

- закалённая варпом броня
- плоть Кхорна
- секира Кхорна

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно на 50 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое
 - возвышенные вознаграждения 30 очков каждое

Владыка Крови: если подразделение включает Жаждущего Крови, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Кхорна» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕМЕН

230 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Повелитель Перемен	6	6	6	6	5	6	5	9	-	Летающее монструозное создание (персонаж)	1 Повелитель Перемен	37

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- псайкер (уровень мастерства 2)

Псайкер:

Повелитель Перемен генерирует свои силы из дисциплин **предсказания**, **демонологии** и **перемен**.

Опции:

- Можно приобрести один дополнительный уровень мастерства 25 очков
- Можно на 50 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое
 - возвышенные вознаграждения 30 очков каждое



Владыка Судьбы: если подразделение включает Повелителя Перемен, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Тзинча» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.

ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ

190 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Великий Нечистый	6	3	6	7	6	4	5	9	-	Монструозное создание (персонаж)	1 Великий Нечистый	46

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- отравленное (4+)
- псайкер (уровень мастерства 1)

Псайкер:

Великий Нечистый генерирует свои силы из дисциплин **биомантии**, **демонологии** и **чумы**.

Опции:

- Можно приобрести до двух дополнительных уровней мастерства 25 очков/уровень
- Можно на 50 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое
 - возвышенные вознаграждения 30 очков каждое

Владыка Чумы: если подразделение включает Великого Нечистого, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Нургла» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.



КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

170 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Хранитель Секретов	9	6	6	6	5	10	6	9	-	Монструозное создание (персонаж)	1 Хранитель Секретов	53

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- привычный враг (эльдар и тёмные эльдар)
- псайкер (уровень мастерства 1)

Псайкер:

Хранитель Секретов генерирует свои силы из дисциплин **телепатии, демонологии и неводержанности**.

Опции:

- Можно приобрести до двух дополнительных уровней мастерства.....25 очков/уровень
- Можно на 50 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения**.....10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**.....20 очков каждое
 - **возвышенные вознаграждения**.....30 очков каждое



Владыка Секретов: если подразделение включает Хранителя Секретов, князя демонов из этого кодекса с усовершенствованием «демон Слаанеш» относятся к слоту тяжёлой огневой поддержки, а не командных единиц.

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

145 очков + ОПЦИИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Князь демонов	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Монструозное создание (персонаж)	1 князь демонов	59

Специальные правила:

- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Псайкер:

Князь демонов, усовершенствованный до псайкера, генерирует свои силы из дисциплин **демонологии, биомантии, телепатии и телекинеза**. Князь демонов, усовершенствованный до демона Тзинча, Нургла или Слаанеш, может также генерировать свои силы из дисциплин **перемен, чумы и неводержанности** соответственно.

Опции:

- Должен быть усовершенствован до кого-то одного из следующего:
 - демон Кхорна.....15 очков
 - демон Тзинча.....25 очков
 - демон Нургла.....15 очков
 - демон Слаанеш.....10 очков
- Можно взять дар демонического полёта*
- Можно взять закалённую варпом броню.....20 очков
- Можно на 50 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения**.....10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**.....20 очков каждое
 - **возвышенные вознаграждения**.....30 очков каждое
- Князь демонов, не являющийся демоном Кхорна, может приобрести до трёх уровней мастерства.....25 очков/уровень

* У князя демонов с даром демонического полёта класс боевой единицы меняется на «летающее монструозное создание (персонаж)».



КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ГЕРОЛЬДЫ ХАОСА

Каждое основное подразделение в вашей армии может включать до четырёх герольдов Хаоса, выбираемых в любой комбинации из следующих моделей:

- герольд Кхорна
- Собираатель Черепов
- Каранак
- герольд Тзинча
- возвышенный огневик
- Перевёртыш
- Эпидемий
- герольд Нургла
- Герольд Слаанеш

Выбранные герольды в совокупности занимают только один слот командных единиц в СОВ, но в остальном считаются за отдельные боевые единицы.

Примечание авторов: помните, ваши герольды Хаоса могут образовать единую боевую единицу на игровом столе (если хотите), но при условии, что все они состоят в одном демоническом союзе.



СОБИРАТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

100 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Собираатель Черепов	9	9	5	4	2	9	4	8	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)	34

Демонические дары:

- низший очаг отречения

Выкованные в преисподней артефакты:

- плащ из черепов
- Меч-убийца

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж
- черепа к трону из черепов!

Опции:

- Можно взять джаггернаута Кхорна..... 45 очков

КАРАНАК

120 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Каранак	7	0	5	5	3	6	4	8	6+	Зверь (персонаж)	1 (уникальный)	36

Демонические дары:

- высший очаг ярости

Выкованные в преисподней артефакты:

- медный ошейник кровавого мщения

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- ненависть
- независимый персонаж
- добыча Кровавого бога
- разведчик

ГЕРОЛЬД КХОРНА

55 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Герольд Кхорна	7	7	5	4	2	6	3	8	6+	Пехота (персонаж)	1 герольд Кхорна	29

Демонические дары:

- адский клинок

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж

Опции:

- Можно на 30 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения**..... 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**..... 20 очков каждое
 - **возвышенные вознаграждения**..... 30 очков каждое
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - низший очаг отречения..... 10 очков
 - высший очаг ярости..... 20 очков
 - возвышенный очаг гнева..... 25 очков
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - джаггернаут Кхорна (с. 63)..... 45 очков
 - Кровавый трон Кхорна в качестве приданного транспорта (см. с. 98)..... 75 очков

Если герольд Кхорна берёт Кровавый трон Кхорна, он становится наездником колесницы и теряет специальное правило «независимый персонаж».

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ПЕРЕВЁРТЫШ

75 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Перевёртыш	3	4	3	3	2	3	1	8	-	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)	44

Демонические дары:

- низший очаг превращения

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность

- глубокий удар
- бесформенный ужас
- независимый персонаж
- псайкер (уровень мастерства 1)

Псайкер:

Перевёртыш генерирует свои силы из дисциплин **демонологии** и **перемен**.

ГОЛУБЫЕ ПИСАРИ

81 очко

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Голубые писари	3	3	3	4	2	3	2	7	-	Гравицикл (персонаж)	1 (уникальный)	43

Выкованный в преисподней артефакт:

- свитки колдовства

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность

- глубокий удар
- выкачиватель заклинаний

ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

45 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Герольд Тзинча	3	4	3	3	2	3	2	8	-	Пехота (персонаж)	1 герольд Тзинча	38

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж
- псайкер (уровень мастерства 1)

Псайкер:

Герольд Тзинча генерирует свои силы из дисциплин **предсказания**, **демонологии** и **перемен**.

Опции:

- Можно на 30 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
 - **возвышенные вознаграждения** 30 очков каждое
 - Можно приобрести до двух дополнительных уровней мастерства 25 очков/уровень
 - Можно взять что-то одно из следующего:
 - низший очаг превращения 10 очков
 - высший очаг перемен 20 очков
 - возвышенный очаг заклинания 25 очков
 - Можно взять что-то одно из следующего:
 - диск Тзинча (с. 63) 25 очков
 - пылающая колесница Тзинча в качестве приданного транспорта 50 очков
- Если герольд Тзинча берёт пылающую колесницу Тзинча, он становится наездником колесницы, заменяя возвышенного огневика, и теряет специальное правило «независимый персонаж».

ВОЗВЫШЕННЫЙ ОГНЕВИК ТЗИНЧА

50 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Пехота (персонаж)	1 возвышенный огневик	39

Демонические дары:

- голубой огонь Тзинч
- розовый огонь Тзинча

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж
- варп-пламя

Огневики не имеют ни личности, ни сознания и существуют исключительно ради того, чтобы распространять свой трансмутирующий огонь во всем мире. Вот почему их нельзя ввести в заблуждение или обмануть. К несчастью, огневики также лишены и любых жизненно важных органов, наличие которых помогло бы разбить тварь на части, чтобы одолеть её. С подобными отродьями следует сражаться вне досягаемости их пламени, если позволяет ситуация. Если вы вынуждены биться с огневиком вблизи, не забывайте, что, лишь вложив всю мощь своего оружия «Немезида», вы сможете убить демона прежде, чем его пламя вергнет вас в вечное проклятие.

Верховный гроссмейстер Янус, «Гримуар Пургатус», том XIII

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

ЭПИДЕМИЙ

110 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Эпидемий	5	5	5	5	4	4	4	8	-	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)	52

Демонические дары:

- чумной меч
- низший очаг вирулентности

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж

- учёт жертв эпидемии
- очень крупногабаритный

ГЕРОЛЬД НУРГЛА

45 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Герольд Нургла	5	5	5	5	2	4	3	8	-	Пехота (персонаж)	1 герольд Нургла	47

Демонические дары:

- чумной меч

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж

Псайкер:

Герольд Нургла, усовершенствованный до псайкера, генерирует свои силы из дисциплин биомантии, демонологии и чумы.

Опции:

- Можно на 30 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое
 - возвышенные вознаграждения 30 очков каждое
- Можно приобрести до двух уровней мастерства 25 очков/уровень
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - низший очаг вирулентности 10 очков
 - высший очаг плодородия 25 очков
 - возвышенный очаг заразы 25 очков
- Можно взять паланкин Нургла (с. 63) 40 очков

МАСКА СЛААНЕШ

75 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Маска Слаанеш	7	6	4	3	2	7	5	8	-	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)	58

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

- вечный танец
- ударил-отступил
- сверхъестественные рефлексы

ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ

45 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Герольд Слаанеш	7	6	4	3	2	7	4	8	-	Пехота (персонаж)	1 герольд Слаанеш	54

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- независимый персонаж

Псайкер:

Герольд Слаанеш, усовершенствованный до псайкера, генерирует свои силы из дисциплин телепатии, демонологии и невоздержанности.

Опции:

- Можно на 30 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения 10 очков каждое
 - высшие вознаграждения 20 очков каждое
 - возвышенные вознаграждения 30 очков каждое
- Можно приобрести до двух уровней мастерства 25 очков/уровень
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - низший очаг грации 10 очков
 - высший очаг быстроты 20 очков
 - возвышенный очаг заблуждения 30 очков
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - скакун Слаанеш (с. 63) 15 очков
 - колесница искательниц в качестве приданного транспорта 30 очков
 - возвышенная колесница искательниц в качестве приданного транспорта 80 очков

Если герольд Слаанеш берёт колесницу или возвышенную колесницу искательниц, он становится наездником колесницы, заменяя возвышенную обольстительницу, и теряет специальное правило «независимый персонаж».

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

КРОВОПУСКАТЕЛИ КХОРНА

100 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Кровопускатель	5	5	4	3	1	4	1	7	6+	Пехота	10 кровопускателей	29
Кровавый жнец	5	5	4	3	1	4	2	7	6+	Пехота (персонаж)		

Демонические дары:

- адский клинок

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно включить до десяти дополнительных кровопускателей 10 очков / модель
- Одного кровопускателя можно усовершенствовать до кровавого жнеца 5 очков
- Кровавый жнец может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
- Один кровопускатель может взять музыкальный инструмент Хаоса 10 очков
- Другой кровопускатель может взять икону Хаоса 10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до знамени крови 10 очков

РОЗОВЫЕ УЖАСЫ ТЗИНЧА

90 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Розовый ужас	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Пехота	10 Розовых ужасов	38
Переливчатый ужас	3	3	3	3	1	3	2	7	-	Пехота (персонаж)		

Специальные правила:

- Голубые ужасы
- братство чернокнижников
- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- проявление магии

Псайкер:

Розовые ужасы генерируют свои силы из дисциплин **демонологии** и **перемен**.

