# ГВАРДИЯ СМЕРТИ

## ИЗБРАННИКИ НУРГЛА

# СОДЕРЖАНИЕ


**ВВЕДЕНИЕ ..... 3**

**ГВАРДИЯ СМЕРТИ ..... 6**
Расплата за ересь ..... 8
Чумная планета ..... 10
Организация легиона ..... 12
Образы инфекции ..... 14
Эпидемия войны ..... 18
Хроники заражения ..... 20
Мортарион ..... 26
Князья демонов Нургла ..... 28
Тиф ..... 29
Лорды Гвардии Смерти ..... 30
Чернокнижники Гвардии Смерти ..... 31
Вредоносцы ..... 32
Гнилотворцы ..... 33
Биологи-гноители ..... 34
Чумные хирурги ..... 35
Счетоводы ..... 36
Отродья Хаоса ..... 37
Чумные десантники ..... 38
Саван Смерти ..... 40
Пагубные Владыки ..... 41
Культисты Хаоса ..... 42
Оспенные зомби ..... 43
Боевые танки ..... 44
Хелбруты ..... 46
Одержимые ..... 47
«Осквернители» ..... 48
Гниловозы ..... 49
Зловонные блеводроны ..... 50
Чумные самоходки ..... 51
Чумоносцы ..... 52
Нурглики ..... 53
Твари Нургла ..... 54
Чумные трутни ..... 55

**XIV ЛЕГИОН ..... 56**
Последователи Нургла ..... 65
Марающее Воинство ..... 66

**ПОВЕЛИТЕЛИ ЧУМНОЙ ПЛАНЕТЫ ..... 68**
Князь демонов Нургла ..... 70
Тиф ..... 71
Властелин заражения ..... 71
Лорд Хаоса ..... 72
в терминаторском доспехе ..... 72
на паланкине Нургла ..... 73
Чернокнижник ..... 74
в терминаторском доспехе ..... 74
на паланкине Нургла ..... 75
Заклинатель Болезней ..... 75
Чумные десантники ..... 76
Культисты Хаоса ..... 77
Оспенные зомби ..... 77
Чумоносцы ..... 78
Нурглики ..... 78
Вредоносец ..... 79
Гнилотворец ..... 79
Биолог-гноитель ..... 80
Чумной хирург ..... 80
Счетовод ..... 81
Саван Смерти ..... 81
Пагубные Владыки ..... 82
Хелбрут ..... 83
Твари Нургла ..... 84
Одержимые ..... 84
Зловонный блеводрон ..... 85
Гниловоз ..... 85
Отродье Хаоса ..... 86
Чумные трутни ..... 86
«Лэндрейдер» Хаоса ..... 87
Чумная самоходка ..... 87
«Осквернитель» ..... 88
«Хищник» Хаоса ..... 89
«Носорог» Хаоса ..... 89
Мортарион ..... 90

**ОТПРЫСКИ МОРТАРИОНА ..... 94**
Особенности военачальника ..... 95
Стратагемы ..... 96
Реликвии разложения ..... 98
Дисциплина заражения ..... 99
Тактические задачи ..... 100

**ПРИЛОЖЕНИЕ ..... 101**
Оснащение ..... 101
Стоимость войск ..... 104
Часто задаваемые вопросы ..... 105
Глоссарий ..... 106



ОРИГИНАЛ

**Редактура и вёрстка: Desperado**
**Перевод: Йорик** (художественный текст), **Locke** (правила)
**Корректура: samurai_klim**

Особая благодарность **MoonPhoenix** за финальную сверку правил, а также **FlashCell** и **LordKIN** за предоставленные материалы.

**Версия 1.01**
**В данный кодекс включены инфолисты из «Индекс: Хаос». Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.3 от 09.17 для «Индекс: Хаос», FAQ 1.0 от 09.17 для кодекса и Chapter Approved 2017.**



**Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2017-й год. ©**

# ВВЕДЕНИЕ

**Остерегайтесь сего источающего смрад тома ужасов, ибо на страницах его вы найдёте подробное описание несчётных злодеяний избранного легиона Нургла — Гвардии Смерти. Данная книга позволит вам превратить свою коллекцию миниатюр Гвардии Смерти от фирмы Citadel в грозное воинство для настольных сражений.**

Гвардия Смерти — пользующийся наибольшей благосклонностью Нургла легион предателей, посвятивший себя распространению его бесчисленных хворей в реальном мире. Отпрыски Мортариона превратились в истовых разносчиков заразы, чьи раздувшиеся тела и ржавые боевые машины могут похвастаться как чудовищной крепостью, так и сокрушительной огневой мощью. Благодаря разнообразию персонажей, видов отрядов и демонической техники Гвардейцы Смерти предоставляют хоббистам необыкновенные возможности. Неважно, предпочитаете ли вы отборные и необычайно живучие ударные группы, жёсткий натиск толп пехоты, продолжительный обстрел артиллерией или же вам нравится призывать демонов или с помощью колдовства обрушивать на неприятелей невиданные силы — у Гвардии Смерти найдутся для ваших потребностей и войска, и стратагемы. Начав с небольшого отряда или же единственного чемпиона, вы быстро соберёте армию, способную выживать под шквальным огнём и при этом наносить тяжёлые удары один за другим, пока победа не будет вашей.