Опции:

- Можно включить до десяти дополнительных Розовых ужасов 9 очков / модель
- Одного Розового ужаса можно усовершенствовать до Переливчатого ужаса 5 очков
- Переливчатый ужас может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
- Один Розовый ужас может взять музыкальный инструмент Хаоса 10 очков
- Другой Розовый ужас может взять икону Хаоса 10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до проклятого штандарта 10 очков

ЧУМОНОСЦЫ НУРГЛА

90 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Чумоносец	3	3	4	4	1	2	1	7	-	Пехота	10 чумоносцев	47
Зачумлённый	3	3	4	4	1	2	2	7	-	Пехота (персонаж)		

Демонические дары:

- чумной меч

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно включить до десяти дополнительных чумоносцев 9 очков / модель
- Одного чумоносца можно усовершенствовать до зачумлённого 5 очков
- Зачумлённый может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
- Один чумоносец может взять музыкальный инструмент Хаоса 10 очков
- Другой чумоносец может взять икону Хаоса 10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до чумного знамени 10 очков



ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

ДЕМОНЕССЫ СЛААНЕШ

90 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Демонесса	5	4	3	3	1	5	2	7	-	Пехота	10 демонесс	54
Обольстительница	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Пехота (персонаж)		

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно включить до десяти дополнительных демонесс 9 очков/модель
- Одну демонессу можно усовершенствовать до обольстительницы 5 очков
- Обольстительница может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
- Одна демонесса может взять музыкальный инструмент Хаоса 10 очков
- Другая демонесса может взять икону Хаоса 10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до восхитительного штандарта 10 очков

НУРГЛИКИ

45 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Свора нургликов	3	3	3	3	4	3	4	7	-	Пехота	3 своры нургликов	50

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность

- глубокий удар
- проникновение
- стаи

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных подставок нургликов 15 очков/подставка



ПРИДАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

КРОВАВЫЙ ТРОН КХОРНА

75 очков

	BS	F	Броня S	R	HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы	С.
Кровавый трон	0	12	12	10	3	Техника (колесница, открытая)	1 Кровавый трон	32

Специальные правила:

- демон Кхорна
- глубокий удар
- кровавый пир
- тотем нескончаемого кровопускания

Транспортная вместимость:

- 1 герольд Кхорна



ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

КРОВОДАВЫ КХОРНА

135 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Кроводав	5	5	5	4	3	4	3	7	6+	Кавалерия	3 кроводава	30
Кровавый охотник	5	5	5	4	3	4	4	7	6+	Кавалерия (персонаж)		

Демонические дары:

- адский клинок

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных кроводавов 45 очков/модель
- Одного кроводава можно усовершенствовать до кровавого охотника 5 очков
- Кровавый охотник может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое
- Один кроводав может взять музыкальный инструмент Хаоса 10 очков
- Другой кроводав может взять икону Хаоса 10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до знамени крови 10 очков

ОГНЕВИКИ ТЗИНЧА

69 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Огневик	2	4	4	4	2	4	2	7	-	Прыжковая пехота	3 огневика Тзинча	39
Пирометатель	2	5	4	4	2	4	2	7	-	Прыжковая пехота (персонаж)		

Демонические дары:

- пламя Тзинча

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- варп-пламя

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных огневиков 23 очка/модель
- Одного огневика можно усовершенствовать до пирометателя 5 очков
- Пирометатель может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения** 10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения** 20 очков каждое

ТВАРЬ НУРГЛА

52 очка

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Тварь Нургла	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	-	Зверь	1 тварь Нургла	48

Специальные правила:

- ищущий внимания
- демон Нургла
- демоническая нестабильность

- глубокий удар
- оно неубиваемо
- отравленное (4+)
- склизкий след
- очень крупногабаритный

Опции:

- Можно включить до восьми дополнительных тварей Нургла 52 очка/модель

ИЗВЕРГИ СЛААНЕШ

105 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Изверг Слаанеш	4	0	4	4	3	6	3	7	-	Зверь	3 изверга Слаанеш	57

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

- разрушительная песнь
- усыпляющий мускусный запах
- очень крупногабаритный

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных извергов Слаанеш 35 очков/модель

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

ГОНЧИЕ КХОРНА

80 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Гончая	5	0	4	4	2	4	2	7	6+	Зверь	5 гончих	31

Демонические дары:

- ошейник Кхорна

Специальные правила:

- демон Кхорна
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- разведчик

Опции:

- Можно включить до пятнадцати дополнительных гончих.....16 очков/модель

КРИКУНЫ ТЗИНЧА

75 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Крикун	3	0	4	4	2	4	3	7	-	Гравицикл	3 крикуна	41

Специальные правила:

- демон Тзинча
- демоническая нестабильность

- глубокий удар
- укус миноги
- разрезающая атака

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных крикунов.....25 очков/модель

ЧУМНЫЕ ТРУТНИ НУРГЛА

126 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Чумной трутень	3	3	4	5	3	2	3	7	-	Кавалерия с реактивными ранцами	3 чумных трутня	49
Хвореносец	3	3	4	5	3	2	4	7	-	Кавалерия с реактивными ранцами (персонаж)		

Демонические дары:

- чумной меч

Специальные правила:

- демон Нургла
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- очень крупногабаритный

Опции:

- Можно включить до шести дополнительных чумных трутней.....42 очка/модель
- Одного чумного трутня можно усовершенствовать до хвореносца.....5 очков
- Хвореносец может на 20 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения.....10 очков каждое
 - высшие вознаграждения.....20 очков каждое
- Один чумной трутень может взять музыкальный инструмент Хаоса.....10 очков
- Другой чумной трутень может взять икону Хаоса.....15 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до чумного знамени.....25 очков
- Вся боевая единица может взять мёртвые головы.....5 очков/модель
- Вся боевая единица может взять что-то одно из следующего:
 - гнильный хоботок.....5 очков/модель
 - ядовитое жало.....5 очков/модель

ФУРИИ ХАОСА

35 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Фурия Хаоса	3	0	4	3	1	4	1	2	-	Прыжковая пехота	5 фурий Хаоса	59

Специальные правила:

- демон
- демоническая нестабильность
- глубокий удар

Опции:

- Можно включить до пятнадцати дополнительных фурий Хаоса.....6 очков/модель
- Вся боевая единица может приобрести один из следующих видов усовершенствований:
 - демон Кхорна.....2 очка/модель
 - демон Тзинча.....1 очко/модель
 - демон Нургла.....2 очка/модель
 - демон Слаанеш.....2 очка/модель

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

ИСКАТЕЛЬНИЦЫ СЛААНЕШ

60 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Искательница	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Кавалерия	5 искательниц Слаанеш	55
Сердцеедка	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Кавалерия (персонаж)		

Специальные правила:

- обострённые чувства
- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность
- глубокий удар
- фланговый обход

Опции:

- Можно включить до пятнадцати дополнительных искательниц.....12 очков/модель
- Одну искательницу можно усовершенствовать до сердцеедки.....5 очков
- Сердцеедка может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **низшие вознаграждения**.....10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**.....20 очков каждое
- Одна искательница может взять музыкальный инструмент Хаоса.....10 очков
- Другая искательница может взять икону Хаоса.....10 очков
 - икону Хаоса можно усовершенствовать до восхитительного штандарта.....20 очков

АДСКИЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ СЛААНЕШ

60 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.																																							
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Пехота (персонаж)	1 возвышенная обольстительница	56																																							
<table> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>Г</td><td>Броня</td><td>Г</td><td colspan="6"></td></tr> <tr> <td></td><td>BS</td><td>F</td><td>S</td><td>R</td><td>HP</td><td></td><td>Класс боевой единицы</td><td>Состав боевой единицы</td><td>С.</td><td colspan="3"></td></tr> <tr> <td>Адский Свежеватель Слаанеш</td><td>4</td><td>11</td><td>11</td><td>10</td><td>2</td><td></td><td>Техника (колесница, скоростная, открытая)</td><td>1 Адский Свежеватель</td><td>56</td><td colspan="3"></td></tr> </table>																	Г	Броня	Г								BS	F	S	R	HP		Класс боевой единицы	Состав боевой единицы	С.				Адский Свежеватель Слаанеш	4	11	11	10	2		Техника (колесница, скоростная, открытая)	1 Адский Свежеватель	56			
				Г	Броня	Г																																													
	BS	F	S	R	HP		Класс боевой единицы	Состав боевой единицы	С.																																										
Адский Свежеватель Слаанеш	4	11	11	10	2		Техника (колесница, скоростная, открытая)	1 Адский Свежеватель	56																																										

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность (только у возвышенной обольстительницы)
- глубокий удар

- измелчитель плоти (только у Адского Свежевателя)
- чутьё душ (только у возвышенной обольстительницы)

Транспортная вместимость:

- 1 возвышенная обольстительница

Примечание авторов: возвышенная обольстительница не может высаживаться из Адского Свежевателя. Когда Адский Свежеватель уничтожается, возвышенная обольстительница также удаляется из игры как потеря.



ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ДУШЕДРОБИТЕЛЬ

135 очков + опции

	WS	BS	S	Броня		F	S	R	I	A	HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы	С.
Душедробитель	3	3	6	13	13	11	3	4	4			Техника (шагоход)	1 душедробитель	60

Демонические дары:

- пушка «Пожинатель»
- железная клешня

Специальные правила:

- демоническая выносливость
- глубокий удар

Опции:

- Должен быть усовершенствован до кого-то одного из следующего:
 - демон Кхорна.....*бесплатно*
 - демон Тзинча.....*5 очков*
 - демон Нургла.....*15 очков*
 - демон Слаанеш.....*15 очков*
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - губительный поток.....*20 очков*
 - взгляд варпа.....*25 очков*
 - обстрел флегмой.....*30 очков*
- Можно взять варповый меч.....*25 очков*

ЧЕРЕПУШКА КХОРНА

125 очков

	BS	Броня		F	S	R	HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы	С.
Черепушка Кхорна	5	12	12	10	3			Техника (колесница, открытая)	1 черепушка Кхорна	33

Демонические дары:

- черепушка

Специальные правила:

- демон Кхорна
- глубокий удар
- кровавый пир

Примечание авторов: в отличие от других колесниц, черепушка имеет транспортную вместимость, равную 0, и потому у неё нет наездника. В остальном черепушка и её экипаж следуют всем правилам для колесниц.

ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА ТЗИНЧА

100 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	С.
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Пехота (персонаж)	1 возвышенный огневик	40
		Г Броня Г										
	BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы				Состав боевой единицы	С.	
Пылающая колесница	3	10	10	10	3	Техника (колесница, скоростная, открытая, скиммер)				1 пылающая колесница	40	

Специальные правила:

- аура перемен (только у пылающей колесницы)
- демон Тзинча
- демоническая нестабильность (только у возвышенного огневика)
- глубокий удар
- варп-пламя (только у возвышенного огневика)

Демонические дары (только у возвышенного огневика):

- голубой огонь Тзинча
- розовый огонь Тзинча

Транспортная вместимость:

- 1 возвышенный огневик или герольд Тзинча

Опции:

- Пылающая колесница может взять экипаж из Голубых ужасов.....*10 очков*
- Возвышенный огневик может на 20 очков набрать демонических вознаграждений в любой комбинации:
 - низшие вознаграждения.....*10 очков каждое*
 - высшие вознаграждения.....*20 очков каждое*

Примечание авторов: возвышенный огневик не может высаживаться из пылающей колесницы. Когда пылающая колесница уничтожается, возвышенный огневик также удаляется из игры как потеря.



ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

КАВАЛЬКАДА ИСКАТЕЛЬНИЦ

Каждая кавалькада искательниц считается за эскадрон из 1–3 моделей колесниц искательниц Слаанеш или возвышенных колесниц искательниц Слаанеш, выбранных в любой комбинации.

КОЛЕСНИЦА ИСКАТЕЛЬНИЦ СЛААНЕШ

40 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Пехота (персонаж)	1 возвышенная обольстительница	55
Г Броня Г												
	BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы				Состав боевой единицы	C.	
Колесница искательниц	4	11	11	10	2	Техника (колесница, скоростная, открытая)				1 колесница искательниц	55	

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность (только у возвышенной обольстительницы)
- глубокий удар
- измельчитель плоти (только у колесницы искательниц)

Транспортная вместимость:

- 1 возвышенная обольстительница или герольд Слаанеш

Опции:

- Возвышенная обольстительница может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **нижние вознаграждения**.....10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**.....20 очков каждое

Примечание авторов: возвышенная обольстительница не может высаживаться из колесницы искательниц. Когда колесница искательниц уничтожается, возвышенная обольстительница также удаляется из игры.



ВОЗВЫШЕННАЯ КОЛЕСНИЦА ИСКАТЕЛЬНИЦ

75 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:	C.
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Пехота (персонаж)	1 возвышенная обольстительница	55
Г Броня Г												
		BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы			Состав боевой единицы	C.	
Возвышенная колесница искательниц		4	11	11	10	4	Техника (колесница, скоростная, открытая)			1 возвышенная колесница искательниц	55	

Специальные правила:

- демон Слаанеш
- демоническая нестабильность (только у возвышенной обольстительницы)
- глубокий удар
- измельчитель плоти (только у возвышенной колесницы искательниц)

Транспортная вместимость:

- 1 возвышенная обольстительница или герольд Слаанеш

Опции:

- Возвышенная обольстительница может на 20 очков набрать **демонических вознаграждений** в любой комбинации:
 - **нижние вознаграждения**.....10 очков каждое
 - **высшие вознаграждения**.....20 очков каждое

Примечание авторов: возвышенная обольстительница не может высаживаться из возвышенной колесницы искательниц. Когда возвышенная колесница искательниц уничтожается, возвышенная обольстительница также удаляется из игры.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Все приведённые здесь правила и таблицы сокращены для простоты пользования справкой. Если вам необходим полный текст того или иного правила, загляните в соответствующую статью на указанной странице книги.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ (с. 26–27)

Демоны могут присоединяться только к боевым единицам, полностью состоящим из демонов, которые входят в один с ними союз.

Демон Кхорна: демон, яростное нападение, ненависть (демоны Слаанеш). Атаки колесниц по правилу «молот ярости» отыгрываются с силой 7.

Демон Тзинча: демон, ненависть (демоны Нургла); +3 к лидерству при проявлении психосит; перебрасывание всех спас-бросков при выпадении 1.

Демон Нургла: демон, ненависть (демоны Тзинча), скрытый пеленой, медленно и неумолимо, оборонительные гранаты.

Демон Слаанеш: демон, проворность, ненависть (демоны Кхорна), раздражающее. Боевые единицы с этим специальным правилом бегут или двигаются с максимальной скоростью на дополнительные +3" (кавалерия пробегает +6" вместо этого).

Демоническая нестабильность: нельзя присоединяться к моделям (и нельзя присоединять их) без этого специального правила; автоматическое прохождение тестов на подавление огнём, устрашение и боевой дух.

Когда боевая единица со специальным правилом «демоническая нестабильность» проигрывает наступление, она должна пройти тест на демоническую нестабильность на этапе проверки боевого духа в подфазе схватки, придерживаясь следующего порядка действий:

1) Пройдите тест на лидерство. Если выпадает дубль 1 или дубль 6, присутствие демонов становится неустойчивым:

- *Дубль 1 – реальность мерцает:* все ранения, полученные боевой единицей во время этой фазы, восстанавливаются. Любые модели этой боевой единицы, которые были удалены как потери во время этой фазы, немедленно возвращаются в игру, вставая в боевое построение на расстоянии не менее чем в 1" от вражеских моделей. Если боевая единица вернувшейся модели связана боем, вернувшаяся модель немедленно проводит манёвр ввязывания в бой.
- *Дубль 6 – изгнана!:* удалите всю боевую единицу из игры как потерю. Вражеские боевые единицы, которые были связаны боем только с изгнанной боевой единицей, немедленно объединяются.

2) Теперь, при условии, что не выпал дубль 1 или дубль 6, сравните значение броска кубика с показателем лидерства демонов, учитывая модификаторы. За каждую единицу, которой боевой единице не хватило для успешного прохождения теста на демоническую нестабильность, она получает одно дополнительное ранение, причём любого рода спас-броски не допускаются.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА (с. 26)

D6	Особенность военачальника
1	Воплощение смерти: рукопашное вооружение военачальника имеет правило «мгновенная смерть».
2	Истребитель смертных: военачальник и его боевая единица имеют правило «ненависть».
3	Вестник рока: пока военачальник жив, все враги имеют -1 к лидерству при тестах на устрашение.
4	Бессмертный командующий: дружественные боевые единицы в пределах 12" от военачальника могут перебрасывать тесты на демоническую нестабильность.
5	Властелин нереальности: пока военачальник жив, вы можете перебрасывать результаты по таблице варп-шторма.
6	Варп-маяк: дружественные демоны, прибывающие посредством глубокого удара в пределах 6" от военачальника, не смещаются.

ТАБЛИЦА ВАРП-ШТОРМА (с. 27)

Бросайте 2D6 в начале каждой вашей фазы стрельбы.

2D6	Результат
2	Шторм утихает: все боевые единицы (дружественные или вражеские) со специальным правилом «демоническая нестабильность» немедленно проходят тест на демоническую нестабильность.
3	Кара богов: случайным образом выбранный персонаж (дружественный или вражеский) со специальным правилом «демоническая нестабильность» немедленно проходит тест на демоническую нестабильность, кинув 3D6. Если в данный момент на столе нет таких персонажей, действует результат «варп успокоился».
4	Варп-отлив: все демоны получают штраф -1 к своему непробиваемому спас-броску до следующего броска по таблице варп-шторма.
5	Огненный ураган: бросьте D6 за каждую невовлечённую в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Нургла (или модели с меткой Нургла), и каждую невовлечённую в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 поместите маркер большого взрыва центром точно над любой моделью этой боевой единицы, и после этого он смещается. Сразу после определения окончательной позиции маркера взрыва каждая боевая единица (дружественная или вражеская) получает количество попаданий с силой 4 и AP5, равное числу моделей в этой боевой единице, хотя бы частично накрытых маркером взрыва. Эта атака имеет специальные правила «навесная стрельба» и «укрытие не спасает».
6	Гилья, замечательная гилья: бросьте D6 за каждую невовлечённую в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Тзинча (или модели с меткой Тзинча), и каждую невовлечённую в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 эта боевая единица получает D6 попаданий с силой 4 и AP3 и специальными правилами «отравленное (4+)» и «укрытие не спасает». Техника получает попадание по своей бортовой броне.
7	Варп успокоился: на этот раз ничего не случается...
8	Тёмный Князь жаждет: бросьте D6 за каждую невовлечённую в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Кхорна (или модели с меткой Кхорна), и каждую невовлечённую в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 эта боевая единица получает D6 попаданий с силой 6, AP– и специальными правилами «раздражающее» и «укрытие не спасает». Техника получает попадание по своей бортовой броне.
9	Гнев Кхорна: бросьте D6 за каждую невовлечённую в бой дружественную боевую единицу, содержащую одного или более демонов Слаанеш (или модели с меткой Слаанеш), и каждую невовлечённую в бой вражескую боевую единицу на столе. При выпадении 6 поместите маркер взрыва центром точно над любой моделью этой боевой единицы, а потом сместите его. Сразу после определения окончательной позиции маркера взрыва каждая боевая единица (дружественная или вражеская) получает количество попаданий с силой 8 и AP3, равное числу моделей в этой боевой единице, хотя бы частично накрытых маркером взрыва. Эти попадания имеют специальное правило «навесная стрельба».
10	Поднимается варп-ветер: все демоны получают бонус +1 к своему непробиваемому спас-броску до следующего броска по таблице варп-шторма.
11	Одержимость демонами: случайным образом выберите на столе одного вражеского псайкера (кроме техники), у которого нет специального правила «демон». Выбранный псайкер должен пройти тест на лидерство, кинув 3D6. В ином случае он удаляется как потеря, причём любого рода спас-броски не допускаются. Если тест на лидерство провален, то перед удалением псайкера поместите нового герольда Кхорна, Тзинча, Нургла или Слаанеш (на ваш выбор) где угодно в пределах 6" от погибшей модели, но не ближе чем в 1" от любой боевой единицы (дружественной или вражеской) и непроходимого ландшафта. Герольд не может объявлять о нападении в том ходе, в котором овладел псайкером, но в остальном может действовать как обычно и находится под вашим управлением. Если у вас нет запасной модели герольда или его невозможно расположить на столе в соответствии с вышеприведёнными указаниями, тогда выбранный псайкер удаляется как потеря, но герольд не выставляется. Если подходящего псайкера нет, действует результат «варп успокоился».
12	Призванные из варпа*: 2D6+3 кровопускателей, Розовых ужасов, чумноосцев или демонесс (на ваш выбор) немедленно прибывают на стол посредством глубокого удара под ваше руководство.

* У этих боевых единиц нет усовершенствований, и за них даются победные очки как обычно.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ АТРИБУТЫ (с. 63)

Ошейник Кхорна: +2 к броскам по правилу «отриньте ведьмовство».

Гильный хоботок: атаки ближнего боя имеют правило «отравленное (3+)».

Ядовитое жало: одна из атак этой модели имеет правило «мгновенная смерть».

Закалённая варпом броня: +3 к спас-броску за броню.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СКАКУНЫ (с. 63)

Джаггернаут Кхорна: +1 к стойкости, +1 рана, +1 атака; становится кавалерией.

Диск Тзинча: +1 атака; становится гравциклом.

Паланкин Нургла: +2 раны, +1 атака, очень крупногабаритный.

Скакун Слаанеш: +1 атака, обострённые чувства, фланговый обход; становится кавалерией.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ (с. 66–67)

НИЗШИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

- D6 Демоническое вознаграждение**
- 0) **Магическое оружие:** эфирный клинок. Демоны Кхорна могут выбрать секиру Кхорна, демоны Тзинча могут выбрать посох перемен, демоны Нургла могут выбрать чумной цеп, демоны Слаанеш могут выбрать похищающий сознание меч.
- 1) **Пылающая кровь:** всякий раз, когда демон получает неспасённое ранение в ближнем бою, вражеская боевая единица, нанеся это ранение, получает D3 попаданий с силой 4 и AP5 (без спас-бросков за укрытие).
- 2) **Рассекающий удар:** в ближнем бою выпадение 6 при бросках на попадание отыгрывается с удвоенной силой.
- 3) **Разьедающее дыхание:**
- | Дальность | S | AP | Класс |
|-----------|---|----|-----------------------------|
| Шаблон | 5 | 5 | Штурмовое I, губитель брони |
- 4) **Нарушитель заклинаний:** несокрушимая воля.
- 5) **Варповое дыхание:**
- | Дальность | S | AP | Класс |
|-----------|---|----|----------------------------|
| 18" | 8 | 4 | Штурмовое I, душесжигатель |
- 6) **Шагающий по варпу:** демон и его боевая единица прибавляют +1 к своим броскам на резерв.

ВЫСШИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

- D6 Демоническое вознаграждение**
- 0) **Высшее магическое оружие:** высший эфирный клинок. Демоны Кхорна могут выбрать клинок крови, демоны Тзинча могут выбрать мутационный варповый клинок, демоны Нургла могут выбрать пагубный меч, демоны Слаанеш могут выбрать плоть отчаяния.
- 1) **Корпулентность:** +1 рана, оно неубиваемо.
- 2) **Демоническая выносливость:** не ведая боли (4+).
- 3) **Тёмное благословение:** перебрасывание проваленных непробиваемых спас-бросков.
- 4) **Адский взгляд:**
- | Дальность | S | AP | Класс |
|-----------|---|----|------------------------|
| 18" | 8 | 1 | Штурмовое I, лэнс-копё |
- 5) **Прикосновение небытия:** ближние атаки имеют специальные правила «губитель брони» и «губитель плоти».
- 6) **Непробиваемая шкура:** спас-бросок за броню на 3+.

ВОЗВЫШЕННЫЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

- D6 Демоническое вознаграждение**
- 0) **Выкованный в преисподней артефакт:** демон имеет выкованный в преисподней артефакт на ваш выбор (с. 65).
- 1) **Дважды благословенный:** снова сделайте бросок по таблице, в дальнейшем перебрасывая результат 1, и сделайте один бросок по таблице низших вознаграждений.
- 2) **Создатель разломов:** в конце любой фазы наступления, в которой этот демон нанёс одно или более неспасённых ранений, бросьте 2D6, прибавляя 1 к общей сумме за каждые полные 3 неспасённых ранения, нанесённых демоном в этой фазе. Если общая сумма 9 или больше, создается новая боевая единица демонов, как указано в описании результата «призванные из варпа» (с. 27).
- 3) **Душеед:** в конце любой фазы наступления, в которой демон нанёс одно или более неспасённых ранений, бросьте D6. При выпадении 2+ ему прибавляется одна рана (максимум до 10).
- 4) **Дьявольское бешенство:** ярость, неистовство.
- 5) **Варповые оковы:** когда демона убивают первый раз, он не удаляется из игры как потеря, но удаляется с поля боя. Любая вражеская боевая единица, которая была связана боем с одной только этой моделью, немедленно объединяется. Затем демон переходит в действующий резерв с одной оставшейся раной.
- 6) **Ветер Хаоса:**
- | Дальность | S | AP | Класс |
|-----------|-----|----|---------------------------|
| 24" | 2D6 | 4 | Штурмовое I, взрыв, поток |
- Поток:** сразу после обозначения цели сделайте бросок, чтобы определить силу. При выпадении 11 или 12 ветер Хаоса отыгрывается с силой 10 и правилом «большой взрыв».