Помимо того, что Гвардия Смерти — грозная армия на полях настольных сражений, она бросает вызов всякому художнику и моделисту. Каждый набор в линейке миниатюр изобилует омерзительными деталями, позволяющими создать воистину жуткую на вид (в «хорошем» смысле, конечно) коллекцию. Облачённые в прогнившие доспехи и истекающие слизью Гвардейцы Смерти предлагают отличный повод опробовать такие краски, как Ryza Rust или Nurgle's Rot, чтобы быстро и со вкусом придать коллекции индивидуальный характер.

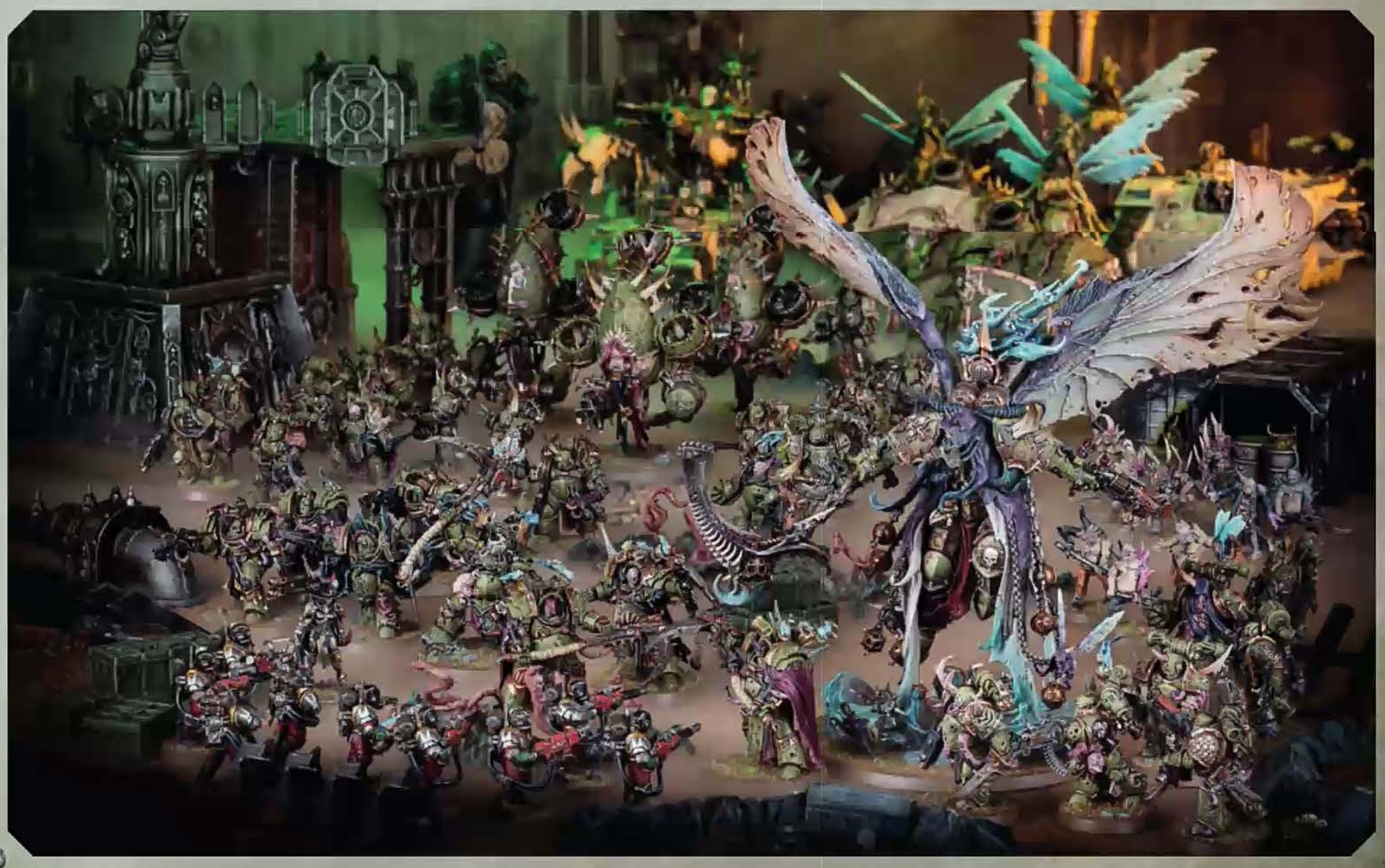
Ознакомившись с последующими разделами, вы узнаёте всё, что нужно для создания армии Гвардии Смерти и участия в настольных сражениях.

**ГВАРДИЯ СМЕРТИ:** в первом разделе в деталях раскрывается история Гвардии Смерти. Из неё вы узнаете, как организованы армии служителей Мортариона, и их методы ведения войны.

**ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ ЛЕГИОН:** образцы несравненно покрашенных миниатюр, на примере которых демонстрируются цветовые схемы и символика Гвардии Смерти.