ИКОНЫ ХАОСА (с. 64)

При определении результатов наступления прибавьте единицу к своей общей сумме, если в этом бое связана одна или более дружественных боевых единиц с иконой Хаоса.

Если вы ставите первую модель дружественной боевой единицы, прибывающей посредством глубокого удара, в пределах 6" от иконы Хаоса, вступают в силу следующие правила:

- Если совершающая глубокий удар боевая единица и боевая единица с иконой Хаоса состоят в одном демоническом союзе, тогда боевая единица, совершающая глубокий удар, не смещается.
- Если совершающая глубокий удар боевая единица и боевая единица с иконой Хаоса состоят в разных демонических союзах, но полностью состоят из демонов, тогда боевая единица, пытающаяся совершить глубокий удар, смещается на D6".
- Если в любой из боевых единиц есть не демоны, икона Хаоса не действует.

Знамя крови: раз в игру боевая единица нападает на 6+D6".

Проклятый штандарт: раз в игру, когда боевая единица стреляет или пытается проявить психосилу «колдовской огонь», любая цель, получившая попадание от этой атаки, получает дополнительные 2D6 попаданий с силой 4 и AP–.

Чумное знамя: раз в игру на время подфазы схватки рукопашное вооружение боевой модели имеет правило «отравленное (2+)».

Восхитительный штандарт: раз в игру на время подфазы схватки все модели, связанные боем с боевой единицей с этим знаменем, получают –D3 к своему навыку ближнего боя. Демоны Слаанеш и модели с меткой Слаанеш невосприимчивы.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ХАОСА (с. 64)

Когда боевая единица с музыкальным инструментом Хаоса успешно проводит бросок на резервы, вы можете выбрать другую боевую единицу демонов, которой ещё предстоит сделать бросок на резервы в этом ходе. Выбранная боевая единица автоматически прибывает из резерва.

Музыкальные инструменты Хаоса могут повлиять на определенные результаты таблицы варп-шторма:

- Если вы выбрасываете результат «гнев Кхорна», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Кхорна с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если вы выбрасываете результат «огненный ураган», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Тзинча с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если вы выбрасываете результат «гниль, замечательная гниль», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Нургла с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.
- Если вы выбрасываете результат «Тёмный Князь жаждет», вы можете перебросить один кубик, чтобы определить, получит ли боевая единица попадание за каждую дружественную модель демона Слаанеш с инструментом Хаоса, находящуюся в настоящий момент на столе, или нет.

ПСИХОСИЛЫ (с. 68-69)

ДИСЦИПЛИНА ПЕРЕМЕН

БАЗОВАЯ СИЛА МЕРЦАЮЩИЙ ОГОНЬ ТЗИНЧА

1-3 варп-заряда. Колдовской огонь.
Мерцающий огонь Тзинча имеет класс «штормовое 2D6», если вы тратите 1 пункт варп-заряда, «штормовое 3D6», если тратите 2 пункта варп-заряда, и «штормовое 4D6», если тратите 3 пункта варп-заряда.

Дальность	S	AP	Класс
24"	5	4	Душесжигатель, варп-пламя

1-2. ОГНЕННЫЙ ШТОРМ ТЗИНЧА 1 варп-заряд. Колдовской огонь.

Дальность	S	AP	Класс
24"	D6+1	-	Штормовое 1, взрыв, варп-пламя

3-4. СТРЕЛА ИЗМЕНЕНИЯ 1 варп-заряд. Луч.

Дальность	S	AP	Класс
24"	D6+4	2	Штормовое 1, варп-пламя

5-6. ВРАТА В АД 2 варп-заряда Колдовской огонь.

Дальность	S	AP	Класс
18"	D6+4	1	Штормовое 1, взрыв, варп-пламя

ДИСЦИПЛИНА ЧУМЫ

БАЗОВАЯ СИЛА ПОТОК ПОРЧИ

1 варп-заряд. Колдовской огонь.

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	-	3	Штормовое 1, отравленное (4+)

12. ЧУМНОЙ ВЕТЕР 1 варп-заряд. Колдовской огонь. Не воздействует на технику.

Дальность	S	AP	Класс
12"	1	2	Штормовое 1, большой взрыв, отравленное (4+)

3-4. МИАЗМЫ МОРА

1 варп-заряд. Благословение.

В начале каждой подфазы схватки бросайте D3. Все вражеские боевые единицы, связанные боем с псайкером или его боевой единицей, до конца фазы получают штраф к своим показателям навыка ближнего боя и инициативы, равный выпавшему результату.

5-6. ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ КАРА. 2 варп-заряда. Новая звезда.

Дальность 12". Каждая выбранная в качестве цели боевая единица должна пройти тест на стойкость или получит ранение (без спас-бросков за броню или укрытие). Если модель погибла, её боевая единица должна пройти ещё один тест на стойкость, иначе получит ранение (без спас-бросков за броню или укрытие). Повторяйте этот процесс до тех пор, пока тест не будет успешно пройден или боевая единица не будет уничтожена.

ДИСЦИПЛИНА НЕ ВОЗДЕРЖАННОСТИ

БАЗОВАЯ СИЛА ПЛЕТЬ СЛААНЕШ

1 варп-заряд. Луч.

Дальность	S	AP	Класс
24"	6	-	Штормовое 1, раздирающее

1-2. ПОКОРНОСТЬ

1 варп-заряд. Проклятие.

Цель: 1 вражеская боевая единица в пределах 18".

Цель получает штраф -5 к своей инициативе и не может ни использовать специальное правило «контратака», ни вести упреждающий огонь.

3-4. ПАВАНА СЛААНЕШ

1 варп-заряд. Сосредоточенный колдовской огонь.

Дальность 24". Цель должна пройти тест на лидерство, иначе получит ранение (без спас-бросков за броню или укрытие). Если цель погибла, случайным образом выберите другую модель в боевой единице. Эта модель тоже должна пройти тест на лидерство, иначе получит ранение (без спас-бросков за броню или укрытие). Повторяйте этот процесс, пока тест не будет успешно пройден или боевая единица не будет уничтожена.

5-6. КАКОФОНИЧЕСКИЙ ХОР

2 варп-заряда. Новая звезда.

Дальность 12". Каждая выбранная в качестве цели боевая единица кидает 2D6 и вычитает из этого результата свой показатель лидерства; она получает число ранений (без спас-бросков за броню или укрытие), равное этой разнице. Затем она проходит тест на подавление огнём.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОЧАГИ (с. 67)

Низший – отречение: несокрушимая воля.

Низший – превращение: поставьте D3 фишек Голубых ужасов вместо 1.

Низший – вирулентность: при выпадении 6 при броске на попадание действует правило «отравленное (2+)».

Низший – грация: движение через укрытие.

Высший – ярость: ярость.

Высший – перемен: каждый ход боевая единица имеет силу D6.

Высший – плодородие: не ведая боли.

Высший – быстрота: +5 к инициативе.

Возвышенный – гнев: ненависть.

Возвышенный – заклинание: +1 к силе психосил.

Возвышенный – зараза: при выпадении 6 при броске на попадание дается дополнительное попадание с силой 4, AP- и правилом «отравленное (4+)».

Возвышенный – заблуждение: перебрасывайте проваленные броски на попадание в ближнем бою. Враги не могут отказаться от поединка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ищущий внимания (с. 48): в конце любой вражеской подфазы нападения, в которой на одну или более ваших боевых единиц успешно напали, выберите невовлеченную в бой дружественную боевую единицу тварей Нургла в пределах 12" хотя бы от одной вражеской боевой единицы, успешно завершившей нападение в этой фазе. Боевая единица из тварей Нургла немедленно нападает на эту вражескую боевую единицу.

Аура перемен (с. 40): атаки пылающей колесницы по правилу «молот ярости» имеют правило «варп-пламя» (с. 61).

Голубые ужасы (с. 38): когда Розового ужаса убивают в ближнем бою, поместите фишку рядом с его боевой единицей. На 1-м этапе инициативы одна вражеская боевая единица, связанная боем с боевой единицей Розовых ужасов (или которая была связана) в этой фазе, получает попадание с силой 2 и AP- за каждую фишку.

Демоническая выносливость (с. 60): на 2+ результаты «экипаж оглушен» и «экипаж контужен» не учитываются.

Тотем нескончаемого кровопускания (с. 32): боевые единицы демонов Кхорна в пределах 6" от герольда на Кровавом троне могут использовать очаг герольда.

Разрушительная песнь (с. 57): вражеские псайкеры в пределах 12" имеют -1 к лидерству при пси-тестах.

Измельчитель плоти (с. 56): за каждый оставшийся пункт брони

корпуса проведите D6 атак «молот ярости» с силой 4, AP- и правилом «раздирающее».

Кровавый пир (с. 32): когда попадания этой модели по правилу «молот ярости» наносят неспасённое ранение, бросьте D6 – на 4+ восстанавливается пункт брони корпуса.

Проявление магии (с. 38): боевая единица из 11–15 Розовых ужасов генерирует 2 пункта варп-заряда; из 16–20 – 3 пункта варп-заряда.

Склизкий след (с. 48): успешное нападение на боевые единицы с этим специальным правилом всегда считается за беспорядочное нападение.

Усыпляющий мускусный запах (с. 57): вражеские боевые единицы, на которые напала данная боевая единица, имеют -5 к инициативе в этой фазе.

Чутьё душ (с. 56): вы получаете число бонусных атак, равное количеству неспасённых ранений, нанесённых вашими атаками «молот ярости» в этом ходе.

Варп-пламя (с. 61): боевые единицы, получившие ранение от атаки с этим правилом, проходят тест на стойкость. При провале они получают D3 ранений (без спас-бросков за броню или укрытие). При успешном прохождении они до конца игры получают специальное правило «не ведая боли (6+)» или прибавляют +1 к броскам по правилу «не ведая боли».

ПРОФИЛИ

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Жажущий Крови	10	10	6	6	5	9	6	9	3+	FMc (ch)	28
Голубые писари	3	3	3	4	2	3	2	7	-	Jb (ch)	43
Перевёртыш	3	4	3	3	2	3	1	8	-	In (ch)	44
Эпидемий	5	5	5	5	4	4	4	8	-	In (ch)	52
Князь демонов	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Mc (ch)	59
Великий Нечистый	6	3	6	7	6	4	5	9	-	Mc (ch)	46
Герольд Кхорна	7	7	5	4	2	6	3	8	6+	In (ch)	29
Герольд Нургла	5	5	5	5	2	4	3	8	-	In (ch)	47
Герольд Слаанеш	7	6	4	3	2	7	4	8	-	In (ch)	54
Герольд Тзинча	3	4	3	3	2	3	2	8	-	In (ch)	38
Кайрос Судьбоплёт	1	6	5	5	5	2	1	9	-	FMc (ch)	42
Карнак	7	0	5	5	3	6	4	8	6+	Be (ch)	36
Хранитель Секретов	9	6	6	6	5	10	6	9	-	Mc (ch)	53
Ку'гат Чумной Отец	6	3	6	7	7	4	6	9	-	Mc (ch)	51
Повелитель Перемен	6	6	6	6	5	6	5	9	-	FMc (ch)	37
Маска Слаанеш	7	6	4	3	2	7	5	8	-	In (ch)	58
Скарбранд	10	10	6	6	5	10	6	9	3+	Mc (ch)	35
Собиратель Черепов	9	9	5	4	2	9	4	8	3+	In (ch)	34
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-	In (ch)	39

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Кровопускатель	5	5	4	3	1	4	1	7	6+	In	29
Кровяный жнец	5	5	4	3	1	4	2	7	6+	In (ch)	29
Демонесса	5	4	3	3	1	5	2	7	-	In	54
Обольстительница	5	4	3	3	1	5	3	7	-	In (ch)	54
Нурглики	3	3	3	3	4	3	4	7	-	In	50
Розовый ужас	3	3	3	3	1	3	1	7	-	In	38
Переливчатый ужас	3	3	3	3	1	3	2	7	-	In (ch)	38
Чумносец	3	3	4	4	1	2	1	7	-	In	47
Зачумлённый	3	3	4	4	1	2	2	7	-	In (ch)	47