**ПОВЕЛИТЕЛИ ЧУМНОЙ ПЛАНЕТЫ:** данная часть отведена под инфолисты, списки оснащения и правила на вооружение для каждой боевой единицы Гвардии Смерти. Они содержат сведения, требующиеся вам для проведения игр по ВХ40к.

**ОТПРЫСКИ МОРТАРИОНА:** в этом разделе находятся дополнительные правила, включая особенности военачальника, стратагемы, реликвии и психосилы, а также цены отрядов в очках для матчевых сражений — то есть всё необходимое для превращения коллекции моделей в грозное войско Гвардии Смерти.



**Они — ходячая чума, разносчики распада и ужаса. Их тяжёлые шаги возвещают гибель надежды и проклятие, ждущее всех, кто встанет на их пути. Их прикосновение несёт увядание всему, будь то плоть, металл или вера. Само их присутствие насылает порчу, поглощающую миры. То Гвардейцы Смерти, сыны Мортариона, избранные воины Нургла. Устрашитесь их и отчайтесь.**



# ГВАРДИЯ СМЕРТИ

**Чумному богу поклоняются бесчисленные существа, живущие по всей Галактике, однако нет смертных, столь благословенных им, как сыны Мортариона. Эти древние и сгнившие до неузнаваемости еретики-астартес разносят самые заразные дары своего патрона.**



***Не забывайте никаких оскорблений, сыны мои, как не забыл я обид, причинённых моим отцом, а после Императором и даже Гором. Не прощайте ни пренебрежения, ни тягот. Пусть ваша злоба скапливается внутри и гноится, пусть она бурлит, пенится и корчится, пока не станет желчью столь ядовитой, что всё, к чему вы прикоснётесь, обратится в пыль. Так вы лучше всего послужите Нурглу. Так вы разнесёте его тлетворные дары по всему ложному Империуму и увидите, как он наконец-то сгниёт…***

Мортарион, демонический примарх Нургла

Первым признаком надвигающейся атаки Гвардии Смерти становится нарастающий гул, от которого идут мурашки по коже. После он превращается в рёв урагана, когда хлопанье крыльев бесчисленных чумных мух, что несутся над смрадной пустошью ничейной земли, достигает крещендо. Тогда же сквозь какофонию пробивается скорбный звон колоколов, рокот мощных моторов и тарабарщина проклятых. Поднимается буря, несущая зловоние смерти и кишащие спорами облака трупных газов, что обволакивают врагов Отца Поветрий.

Вскоре из миазмов порчи появляются Гвардейцы Смерти. В расколотых линзах их шлемов сияет мерзкое пламя, а с клинков капают чудовищные яды. Удушающие газы вырываются из ржавых силовых ранцев и жаровней, где горит гнилое мясо, оскверняя и без того отравленный воздух. Одни хрипло кричат боевые кличи или со стоном читают хвалу Дедушке Нурглу, тогда как другие заливаются истерическим гоготом: их сиплый мерзкий смех вырывается из вокс-решёток, забитых гнилостными выделениями. Большинство Гвардейцев Смерти, однако, молчат, заявляя о себе лишь тяжёлой поступью и шипением дыхательных аппаратов.

Последователей Мортариона сопровождают похожие на слизней артиллерийские танки и парящие дроны — заражённые демонические машины, жаждущие истреблять напуганных жертв. Покрытые гнойниками культисты славословят Нургла, а ковыляющие оспенные и чумные зомби стенают и кряхтят. Сквозь дымку виднеются раздутые тела чемпионов разложения, шагающих с высоко поднятыми рогатыми шлемами. Всюду, где проходят Гвардейцы Смерти, земля обращается в гиблую топь, и из её чёрных вод сквозь уже истерзанную ткань реальности рвутся мертвенные чумоносцы и распухшие черти, становясь сильнее с каждым мгновением.

Неприятели, отчаянно желающие изгнать страшных предвестников погибели, стреляют без устали, пока тысячи язв гноят их плоть и отравляют разум. Но Гвардейцы Смерти наступают сквозь ярящуюся бурю выстрелов, словно не замечая её, хотя подобный вал оставил бы одни только горящие остовы от целой колонны танков. Затем уже сами космодесантники открывают огонь и выпускают смертельные очереди одну за другой, осыпая укрепления противника комьями скверны и градом отравленных осколков, пока не остаётся ничего, кроме размокших трупов.

За считанные секунды ржавеют танки, а храбрые воины падают без сил, когда их кожа покрывается нарывами, из которых наружу вылезают потусторонние паразиты. И посреди этого кошмара неумолимо продвигаются сыны Повелителя Смерти, отсекающие головы и выпускающие клинками кишки. Гнилостные гранаты детонируют с отвратительным чавканьем, разбрызгивая ядовитые нечистоты, и груды тел растут всё выше, пока Гвардия Смерти изрыгает свою желчь на недостойных.



Когда беспрерывный цикл разрушения окончательно подрывает дух врага, немногие выжившие обращаются в бегство. Однако надежда на спасение обманчива, ведь одной встречи с Гвардией Смерти более чем достаточно, чтобы заразить кого бы то ни было неизлечимыми болезнями. Так проигравшие уносят с собой различные недуги, невольно становясь глашатаями погибели и отчаяния. Подобным образом Гвардейцы Смерти завоевали бесчисленные миры во имя Чумного бога.