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Тварь Нургла	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	-	Be	48
Кроводав	5	5	5	4	3	4	3	7	6+	Cv	30
Кровавый охотник	5	5	5	4	3	4	4	7	6+	Cv (ch)	30
Изверг Слаанеш	4	0	4	4	3	6	3	7	-	Be	57
Огневик Тзинча	2	4	4	4	2	4	2	7	-	In, J	39
Пирометатель	2	5	4	4	2	4	2	7	-	In, J (ch)	39

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Фурия Хаоса	5	4	3	3	1	5	4	7	-	In, J	59
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-	In (ch)	56
Гончая	5	0	4	4	2	4	2	7	6+	Be	31
Чумной трутень	3	3	4	5	3	2	3	7	-	Cv, Jp	49
Хворосолец	3	3	4	5	3	2	4	7	-	Cv, Jp (ch)	49
Крикун	3	0	4	4	2	4	3	7	-	Jb	41
Искательница	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Cv	55
Слаанеш	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Cv (ch)	55

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-	In (ch)	55
Возвышенный огневик	4	4	4	4	3	4	3	7	-	In (ch)	40

ТЕХНИКА

	WS	BS	S	Г	Броня	И	A	HP	Класс	C.	
Пылающая колесница	-	3	-	10	10	10	-	-	3	Ct, F, O, S	40
Возвышенная колесница	-	4	-	11	11	10	-	-	4	Ct, F, O	55
Искательниц	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	56
Алский Свежеватель	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	56
Колесница искательниц	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	55
Душедробитель	3	3	6	13	13	11	3	4	4	W	60
Черепушка	-	5	-	12	12	10	-	-	3	Ct, O	33
Кхорна	-	0	-	12	12	10	-	-	3	Ct, O	32
Кровавый трон Кхорна	-	0	-	12	12	10	-	-	3	Ct, O	32

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Губительный поток	Шаблон	6	4	Штурмовое 1, потоковое
Голубой огонь	18"	9	2	Тяжёлое D3, варп-пламя
Тзинча	12"	Как у владельца	-	Штурмовое 2, отравленное (4+)
Мёртвые головы	Шаблон	4	4	Штурмовое 1, варп-пламя
Пушка «Пожинатель» – твердотельный снаряд	48"	7	4	Тяжёлое 3
– флакс-снаряд	48"	7	4	Тяжёлое 3, противовоздушное
Плеть отчаяния	12"	Как у владельца	-	Штурмовое 2D6
Плеть Кхорна	12"	6	2	Штурмовое 1
Обстрел флегмой	36"	8	3	Артиллерийское 1, большой взрыв
Розовый огонь	Шаблон	5	3	Тяжёлое 1, потоковое, варп-пламя
Тзинча	36"	8	5	Тяжёлое 1, ужасные черепа, укрытие не спасает, большой взрыв
Черепушка	36"	8	5	Тяжёлое 1, ужасные черепа, укрытие не спасает, большой взрыв
Взгляд варпа	24"	10	1	Тяжёлое 1

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Секира Кхорна	-	Как у владельца	2	Рукопашное, обезглавливающий удар, специализированное оружие
Клинок крови	-	Как у владельца	2	Рукопашное, жажда крови, специализированное оружие, тяжеловесное
Пагубный меч	-	Как у владельца	-	Рукопашное, мгновенная смерть, отравленное (4+), специализированное оружие, прикосновение коррозии
Эфирный клинок	-	Как у владельца	2	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие
Высший эфирный клинок	-	+1	2	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие
Адский клинок	-	Как у владельца	3	Рукопашное
Железная клешня	-	x2	2	Рукопашное, специализированное оружие, тяжеловесное
Чумной цеп	-	+1	-	Рукопашное, зараза, специализированное оружие
Чумной меч	-	Как у владельца	-	Рукопашное, отравленное (4+), прикосновение коррозии
Посох перемен	-	+2	4	Рукопашное, контузющее, специализированное оружие, варповая гибель
Мутационный варповый клинок	-	Как у владельца	3	Рукопашное, специализированное оружие, варп-мутация
Варповый меч	-	Как у владельца	3	Рукопашное, мастерски сделанное, специализированное оружие
Похищающий сознание меч	-	Как у владельца	5	Рукопашное, раздирающее, специализированное оружие, похищение сознания

КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Классы войск: *зверь* = Be, *кавалерия* = Cv, *летающее монструозное создание* = FMc, *пехота* = In, *боевая единица с реактивным ранцем* = Jp, *гравитационный* = Jb, *прыжковая боевая единица* = J, *монструозное создание* = Mc, *персонаж* = (ch).

Классы техники: *колесница* = Ct, *скоростная* = F, *летательный аппарат* = Fl, *открытая* = O, *скиммер* = S, *шагоход* = W.

АЛТАРЬ ВОЙНЫ

В эту книгу включены шесть новых миссий, которые можно использовать, если вы или ваш оппонент играете за армию демонов Хаоса. В них показаны различные стратегии, к которым прибегают армии демонов Хаоса и которые призваны испытать ваши тактические способности командира.

СТРАТЕГИЯ

Разные армии применяют разные стратегии, отправляясь на войну, что влияет на методы ведения боевых действий. К примеру, демоны Хаоса – ужасные создания, вырывающиеся из варпа, неся смерть и отчаяние во славу своих хозяев, дабы воцарилась власть капризных богов Хаоса. В свою очередь, полки Имперской Гвардии – это многочисленные тяжёловооружённые формирования, идеально подходящие для того, чтобы растереть противника в порошок в войне на истощение или удерживая оборону в затяжной кампании.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ АЛТАРЯ ВОЙНЫ?

Использовать миссии Алтаря войны очень просто, так как они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в книге правил *Warhammer 40,000*. Эти изменения подробно объясняются далее, но все они сводятся к одному: проведите кубовку, если желаете использовать миссию Алтаря войны; если вы выиграли, то можете сделать бросок по таблице миссий Алтаря войны вместо броска по таблице миссий Вечной войны. Вот и все!

МИССИЯ

Если вы или ваш оппонент хотите играть по миссии Алтаря войны, тогда вы должны провести кубовку в начале этапа выбора миссии при проведении сражения (см. с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*).

Победивший в кубовке может решить сделать бросок по таблице миссий Вечной войны или по таблице миссий Алтаря войны для своей армии. Этот бросок определяет, какая миссия будет использоваться для битвы.

Трепещите, ибо грядёт князь демонов, облачённый в одеяния война. Он идёт, и деревья корчатся от злобы, а камни гневно кричат на равнодушное небо. Князь ищет врагов своего хозяина, ибо его пища – плоть смертных, а его вино – их души.

Кодекс Демоника

ТАБЛИЦА МИССИЙ АЛТАРЯ ВОЙНЫ ДЕМОНОВ ХАОСА

D6	Миссия
1	Вечная ночь
2	Демоническое вторжение
3	Смех кровавожадных богов
4	Тараторящие орды
5	За гранью людского понимания
6	Мир демонов

ПОЛЕ БОЯ

Карты расстановки, зоны расстановки и указания по расстановке для миссии Алтаря войны указаны в ней самой; не надо использовать карты расстановки, приведенные в книге правил *Warhammer 40,000*.

ПРОТИВНИК

Игрок, выигравший кубовку и сделавший бросок по таблице миссий Алтаря войны, далее в описаниях правил и миссий обозначается как «игрок за демонов Хаоса», а его оппонент обозначается как «противоборствующий игрок» или «неприятель». Учтите, что игрок, проигравший кубовку, во всех отношениях считается за «неприятеля» в миссии Алтаря войны, даже если он тоже играет за армию демонов Хаоса.

ВСЁ КАК ОБЫЧНО

За исключением этих трёх изменений, все правила из главы «Проведение сражения» в книге правил *Warhammer 40,000* действуют как обычно.

ВЫБОР МИССИЙ

Вместо броска по таблице миссий игроки могут договориться о миссии, по которой они хотят играть. Подборка миссии – отличный способ выявить те из них, по которым вы ещё не сражались, или отточить навыки игры по тем сценариям, которые вы уже использовали для сражений.



ВЕЧНАЯ НОЧЬ

«АД СУЩЕСТВУЕТ, И ПОРОЖДЕН ОН КОШМАРАМИ ЛЮДЕЙ».

Сражаться с демонами – все равно что биться против теней. Это сущий кошмар, потому что враг может появиться в любой момент откуда угодно. Хуже всего, если такое сражение проходит под покровом ночи: демоны прекрасно знают о преимуществе укрытия, что даёт им тьма, и зачастую нападают в тёмное время суток.

Ночные бои и без того сложны и рискованны, но в тех случаях, когда противник владеет способностью возникать из ниоткуда, опасность возрастает многократно. Становится почти невозможно разобрать, где друг, а где враг, и битва превращается в серию личных противостояний в виде отчаянных перестрелок и ожесточённых рукопашных схваток с неприятелем, неожиданно вышедшим из тьмы. Вспышки оружейного огня озаряют мрак ночи, крики умирающих и завывания демонических тварей доносятся отовсюду. Затем сражение прекращается так же внезапно, как и началось, и напуганные выжившие надеются, что прежде, чем случится следующая атака, успеет взойти рассвет.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.



ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине. Затем расположите ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*.

Разместите первичные объекты

Расположите D3+2 маркеров объектов, прежде чем стороны начнут расстановку. Противоборствующий игрок размещает первый объект, затем игрок за демонов Хаоса и т.д., пока не будет расставлено нужное количество маркеров. Объекты можно расположить где угодно на столе (но не в и не на непроходимом ландшафте, строениях или укреплениях) на расстоянии не менее 12" от края стола или другого объекта.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 124 в книге правил *Warhammer 40,000*); после этого противоборствующий игрок расставляется первым в соответствии с предписаниями специального правила «полная неразбериха». Игрок за демонов Хаоса затем расставляется таким же образом.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за демонов Хаоса ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *Warhammer 40,000*).



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 133 в книге правил *Warhammer 40,000*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, таинственные объекты, резервы.

Полная неразбериха: перед расстановкой боевой единицы (в начале битвы или когда она прибывает из резерва) игрок сперва должен кинуть D6.

При выпадении 1-4 боевую единицу целиком необходимо расположить в зоне с соответствующим номером: если боевая единица прибывает из резерва, она должна выходить на стол с соответствующего края стола или, если прибывает посредством глубокого удара, совершить глубокий удар в соответствующей зоне (хотя, разумеется, она может сместиться в другую зону).

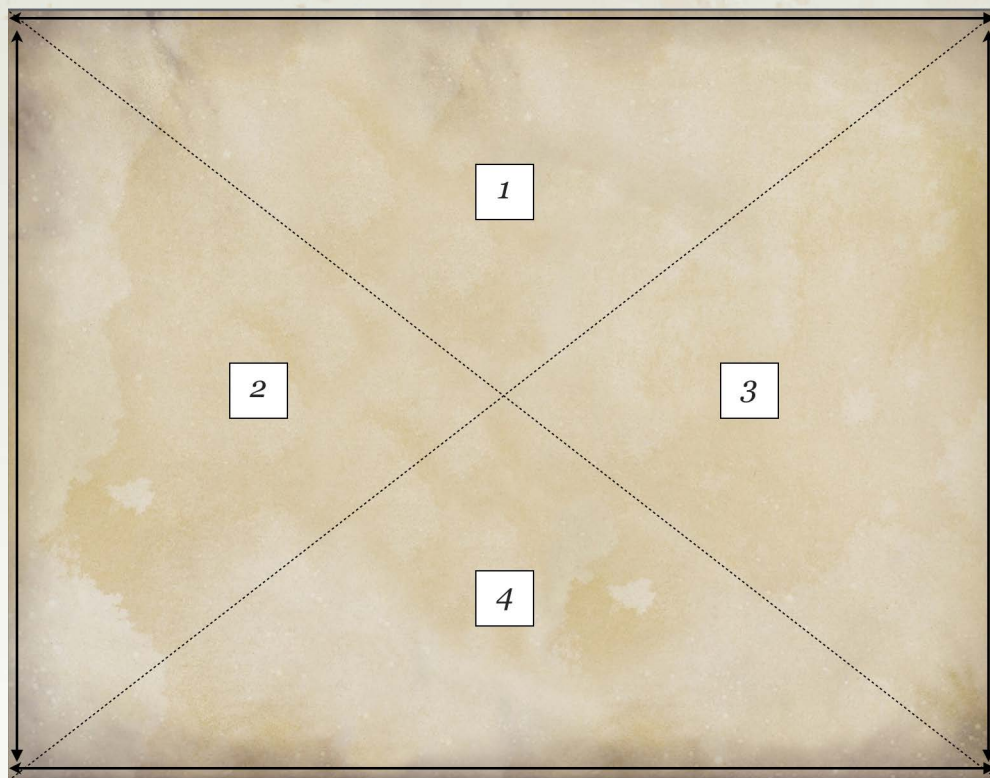
При выпадении 5-6 игрок сам решает, где будет расставляться боевая единица.

В любом случае модель нельзя расставлять в пределах 1" от вражеской модели.

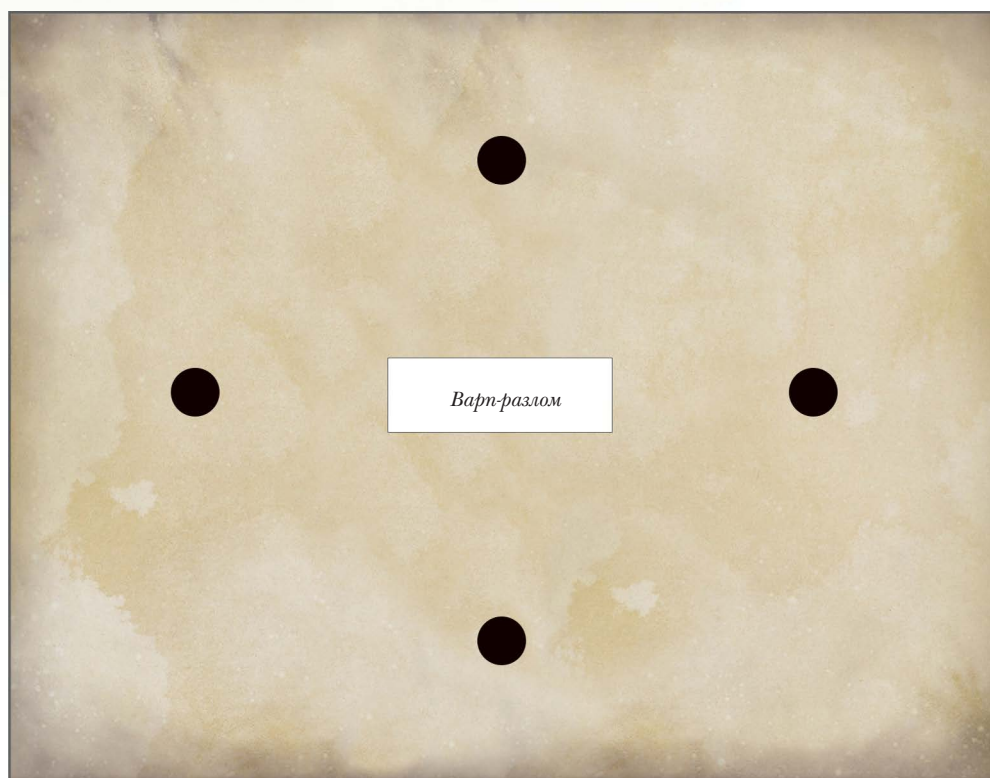
Вечная ночь: в каждом ходе этой миссии действуют правила ночного боя.

Куда бежать?: в этой миссии боевые единицы всегда отступают в направлении ближайшего края стола.

КАРТА РАССТАНОВКИ ДЛЯ МИССИИ «ВЕЧНАЯ НОЧЬ»



КАРТА РАССТАНОВКИ ДЛЯ МИССИИ «ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ»



ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ

«МЫ ВЕДЁМ ВОЙНУ ПРОТИВ СИЛ, СЛИШКОМ УЖАСНЫХ, ЧТОБЫ ИХ ПОСТИЧЬ».

По мере того как демоническое нашествие набирает обороты, само присутствие потусторонних тварей, а также смерть и страдания, которые они несут, могут привести к появлению новых варп-разломов по всему миру. Иногда такие бреши казались бы беспорядочно открываются и закрываются где попало на поверхности планеты.

Где бы ни возник новый пролом, им непременно воспользуются притаившиеся в варпе демоны, чтобы проникнуть в материальное пространство, и тогда inferнальные полчища хлынут оттуда. Вследствие этого многие тяжелейшие битвы во время демонических вторжений проходят возле новооткрытых варп-разломов. Демоны сознают, что должны сделать всё, чтобы укрепиться в мире смертных, ибо при первой же возможности противник попытается запечатать брешь, тем самым закрыв вход для остальных тварей и отрезав тех, кто успел пройти. В результате сражение становится ещё яростнее, поскольку обе стороны отчаянно стремятся вырвать победу.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расположите ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*. Поставьте подходящий элемент непроходимого ландшафта в центре стола, отображающий варп-разлом.

Разместите первичные объекты

Расположите четыре первичных объекта между варп-разломом и каждой из сторон стола, как показано на карте расстановки.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 124 в книге правил *Warhammer 40,000*); после этого противоборствующий игрок расставляется первым где угодно на столе на расстоянии не менее 12" от варп-разлома.

Разбейте армию демонов Хаоса на две группы с как можно более равным количеством боевых единиц в каждой из них. Случайным образом выберите одну группу; все боевые единицы из этой группы входят в игру в первом ходе либо посредством глубокого удара, либо через варп-разлом (читайте

справа). Все боевые единицы другой группы убираются в резерв и должны делать броски на резерв как обычно, начиная со второго хода.

Неприятель может убрать любое количество боевых единиц в резерв. Помните, игрок автоматически проигрывает, если на конец любого хода на столе не остается его боевых единиц!

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за демонов Хаоса всегда начинает первый ход.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 133 в книге правил *Warhammer 40,000*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, таинственные объекты.

Царство Хаоса: любая вражеская модель, по какой-либо причине оказавшаяся в пределах 6" от варп-разлома, мгновенно уничтожается сверкающими энергиями царства Хаоса.

Варп-разлом: в этой миссии демоны Хаоса при расстановке (в первом ходе или прибывая в последующие ходы) могут выбрать, прибыть ли на стол посредством глубокого удара или войти в игру через варп-разлом в той же манере, что и боевая единица, выходящая из резерва с края стола.

Куда бежать: в этой миссии вражеские боевые единицы всегда отступают в направлении ближайшего края стола. Демоны Хаоса всегда отступают к варп-разлому; если при отступлении они вступают с ним в базовый контакт, они покидают стол точно так же, как если бы вышли за край стола.



СМЕХ КРОВОЖАДНЫХ БОГОВ

«... НЕТ МИРА СРЕДИ ЗВЁЗД, А ЕСТЬ ЛИШЬ ВЕЧНОСТЬ РЕЗНИ И БОЙНИ...»

Одни варп-разломы длятся считанные мгновения, в то время как другие могут существовать днями или годами, но рано или поздно все они, кроме самых больших, исчезают так же внезапно, как и появились. Иногда защитникам планеты удастся собственными силами закрыть или уничтожить брешь. Как только пролом опечатывается, любые демоны, прошедшие сквозь него, оказываются в ловушке, и тогда вторжение переходит в свою финальную и наиболее кровавую стадию.

Без поддержки варпа демоны смогут поддерживать своё существование в материальном мире только благодаря все более масштабным актам необузданного разрушения, а потому их соперники постараются как можно быстрее расправиться с потусторонними силами, вторгшимися в их мир. Когда демоны и смертные отчаянно набрасываются друг на друга, рубя, разрывая и убивая, начинается настоящая бойня, продолжающаяся до тех пор, пока поле битвы не превращается в кровавое болото и конфликт не завершается тотальным уничтожением одной из сторон.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, в какой четверти стола он будет расставляться.

Противостоящий игрок, следовательно, расставляется в противоположной четверти. Затем расположите ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, который расставлял свою армию первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *Warhammer 40,000*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Битва продолжается, пока не победит одна из сторон.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Играйте до тех пор, пока на конец хода у одного из игроков не останется моделей на столе – игрок с моделями на столе побеждает. Если на конец хода у обоих игроков нет моделей на столе, объявляется ничья.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

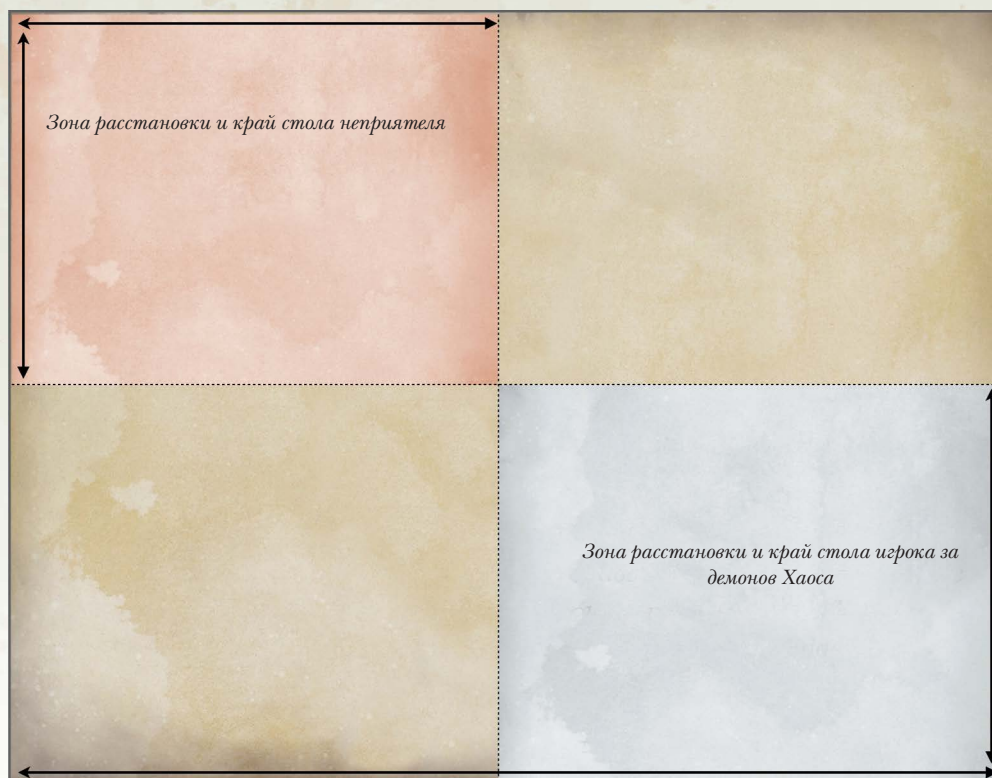
Ночной бой.

Резервы: обе стороны могут убрать любое количество боевых единиц в резерв. Помните, игрок автоматически проигрывает, если на конец любого хода на столе не остается его боевых единиц!

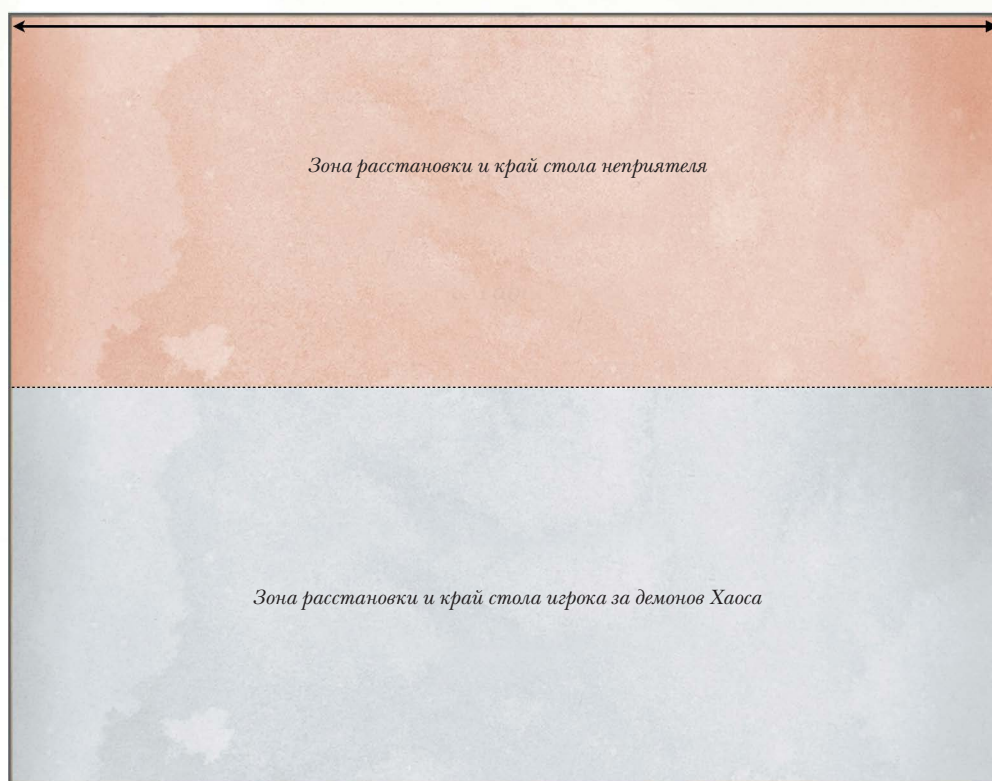
Сражаться до последнего вздоха: все боевые единицы имеют специальное правило «упорство».