Величайшая сила Гвардейцев Смерти — нечеловеческая выносливость и непреклонность. В наступлении они изматывают противника, как изнуряющая немочь, тогда как в обороне они столь же неодолимы, как болезнь на терминальной стадии. Волны врагов обрушиваются на гнилые укрепления Гвардейцев Смерти, но никому не дано сломить их. Напитанные тёмной магией, сопровождаемые

пагубными демоническими машинами и оснащёнными оружием столь же мерзким, сколь и смертоносным, воины Мортариона гордятся тем, что могут выдержать удар любого неприятеля, а затем безжалостно его уничтожить. Однако им не страшны не только клинки и пули — заботливый Дедушка сделал своих любимых внучат совершенно невосприимчивыми к вирусам, токсинам и ядам из реального мира. Для них нет слишком суровых зон боевых действий, слишком загрязнённой атмосферы или слишком злобной болезни. Вирусные бомбы, радиационные боеголовки, даже самое запретное биооружие — всё это едва ли может навредить обрюзгшей плоти Гвардейцев Смерти, которые с радостью применяют те же самые средства против недругов, чтобы создать поле боя, где могут уцелеть лишь дети Нургла.

Жуткие обычаи и зловещие стратегии Гвардии Смерти основываются на учениях её господина, демонического примарха Мортариона. Когда-то он был одним из полубогов, сынов Императора, но впоследствии стал истинным порождением Нургла — огромным кошмарным созданием с мёртвыми глазами, демоническим правителем, чья вечная горечь и презрение отравили его отпрысков так же, как и преподнесённые им дары Владыки Распада.

Злоба укоренилась в Мортарионе с его самых первых дней, после того как боги Хаоса утянули новорождённых примархов в варп и разбросали по всей Галактике. Четырнадцатый пал на измученный Барбарус — сумрачную скалистую планету с ядовитой атмосферой, что с высотой становилась лишь гуще, отчего местные люди были обречены прозябать в деревеньках среди лесистых долин. На вершинах гор же обитали их чудовищные повелители — ксеносы, создавшие себе армии из захваченных людей, превращённых в покорных мертвецов и груды мутировавшей плоти.

Увы, юный Мортарион достался величайшему из этих тиранов, сделавшему его своим приёмным сыном и растившему его в запретной твердыне настолько высоко в горах, насколько мог вынести стойкий примарх. Многие годы Мортарион терроризировал народы низовья по воле своего отца-некроманта, пока однажды с его глаз не спала пелена, и будущий предводитель четырнадцатого легиона не осознал, что хилые создания в долинах были вовсе не добычей, а представителями его же вида.

Полная история восстания Мортариона изложена в «Стигийских свитках», здесь же достаточно сказать, что он взбунтовался и повёл жителей Барбаруса в тяжёлой войне против их угнетателей. Он собрал лучших своих воинов в первую Гвардию Смерти — тяжёлую пехоту в причудливых латах, помогающих вынести отравленную атмосферу. И хотя Мортарион возглавил свержение ужасных деспотов, последний удар нанёс Император, пришедший забрать своего сына и продолжить Великий крестовый поход. Мортарион не смог простить то, как новый отец пренебрёг трудом всей его жизни, и так в его душу попали семена вечной горечи.

## СУМЕРЕЧНЫЕ РЕЙДЕРЫ

До злополучного воссоединения с примархом воины XIV легиона были известны как Сумеречные Рейдеры. Они были названы так за обычай наносить удар, едва день сменялся ночью, и специализировались на массированном наступлении пехоты, появляющейся из мрака, чтобы шквальным огнём болтеров полностью уничтожить врага. Рейдеров набрали из крепких обитателей Альбии, терранской империи, долго противившейся единению. Известные своей выносливостью и упорством, рождённые на Терре легионеры были безжалостными в атаке и стойкими в обороне. По духу своему они были мрачными, верными и целеустремлёнными и завоевали в Великом крестовом походе бессчётные миры до своего воссоединения с прародителем. В тот день они перестали быть Сумеречными Рейдерами и превратились в Гвардию Смерти. Именно тогда XIV легион сделал первые шаги по пути к проклятию.



**Некогда благородная геральдика Гвардии Смерти была осквернена, когда легион отдался Хаосу. Всё, что она когда-то означала, было отброшено, а на месте прежних гербов появились жуткие символы Нургла. С тех пор Гвардия Смерти обычно несёт тройную руну Чумного бога и осквернённый тройной череп старого легиона в знак почтения к своему тёмному покровителю.**

# РАСПЛАТА ЗА ЕРЕСЬ

**Когда Мортарион присоединился к восстанию магистра войны и тем посвятил себя служению Тёмным богам, то даже не догадывался, сколь ужасную цену заплатит он и его сыновья. Некогда гордый легион стал жертвой ужасающим образом подходящего ему проклятия, ведь в пагубные объятия Папаши Нургла их толкнула болезнь, которую даже Гвардейцы Смерти не смогли вынести.**