КАРТА РАССТАНОВКИ ДЛЯ МИССИИ «СМЕХ КРОВОЖАДНЫХ БОГОВ»



КАРТА РАССТАНОВКИ ДЛЯ МИССИЙ «ТАРАТОРЯЩИЕ ОРДЫ» И «ЗА ГРАНЬЮ ЛЮДСКОГО ПОНИМАНИЯ»



ТАРАТОРЯЩИЕ ОРДЫ

«ВЫПУСТИ ИМ КИШКИ! ЗАРЕЖЬ ИХ! ЗАБЕЙ ИХ! ВЫПОТРОШИ ИХ! УБЕЙ! УБЕЙ! УБЕЙ! НИКОГДА НЕ ОСТАНАВЛИВАЙСЯ, НИКОГДА НЕ ПРЕКРАЩАЙ! ПРОДОЛЖАЙ ВЫПОЛНЯТЬ РАБОТУ ПОВЕЛИТЕЛЯ!»

Богов Хаоса мало заботят жизни своих демонических миньонов, если, конечно, к ним вообще применимо само слово «жизнь». Если Губительные Силы крайне желают чего-то, то пожертвуют кем и чем угодно ради достижения цели. Один легион за другим будет отправляться выполнять приказ своего хозяина до тех пор, пока демоны не задавят врага числом или пока богам Хаоса не наскучит это занятие и они не найдут себе что поинтереснее.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине. Затем расположите ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*.

Разместите первичные объекты

Расположите D3 маркера первичных объектов, прежде чем стороны начнут расстановку. Игрок за демонов Хаоса размещает первый маркер, затем неприятель и т.д., пока не будет расставлено нужное количество маркеров. Объекты можно расположить где угодно на столе (но не в и не на непроходимом ландшафте, строениях или укреплениях) на расстоянии не менее 12" от края стола или другого объекта.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 124 в книге правил *Warhammer 40,000*); после этого игрок за демонов Хаоса расставляется первым. Он может расставить любое количество боевых единиц где угодно в своей зоне расстановки на расстоянии не менее 6" от центра стола. Противоборствующий игрок затем расставляется таким же образом.

РЕЗЕРВЫ

Обе стороны могут убрать любое количество боевых единиц в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за демонов Хаоса ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *Warhammer 40,000*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 133 в книге правил *Warhammer 40,000*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберет больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка. В дополнение каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.



Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, таинственные объекты, резервы.

Орды Хаоса: в начале любого своего хода игрок за демонов Хаоса может убрать с поля боя любое количество своих боевых единиц и поместить в действующие резервы. У любой боевой единицы, убранной подобным образом, полностью восстанавливаются все раны и пункты брони корпуса, и она возвращается из действующих резервов в начале следующего хода демонов Хаоса. В дополнение любая полностью уничтоженная боевая единица демонов Хаоса попадает в действующий резерв и аналогичным образом восстанавливается, а в следующем ходу демонов Хаоса может вернуться из действующих резервов. Учтите, боевые единицы могут возвращаться в игру подобным образом много раз.

Боги заскучали: в начале каждого вражеского хода после первого противоборствующий игрок бросает D6. Если выпавшее значение меньше номера хода, специальное правило «орды Хаоса» нельзя использовать до конца игры, и любые боевые единицы демонов Хаоса в действующем резерве немедленно уничтожаются. Если выпавшее значение равно или больше номера хода, ничего не случается.

ЗА ГРАНЬЮ ЛЮДСКОГО ПОНИМАНИЯ

«ЭТИМ ТВАРЯМ НЕТ МЕСТА В ГАЛАКТИКЕ ИМПЕРАТОРА. ИХ НЕЧЕСТИВЫЙ ВИД ОСКОРБЛЯЕТ
ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ И ИСТИНУ».

Мотивы Тёмных богов едва ли возможно постичь. Даже тираниды, столь чуждые и непонятные человечеству, сражаются за средства к существованию и выживание. По сравнению с этими базовыми инстинктами цели демонического командующего обычно совершенно неясны: это может быть истребление миллиона смертных, захват одного артефакта или убийство внуков тех, кто когда-то изгнал его из материального мира. Столкнувшись с таким неприятелем, вражеский командир должен приложить все усилия, чтобы разгадать стремления своего демонического противника по его действиям, а затем сделать все возможное, чтобы помешать ему.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые результаты. Выбросивший наибольшее значение может выбрать, на какой половине стола он будет расставляться. Противостоящий игрок, следовательно, расставляется на противоположной половине. Затем расположите ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *Warhammer 40,000*.

Разместите первичные объекты

Расположите D3+2 маркера первичных объектов, прежде чем стороны начнут расстановку. Игрок за демонов Хаоса размещает первый маркер, затем неприятель и т. д., пока не будет расставлено нужное количество маркеров. Объекты можно расположить где угодно на столе (но не в и не на непроходимом ландшафте, строениях или укреплениях) на расстоянии не менее 12" от края стола или другого объекта.

РАССТАНОВКА

До начала расстановки игрок за демонов Хаоса должен определить секретный объект. Для этого потребуется кубик D6 и непрозрачная чашка/кружка. Нужно потрясти кубик в ёмкости, а затем быстро перевернуть её так, чтобы кубик лежал на столе, накрытый этой ёмкостью. Игроку за демонов Хаоса разрешается в любое время приподнимать ёмкость и смотреть на выпавшее значение, но кубик трогать нельзя, и оппонент ни в коем случае не должен видеть выпавшее значение. Кубик остается накрытым ёмкостью до конца игры, после чего она убирается, и его действие вступает в силу.

Воздействие выпавшего значения представлено в следующей таблице. Кубик показывается после подсчета победных очков, если его не показали ранее.

После определения секретного объекта игрока за демонов Хаоса оба игрока делают бросок по таблице особенностей военачальника (см. с. 124 в книге правил *Warhammer 40,000*), а затем проводится кубовка, чтобы узнать, кто будет расставляться первым. Игрок, расставляющийся первым, может расставляться где угодно в своей зоне расстановки на расстоянии не менее 6" от центра стола. Противоборствующий игрок затем расставляется таким же образом.

D6	Воздействие
1	Если игрок за демонов Хаоса контролирует все первичные объекты на начало любого своего хода, он может показать кубик, определяющий его секретную задачу, и немедленно побеждает в игре. Если игрок за демонов Хаоса не может сделать этого до окончания битвы, он автоматически проигрывает битву.

- 2 Игрок за демонов Хаоса получает только 1 победное очко за каждый контролируемый им первичный объект, но получает 6 победных очков, если ему удастся выполнить вторичную задачу «убить военачальника».
- 3 Игрок за демонов Хаоса получает только 1 победное очко за каждый контролируемый им первичный объект, но получает 3 победных очка за выполнение каждой вторичной задачи.
- 4 Игрок за демонов Хаоса получает 5 победных очков за каждый контролируемый им первичный объект в своей зоне расстановки, но получает по 1 победному очку за каждый контролируемый им первичный объект в зоне расстановки противника.
- 5 Игрок за демонов Хаоса получает только 1 победное очко за каждый контролируемый им первичный объект, но получает по 1 победному очку за каждую свою полностью уничтоженную боевую единицу, верную иному богу Хаоса, нежели военачальник их армии. Учтите, игроку за демонов Хаоса нельзя атаковать собственные боевые единицы (он должен позволить неприятелю сделать всю грязную работу)
- 6 Если количество победных очков, набранных игроком за демонов Хаоса на конец игры, в точности равно священному числу бога Хаоса, которому верен военачальник армии, то он побеждает в сражении независимо от того, сколько очков набрал его оппонент. Любой другой суммарный результат приводит к ничьей, если игрок за демонов Хаоса набрал больше очков, чем соперник, или к проигрышу, если он набрал равное или меньшее количество очков. Священные числа: **Слаанеш – 6, Нургл – 7, Кхорн – 8, Тзинч – 9.**

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, который расставлял свою армию первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *Warhammer 40,000*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 133 в книге правил *Warhammer 40,000*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберет больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка. В дополнение каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

См. также специальные правила для секретных объектов в подзаголовке «Расстановка» этой миссии.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, таинственные объекты.

Резервы: обе стороны могут убрать любое количество боевых единиц в резерв. Помните, игрок автоматически проигрывает, если на конец любого хода на столе не остается его боевых единиц!

МИР ДЕМОНОВ

«ЗА ПЕЛЕНОЙ ТАЯТСЯ БЕЗУМИЕ И КОНЧИНА МИРОЗДАНИЯ, ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ УЖАСОВ ВАРПА».

Энергия Хаоса изливается в миры, где открывается варп-разлом, сплетая вместе невозможное царство варпа и физическое пространство. Если такое слияние длится веками, то возникают демонические миры, существующие одновременно в реальности и смертных, и вечных; подобно прочим кошмарным владениям Тёмных Сил, облик этих планет претерпевает заметные изменения по прихоти их дьявольских правителей. Сражаться в таком мире – все равно что биться в самом глазе бури из войск варпа. Сама реальность постоянно корчится и меняется, негармонично, бессмысленно и вопреки природным законам Вселенной.

ЦЕЛЬ МИССИИ

Хотя эта миссия проходит в мире демонов, у каждой из сторон есть собственные цели, которые они стремятся достичь. Чтобы их узнать, игрок за демонов Хаоса перед началом игры должен сгенерировать миссию по таблице Вечной войны, которая и определит, как будут расставляться армии и чего они хотят добиться.

2D6	Результат
2	Боги заскучали: в этом ходе нет никаких особых воздействий.
3	Ярость богов Хаоса: боги недовольны, а потому обрушивают на поле боя град пылающих глыб, кислотный дождь и сверкающие разряды энергии. Начиная с игрока за демонов Хаоса, каждая сторона по очереди отыгрывает атаку «ярость богов Хаоса» до тех пор, пока не будут отыграны все D6 этих атак. Проводящий атаку игрок помещает маркер большого взрыва в выбранном им месте, а затем смещает его на 2D6". Все боевые единицы получают попадание с силой 10 и AP2 за каждую свою модель, хотя бы частично накрытую маркером. Распределяйте ранения от центра маркера, как при навесной стрельбе.
4	Буря Хаоса: над полем боя свистит пси-шторм. Все псайкеры генерируют D3 дополнительных пункта варп-заряда. Вдобавок псайкеры, получившие результат «опасности варпа», теряют D3 ран вместо 1.
5	Ненадежный ландшафт: ландшафт внезапно оживает и атакует окружающих. Тесты на преодоление опасного ландшафта считаются проваленными при выпадении 1–3.
6	Гнев богов: злоба Тёмных богов наполняет разум бойцов. Все модели имеют специальное правило «ярость».
7	Боги довольны: используйте тот же результат, что действовал в прошлом ходе. Перебрасывайте этот результат в первом игровом ходе.
8	Вечная война: на мимолётное мгновение войны на поле боя оказались втянуты в Большую игру. Все модели имеют специальные правила «не ведая боли» и «оно неубиваемо».
9	Дымка Хаоса: многоцветная дымка заволакивает поле битвы. Все модели имеют специальное правило «скрытый пеленой».

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 128 в книге правил *Warhammer 40,000*. Игрок за демонов Хаоса должен выбрать основное подразделение из кодекса демонов Хаоса.

ПОЛЕ БОЯ, РАССТАНОВКА, ПЕРВЫЙ ХОД, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ, УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Используйте правила миссии Вечной войны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Используйте правила миссии Вечной войны. Вдобавок действуют следующие специальные правила:

Мир демонов: в начале каждого своего хода игрок за демонов Хаоса должен бросать 2D6 по следующей таблице. Выпавший результат длится до начала следующего хода демонов Хаоса.

2D6	Результат
10	Изменение местоположения: ландшафт пульсирует и за одно мгновение преобразуется. Проведите кубовку. Победитель может передвинуть D3 элемента ландшафта на новый участок открытой местности поля боя. Модели, находящиеся на этих элементах ландшафта, перемещаются вместе с ними. Модели, занимающие участок, куда перемещается элемент ландшафта, перемещаются на тот участок, который ранее занимал передвигаемый элемент ландшафта, смотря в том же направлении и сохраняя то же взаиморасположение, что и раньше. Из-за изменения местоположения боевые единицы могут разделиться; в этом случае они должны пытаться восстановить боевое построение (с. 19 в книге правил <i>Warhammer 40,000</i>). Если для перемещения не хватает подвижных элементов ландшафта, переместите столько, сколько возможно.
11	Временной поток: время течёт вспять или, наоборот, спешит. Каждый игрок выбирает в своей армии боевую единицу, хотя бы одна модель которой находится на поле боя, и бросает D6. При выпадении 1 эта боевая единица полностью уничтожается; удалите все модели боевой единицы как потери. При выпадении 2–6 любые погибшие модели боевой единицы возвращаются в игру, и у всех моделей боевой единицы раны и пункты брони корпуса восстанавливаются до своего изначального количества. Вернувшиеся модели должны встать в боевое построение со своей исходной боевой единицей на расстоянии не менее 1" от любых вражеских моделей или непроходимого ландшафта; если это невозможно, они остаются погибшими.
12	Восходящий Хаос: сделайте D3 броска по таблице, перебрасывая любые повторные результаты и значения 2 или 12.

ГЛОССАРИЙ

A

acquiescence – покорность
alluress – обольстительница
anger of the gods – гнев богов
attention seeker – ищущий внимания
aura of change – аура перемен
axe o Khorne – секира Кхорна

B

baleful torrent – губительный поток
balesword – пагубный меч
banished! – изгнана!
banner of Blood – знамя крови
beast of Nurgle – тварь Нургла
bellow of endless fury – рёв неиссякаемой ярости
beyond the ken of men – за гранью людского понимания
blade of blood – клинок крови
blades of Blood God – клинки Кровавого бога
blasted standard – проклятый штандарт
blind test – тест на ослепление
blood throne of Khorne – Кровавый трон Кхорна
bloodcrusher of Khorne – кроводав Кхорна
bloodhunter – кровавый охотник
bloodletter of Khorne – кровопускатель Кхорна
bloodlust – жажда крови
Bloodreaper – кровавый жнец
Bloodthirster – Жажущий Крови
blue fire of Tzeentch – голубой огонь Тзинча
Blue Horror crew – экипаж из Голубых ужасов
Blue horrors – Голубые ужасы
Blue Scribes – Голубые писари
bolt of change – стрела изменения
boon of mutation – благо мутации
brass collar of bloody vengeance – медный ошейник кровавой мести
breath of Chaos – дыхание Хаоса
burning blood – пылающая кровь
burning chariot of Tzeentch – пылающая колесница Тзинча

C

cacophonic choir – какофонический хор
change discipline – дисциплина перемен
Changeling – Перевертыш
Chaos ascendant – восходящий Хаос
Chaos mists – дымка Хаоса
Chaos spawn – отродье Хаоса
cleaving strike – рассекающий удар
cloak of skulls – плащ из черепов
collar of Khorne – ошейник Кхорна
confusion all around – полная неразбериха
contagion – зараза
corpulescence – корпулентность
corrosive breath – разъедающее дыхание

D

Daemon Prince – князь демонов
daemon psychic powers – психосилы демонов
daemon world – мир демонов
daemonette of Slaanesh – демонесса Слаанеш
daemonic alignment – демонический союз
daemonic assault – демоническое наступление
daemonic attributes – демонические атрибуты
daemonic flight – демонический полёт
daemonic gaze – демонический взор
daemonic gifts – демонические дары
daemonic instability – демоническая нестабильность
daemonic instability test – тест на демоническую нестабильность
daemonic invasion – демоническое вторжение
daemonic locus/loci – демонический(-ие) очаг/очаги
daemonic possession – одержимость демонами
daemonic resilience – демоническая выносливость
daemonic rewards – демонические вознаграждения
dark blessing – тёмное благословение
death incarnate – воплощение смерти

death's heads – мёртвые головы
destroyer of mortals – истребитель смертных
Disc of Tzeentch – диск Тзинча
disruptive song – разрушительная песня
Doomstone – Камень гибели
double blessed – дважды благословенный
dreadskulls – ужасные черепа

E

Epidemius – Эпидемий
Eternal blade – Вечный клинок
eternal night – вечная ночь
eternal war – вечная война
etherblade – эфирный клинок
exalted alluress – возвышенная обольстительница
exalted flamer – возвышенный огневик
exalted locus of beguilement – возвышенный очаг заблуждения
exalted locus of conjuration – возвышенный очаг заклинания
exalted locus of contagion – возвышенный очаг заразы
exalted locus of wrath – возвышенный очаг гнева
exalted rewards – возвышенные вознаграждения
exalted seeker chariot – возвышенная колесница искательниц
excess discipline – дисциплина невоздержанности

F

fiend of Slaanesh – изверг Слаанеш
fight to the death – сражаться до последнего вдоха
flakk shell – флакк-снаряд
flamer – огневик
flames of Tzeentch – пламя Тзинча
flesh hound of Khorne – гончая Кхорна
fleshshredder – измельчитель плоти
flickering fire of Tzeentch – мерцающий огонь Тзинча
flux – поток
formless horror – бесформенный ужас
fury of Chaos – фурия Хаоса
fury of the Chaos gods – ярость богов Хаоса

G

gale of Chaos – буря Хаоса
gibbering hordes – тараторящие орды
glamour of Tzeentch – чары Тзинча
gloryseeker – искатель славы
gorefeast – кровавый пир
Great Unclean One – Великий Нечистый
greater etherblade – высший эфирный клинок
greater locus of change – высший очаг перемен
greater locus of fecundity – высший очаг плодородия
greater locus of fury – высший очаг ярости
greater locus of swiftness – высший очаг быстроты
greater magic weapon – высшее магическое оружие
greater rewards – высшие вознаграждения
grimoire of true name – Гримуар истинных имён

H

Harvester cannon – пушка «Пожинатель»
heartseeker – сердцеедка
hellblade – адский клинок
hellfire gaze – адский взгляд
hellflayers of Slaanesh – Адские Свежеватели Слаанеш
hellforged artefacts – выкованные в преисподней артефакты
herald – герольд
herald of doom – вестник рока
Herald of Khorne/Slaanesh/Nurgle/Tzeentch – герольд Кхорна/Слаанеш/Нургла/Тзинча
Herald on Disc of Tzeentch – герольд на диске Тзинча
Herald on Juggernaut – герольд на джаггернауте
Herald on Mount of Slaanesh – герольд на ездовом звере Слаанеш
Herald on Palanquin of Nurgle – герольд на паланкине Нургла
hordes of Chaos – орды Хаоса

I

icon of Chaos – икона Хаоса
immortal commander – бессмертный командующий

infernal gateway – врата в ад
instrument of Chaos – музыкальный инструмент Хаоса
iridescent horror – Переливчатый ужас
iron claw – железная клешня

J
Juggernaut – джаггернаут

K
Kairos Fateweaver – Кайрос Судьбоплёт
Karanak – Каранак
Keeper of Secrets – Хранитель Секретов
Khorne's wrath – гнев Кхорна
Ku'gath Plaguefather – Ку'гат Чумной Отец

L
lamprey's bite – укусы миноги
lash of despair – плеть отчаяния
lash of Khorne – плеть Кхорна
lash of Slaanesh – плеть Слаанеш
laughter of thirsting gods – смех кровожадных богов
lesser locus of Abjuration – низший очаг отречения
lesser locus of grace – низший очаг грации
lesser locus of Transmogrification – низший очаг превращения
lesser locus of Virulence – низший очаг вирулентности
lesser rewards – низшие вознаграждения
Lord of Blood – Владыка Крови
Lord of Change – Повелитель Перемен
Lord of Fate – Владыка Судьбы
Lord of Secrets – Владыка Секретов
lord of unreality – властелин нереальности

M
magic made manifest – проявление магии
magic weapon – магическое оружие
master of sorcery – мастер колдовства
miasma of pestilence – миазмы мора
Mount of Slaanesh – ездовой зверь Слаанеш
mutating warpblade – мутационный варповый клинок

N
necrotic missiles – некротические снаряды
Nurgle's rot – гниль Нургла
nurgling infestation – заражение нургликами
nurgling swarm – свора нургликов

O
Oracle of Eternity – Оракул Вечности

P
Palanquin of Nurgle – паланкин Нургла
pavane of Slaanesh – павана Слаанеш
pink fire of Tzeentch – розовой огонь Тзинча
pink horror – Розовый ужас
plague banner – чумное знамя
plague discipline – дисциплина чумы
Plague drones of Nurgle – чумные трутни Нургла
plague flail – чумной цеп
plaguebearers of Nurgle – чумоносцы Нургла
plaguebringer – хвореносец
plagueridden – зачумлённый
plaguesword – чумной меч
plegm bombardment – обстрел флегмой
portalglyph – порталглиф
prey of Blood God – добыча Кровавого бога
punished by the gods – кара богов
pyrocaster – пирометатель

R
rage embodied – воплощённая ярость
rancid visitations – отвратительная кара
rapturous standard – восхитительный штандарт
reality blinks – реальность мерцает
realm of Chaos – царство Хаоса
rending claws – раздирающие клешни
riftbringer – создатель разломов
rot proboscis – гнильный хоботок
rot, glorious rot – гниль, замечательная гниль

S
screamer – крикун
scrolls of sorcery – свитки колдовства
secret objective – секретная задача
seeker cavalcade – кавалькада искательниц
seeker chariots of Slaanesh – колесницы искательниц Слаанеш
Skarbrand – Скарбранд
skull cannon of Khorne – черепа Кхорна
Skulls for the Skull Throne! – черепа к трону из черепов!
Skulltaker – Собиратель Черепов
slashing attack – разрезающая атака
Slaughter and Carnage – Бойня и Резня
Slayer sword – Меч-убийца
slime tail – склизкий след
solid shells – твердотельный снаряд
soporific musk – усыпляющий мускусный запах
Soul Grinder – душедробитель
souleater – душеед
soulscent – чутьё душ
spell breaker – нарушитель заклинаний
spell syphon – выкачиватель заклинаний
staff of change – посох перемен
Staff of Tomorrow – посох грядущего
storm of fire – огненный ураган
stream of corruption – поток порчи
summoned from the warp – призванные из варпа
syphon token – символ выкачивателя

T
tally of pestilence – учёт жертв эпидемии
the dance of death – танец смерти
the dance of dreaming – танец наваждения
the dance of caging – танец заточения
the Dark Prince thirsts – Тёмный Князь жаждет
the eternal dance – вечный танец
the gods are pleased – боги довольны
the gods grow bored – боги заскучили
The Masque of Slaanesh – Маска Слаанеш
the storm abates – шторм утихает
The Two Heads of Fate – две головы судьбы
the warp is calm – варп успокоился
time flux – временной поток
totem of endless bloodletting – тотем нескончаемого кровопускания
touch of rust – прикосновение коррозии
touch of uncreation – прикосновение небытия
translocation – изменение местоположения
treacherous terrain – ненадёжный ландшафт
tzeentchian flame weapons – тзинчевское огнёмётное вооружение

U
unbreakable hide – непробиваемая шкура
unnatural reflexes – сверхъестественные рефлексy
unholy frenzy – дьявольское бешенство

V
venom sting – ядовитое жало

W
warp beacon – варп-маяк
warp breath – варповое дыхание
warp ebb – варп-отлив
warp gaze – взгляд варпа
warp mutation – варп-мутация
warp rift – варп-разлом
warp storm – варп-шторм
warp storm table – таблица варп-шторма
warp strider – шагающий по варпу
warp surge – поднимается варп-ветер
warp tether – варповые оковы
warpdoom – варповая гибель
wind of Chaos – ветер Хаоса
warpfire – варп-огонь
warp-forged armor – закалённая варпом броня
warpsword – варповый меч
weapons of Nurgle – вооружение Нургла
weapons of Tzeentch – вооружение Тзинча
which way to run? – куда бежать?
witsteal – похищение сознания
witstealer sword – похищающий сознание меч