Воссоединившись с легионом, Мортарион с соответствующей серьёзностью отнёсся к руководству своей новой армией, и пусть он и был холоден и далёк от своих сынов, те подчинялись ему беспрекословно и во всём следовали учениям примарха. Мортарион увидел в легионерах возможность продолжить свой труд на Барбарусе, создать из них идеальных пехотинцев, легко приспосабливающихся, полагающихся на свои силы и использующих надёжное и простое в обращении оружие, запасы которого было легко пополнить. Гвардейцев Смерти учили выбирать выгодную позицию, а затем разбивать об неё врага массовым пехотным натиском. Они могли быть как наковальней, о которую союзники сродни молоту разбивали войско неприятеля, так и тяжёлой дубиной, способной принудить противника к повиновению. Многие из братьев считали подход Мортариона примитивным и бездумным, хотя на самом деле доктрины Гвардии Смерти являлись надёжными и эффективными, а также демонстрировали талант их примарха к организации рядовых солдат, который позволил легиону добиться впечатляющих результатов в годы Великого крестового похода.



Геносемя Мортариона укрепило его сыновей, а быстро организованные режимы приучения к токсинам и ведению боевых действий во враждебной среде сделали бывших Сумеречных Рейдеров как никогда живучими. Так, врождённая выносливость легиона лишь росла, ведь Мортарион набирал новых легионеров с Барбаруса. Гвардия Смерти по праву гордилась своей несокрушимостью и охотно отправлялась в те театры войны, которые, возможно, не рискнули бы посетить даже другие космодесантники. Однако постоянное применение радиационных вооружений и фосфекса, а также запретных вирулентных штаммов обеспечило им мрачную репутацию среди других легионов астартес.

Впрочем, сам Мортарион не задумывался о неприязни братьев, посвятив свою жизнь свержению тиранов и чудовищ, какими были повелители трупов с Барбаруса, и гордился тем, как его сыны могут защитить простых людей. Однако подвиги Гвардии Смерти оставались невоспетыми, и Мортарион был куда ближе к Гору, чем к прародителю Императору, и верил, что брат оценит его по заслугам. Что ещё хуже — чем дольше Гвардейцы Смерти заступались за беспомощных, тем больше их очаровывала собственная мощь и тем сильнее становилось их презрение к слабости других.

И когда Ересь расколола Империум на части, Мортарион одним из первых выступил на стороне магистра войны. Во имя него Гвардия Смерти прокладывала кровавую тропу сквозь ряды бывших братьев — от Исствана III до самой Терры. Но по пути их настигло ужасающее проклятие…

***Эти трусы думают, что могут спрятаться за облаками облучённых газов, которые они выпустили. Они верят, что, раз они слишком слабы телом и духом для выживания в таких условиях, то и мы окажемся столь же хрупкими и что нас ужаснёт сотворённое ими опустошение. Эти глупцы наивно полагают, что поверхность отравленной планеты убьёт нас так же, как убила бы их. Братья, избавим же их от заблуждений!***

Капитан Игнатий Грульгор, Дологорская речь

Во время последнего наступления Гора на Терру флот Гвардии Смерти попал в штиль посреди непроницаемой бури варпа. Корабли стали дрейфовать в Имматериуме, и тогда пришёл Уничтожитель.

Для Мортариона и его Гвардейцев Смерти не было ничего страшнее недуга, перед которым их легендарная стойкость оказалась бесполезной, ибо никогда прежде они не поддавались болезням, инфекциям, токсинам и ядам, терзавшим обычных людей. Моровое поветрие пронеслось по всему флоту, забурлило в кишках легионеров, раздуло и растянуло их сверхчеловеческие тела, превратило их в гротескных чудищ, испещрённых пустулами. Поселившаяся в них порча сделала их омерзительными как внешне, так и внутренне. С каждой минутой Гвардейцам Смерти становилось всё хуже: невероятная выносливость Астартес обернулась против них, поскольку их организмы отказывались умирать, даже раздираемые невыносимыми муками ужасающей метаморфозы. Страдания легионеров были невообразимыми, но худшая участь выпала самому Мортариону. Примарх, как будто бы вновь оказавшийся на горной вершине Барбаруса, погибал от яда, лишённый благодати беспамятства и помощи Императора, который спас его много лет назад.

Никому, кроме самого Мортариона, не ведомо, осознал ли он в те страшные часы утрату всего, за что боролся прежде, понял ли, что навлёк проклятие на самого себя и весь легион, отказался ли от остатков верности отцу или человечеству. Не в силах более терпеть муки, примарх обещал себя и своих воинов в услужение варпу за избавление от пытки. На его зов ответило потустороннее создание, как будто только и ждавшее этого. Из адской бездны Эмпиреев великая сущность, именуемая Нурглом, Властелином Разложения, Отцом Болезней, восстала с распростёртыми объятьями и прижала к груди Мортариона с его Гвардейцами Смерти — отныне они принадлежали новому господину.

Флот XIV легиона, вырвавшийся из варпа, мало походил на себя прежнего. Исчезла сверкающая броня прежних чемпионов Империума, сменившаяся покровами тошнотворно-зелёного оттенка. Доспехи раскололись, открыв распухшие заражённые тела, нарывы, гниль и неописуемую мерзость. Мутировало даже их оружие и боевые машины, работавшие теперь за счёт отвратного чародейства Хаоса, — они искрились зелёной энергией и источали гангренозный гной.

От былых Сумеречных Рейдеров не осталось совершенно ничего. Их место всецело заняли Гвардейцы Смерти, без сожалений стоявшие в конце пути к проклятию посреди растекающейся гнили. Воины превратились в чумных десантников, тлетворные насмешки над самими собой, кишащие дарами Дедушки Нургла. Одни из сынов Мортариона приняли свои новые обличья, в гордыне поверив, что прошли сквозь игольное ушко и доказали, что из всех смертных лишь они достойны покровительства Владыки Распада. Другие возненавидели повергнувшую их хворь, возненавидели открывшуюся в них слабость, и потому возжелали обрушить на всю галактику заразу и погибель, низведя её до своего уровня. Третьи же воистину сошли с ума, отдавшись заразительному веселью или угрюмой самоуничтожительной скорби. Какой бы ни была причина, Гвардейцы Смерти навеки телом и душой стали служителями Нургла, и в последовавшие тысячелетия войны их верность Чумному Властелину лишь укоренилась.

## О КОЛДОВСТВЕ И ПРЕДАТЕЛЬСТВЕ

За годы жизни на Барбарусе Мортарион начал ненавидеть псайкеров. Повелители трупов использовали свои способности, чтобы оживлять армии мёртвых марионеток, и потому примарх унёс с собой к звёздам недоверие к чародеям. Он громче и настойчивее всех порицал создание либрариусов среди Легионес Астартес, и именно ярая неприязнь Мортариона превратила злополучный Никейский совет из суда в охоту на ведьм. Примарх запретил обучение библиариев в его легионе и тем не менее не мог полностью избавиться от присутствия псайкеров. Мортарион считал навигаторов, астропатов и им подобных необходимым злом, которое в свою очередь стремился рационализировать через свою тягу к тайным псевдонаукам. Не мог он и помешать набору латентных псайкеров в ряды Гвардии Смерти, но требовал от всех таких легионеров подавлять свои силы под страхом бесчестья и изгнания.

Одним из спящих псайкеров был Калас Тифон, капитан первой роты и один из самых доверенных воинов Мортариона. Тифон всем сердцем принял принесённые давинитскими воинскими ложами учения и поклонение Тёмным богам. Вдобавок, выполнившая свою задачу Уничтожающая чума погрузилась в тело Каласа, превратив его в избранного чемпиона Нургла — Тифа, ходячее вместилище Уничтожающего роя. Было ли это простым совпадением или же явилось наградой за успешное предательство, которая принесла долгожданное освобождение от бессмысленных указов Мортариона? Похоже, после чудовищного преображения Гвардии Смерти это уже не имело никакого значения, ибо никто не остался в здравом уме настолько, чтобы задуматься об этом…



# ЧУМНАЯ ПЛАНЕТА

**Когда восстание Гора завершилось крахом, Гвардия Смерти организованно отступила в Око Ужаса, разоряя встречающиеся планеты. Там Мортарион обрёл величайший дар Нургла: демоничество и мир, который он теперь мог менять так, как сочтёт нужным.**

Чумная планета — это мрачное отражение и без того угрюмого мира. Обновлённый Барбарус, возродившийся в ещё более ужасающем обличье. Окутанная мглой преисподняя, где бушуют болезни, а племена варваров борются за кошмарное существование среди гниющих лесов и топей. В штормовое небо впиваются изъеденные червями горы, а на склонах их охотятся изувеченные хворями отродья, которых давно заждалась смерть, но они по-прежнему жаждут человеческой плоти. На скалистых пиках возвышаются крепости Гвардейцев Смерти, наслаждающихся горькой иронией, ведь теперь они превратились в тиранов, подобных повелителям трупов с Барбаруса, которых когда-то хотели свергнуть.

Миазмы, окутывающие бастионы с ржавеющими отвесными стенами, до того враждебны всему живому, что единственного вдоха достаточно, чтобы убить любого, кроме самих Гвардейцев Смерти. Не раз этого оказывалось достаточно, чтобы истребить целые вторгшиеся армии, которым удавалось прорваться сквозь шквальный огонь орбитальных батарей, размещённых на вершине каждого хребта зловещего мира.

Чумная планета — место ужасающих зрелищ и тлетворного могущества. Среди гиблых долин растут тройные платформы из ржавого железа, где чемпионы племён сражаются за право стать частью Гвардии Смерти. На орбите висят скованные цепями кольца биомеханических защитных платформ и сгнивших орбитальных доков, к которым присасываются чумные корабли, словно мухи к трупу. Святилища Нургла, ползучие крепости-моллюски, извергающие чумной дым заводы и дрожащие от алхимических энергий генераторы щитов — на поверхности планеты можно найти любые воплощения кошмаров. Однако самыми страшными из них являются семь горных вершин, принадлежащих чумным ротам и извращённых в соответствии с их жуткими предназначениями. Выше всех поднимается Чёрный Особняк, протянувшийся между тремя главными пиками Чумной планеты и служащий личной твердыней Мортариона, где в подземельях и тёмных лабораториях таятся воистину невыразимые ужасы.

## ЧУМНЫЕ ФЛОТЫ

Подобно тому, как Гвардия Смерти осталась более сплочённой, нежели другие легионы предателей, она также сохранила более крупные и организованные эскадры военных кораблей. Эти чумные флоты состоят из древних линкоров времён Ереси, захваченных имперских крейсеров и даже космических скитальцев, найденных в потоках варпа. Сбор и защита эскадр, а также захват новых судов для гниющей армады Гвардии Смерти является долгом воинов шестой чумной роты, известной как Перевозчики.

Чумные флоты крайне важны для сынов Мортариона, ведь они являются разносчиками Гвардии Смерти и благословений Нургла по Галактике. Поднявшиеся на борт кораблей чумные роты летят по волнам варпа, словно разносимая ветром зараза, и выходят в реальный мир там, где захочет Моровой Дедушка. Из стен и переборок прокладывающих себе путь через Имматериум кораблей вылупляются бесчисленные раздувшиеся чумные мухи. Когда же Гвардия Смерти высаживается на выбранный жертвой мир или берёт на абордаж вражеский звездолёт, то эти твари летят вместе с ними сродни живому вихрю, всюду разнося заразу.

Если корабли чумных флотов оказываются потерянными или заброшенными, то рано или поздно дрейф приводит их к Чумной планете, где им вновь собирают команду. Одни считают, что такова воля Нургла, но есть и те, кто утверждает, что когда судно становится частью чумного флота, то его порченый машинный дух становится обречён повиноваться Мортариону до скончания времён…



# ОРГАНИЗАЦИЯ ЛЕГИОНА

**Гвардия Смерти — один из самых организованных и сплочённых из всех уцелевших легионов предателей. Мортарион, всегда бывший традиционалистом, сохранил основой их организации огромные легионы космодесантников, сражавшиеся во времена Ереси. Как следствие, каждая чумная рота теперь включает тысячи воинов, многократно превосходя соответствующие им подразделения верных орденов космодесантников времён 41-го тысячелетия.**

### 1-я ЧУМНАЯ РОТА

*Первой чумной ротой командует Тиф. Его воинов часто зовут Предвестниками. Они заражены сотнями штаммов чумы зомби, такими как «шаркогниль», «стенание» и кусачая оспа.*

### 2-я ЧУМНАЯ РОТА

*Вторая чумная рота предпочитает натиск бронетехники, а потому может похвастаться огромными формированиями громыхающих танков. Её воины несут «железную пагубу», покрывающую их доспехи и машины расползающимися пятнами ржавчины, что быстро заражает врага.*

*Каждая такая когорта включает семь сотен чумных десантников при поддержке заражённых вспомогательных войск, бронетехники и стай демонических машин. В свою очередь, каждая септическая когорта разделена на два маладиктума, каждый из которых сам по себе является грозной армией.*

### 3-я ЧУМНАЯ РОТА

*Бойцы третьей чумной роты, известной как Наковальня Мортариона, преуспели в траншейной войне, где об их позиции разбиваются враги. Они — разносчики сумеречного вздутия, лихорадки с обильным потоотделением, из-за чего их доспехи покрывает влажная плёнка, и они разговаривают с хриплым бульканьем.*

**КОМАНДОВАНИЕ ЧУМНОЙ РОТЫ**

**Лорд-командор**
Князь демонов или лорд Гвардии Смерти

**Свита командующего чумной роты**
Гнилотворцы, вредоносцы, чернокнижники, счетоводы и чумные хирурги

**Телохранители командующего чумной роты**
Чумные десантники, терминаторы из Савана Смерти или Пагубных Владык

**Имущество чумной роты:**
- Флагман — боевая баржа или капитальный корабль
- Десантные корабли и корабли планетарного штурма
- Эскадры сопровождения
- Эскадрильи транспортно-боевых самолётов
- Призванные когорты демонов
- Армориум
- Сверхтяжёлые формирования

### 1-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

### 2-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

### 3-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

### 4-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

### 1-й МАЛАДИКТУМ

**КОМАНДОВАНИЕ МАЛАДИКТУМА**

**Командующий маладиктума**
Лорд Гвардии Смерти

**Свита командующего маладиктумом**
Чемпионы Нургла

**Телохранители командующего маладиктумом**
Чумные десантники, терминаторы из Савана Смерти или Пагубных Владык

**Имущество маладиктума:**
- Секты культистов
- Рои дронов
- Когти хелбрутов
- Бронетанковые подразделения легиона
- Демонические машины
- Сверхтяжёлая бронетехника
- Призванные стаи демонов
- Нурглики

### 2-й МАЛАДИКТУМ

*При всём своём формальном единстве легион Гвардии Смерти в действительности рассеян по тысячам галактических зон военных действий, часто согласно капризам лордов Хаоса, чемпионов и им подобным. Подобные бандформирования могут необычайно различаться по составу и численности, однако все зовутся векториумами. Те из них, что сражались вместе на протяжении сколь-либо долгого времени, могут получить название от своего предводителя, а также выбрать, но чаще просто выявить общую цветовую схему. Обычно векториумы собираются на основе маладиктумов или колоний одной чумной роты, но есть примеры и гораздо более разношёрстных соединений.*

### 1-я колония

### 2-я колония

### 3-я колония

## КОМАНДОВАНИЕ ЛЕГИОНА
**Мортарион, демонический примарх Нургла**

**Повелители легиона**
Князья демонов и лорды Гвардии Смерти

**Свита командующих легионом**
Гноители, вредоносцы, чернокнижники, счетоводы и чумные хирурги

**Саван Смерти**
Подразделения почётной стражи терминаторов

**Имущество легиона:**
- Подвластные демонические миры
- Капитальные чумные корабли
- Эскадры сопровождения
- Космические скитальцы
- Подчинённые высшие демоны
- Арморium легиона
- Бандформирования еретиков-астартес
- Вспомогательные войска

### 4-я ЧУМНАЯ РОТА
*Четвёртой чумной ротой правит целостное сознание демона, известного как Пожиратель Жизней. Гвардейцы Смерти разносят Пожирающую чуму, также известную как морось, болячкогрыз и «бесконечный дар», а их лишённый всего человеческого предводитель благосклонен к чернокнижникам и превозносит заклинания призыва.*

### 5-я ЧУМНАЯ РОТА
*Часто называемые Разносчиками Оспы, воины пятой чумной роты постоянно используют тлетворные демонические машины. Они вызывают кровоотделение — болезнь, вызывающую постоянные истечения наполовину запёкшейся крови — и всюду оставляют за собой мерзкие чёрно-красные следы.*

### 6-я ЧУМНАЯ РОТА
*Известные как Перевозчики или Братия Мухи, эти Гвардейцы Смерти защищают чумные флоты и захватывают новые корабли для их армады. Они могут похвастаться многочисленным контингентом Пагубных Владык, переполненных «гудящими паразитами».*

### 7-я ЧУМНАЯ РОТА
*Члены седьмой чумной роты удостоены чести быть Избранными Сынами Мортариона. Они — хворевары и тёмные алхимики, благословенные Нурглом ползучей пустуляцией, также известной как чирей, комкообразование или «плоды Нургла».*

*Лорд-командор каждой чумной роты является святым вектором ужаснейших болезней Нургла, а служащие ему септические когорты выступают в роли его излюбленных сосудов.*

## 5-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА
**КОМАНДОВАНИЕ СЕПТИЧЕСКОЙ КОГОРТЫ**
**Командующий когорты**
Князь демонов или лорд Гвардии Смерти

**Свита командующего когорты**
Чемпионы Нургла

**Телохранители командующего когорты**
Чумные десантники, терминаторы из Савана Смерти или Пагубных Владык

**Имущество септической когорты:**
- Крейсеры
- Десантные капсулы
- Транспортно-боевые самолёты
- Стаи демонических машин
- Сверхтяжёлые подразделения
- Ковены колдунов
- Призванные учётные скопища Нургла
- Группы счетоводов
- Собрания вредоносцев
- Колонии гнилотворцев
- Оспенный корпус чумных хирургов

### 6-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

### 7-я СЕПТИЧЕСКАЯ КОГОРТА

## 7-я колония
**КОМАНДОВАНИЕ КОЛОНИИ**
**Капитан колонии**
Лорд Гвардии Смерти

**Свита капитана колонии**
Чемпионы Нургла

**1-е отделение**
**2-е отделение**
**3-е отделение**
**4-е отделение**
**5-е отделение**
**6-е отделение**
**7-е отделение**

*Типичное бандформирование включает в себя чумные колонии чумных десантников, уничтожительные колонии из войск с алхимическим оружием и жатвенные колонии из мотопехотных отделений.*

**Имущество колонии:**
- Вредоносцы и герольды Нургла
- Чернокнижники
- Чумные хирурги
- Счетоводы
- Гноители
- Гнилотворцы
- «Носороги» и осадные танки легиона
- Хелбруты
- Блеводроны и гнилодроны
- Оспенные зомби и пособники-культисты
- Нурглики
- Чумные мухи

### 4-я колония

### 5-я колония

### 6-я колония

*Колонии состоят из семи отделений предавших легионеров, возглавляемых грозным лордом и сопровождаемых меньшими чемпионами Нургла, а также бронетехникой, демонами и одержимыми машинами. Обычно первая колония каждого маладиктума состоит лишь из Пагубных Владык.*

# ОБРАЗЫ ИНФЕКЦИИ

**Расцветка и геральдика Гвардии Смерти пропитаны духом разложения. Как векториумы чумных рот, так и давно отколовшиеся от легиона банды можно легко узнать по покрывающей доспехи грязи, по текущему гною и ржавчине, а также по мерзким символам Нургла на тяжёлых нагрудниках.**



*Заразные и смертоносные чумные ножи стали оружием Гвардии Смерти ещё во времена Ереси. От искажённого металла исходит низкий негармоничный стон, от которого сводит зубы и слезятся глаза. Одного пореза зазубренным лезвием достаточно, чтобы по телу с невероятной скоростью разошлась инфекция.*



*Под изъеденным коррозией шлемом скрывается сгнившее до неузнаваемости лицо чумного десантника — похожее на череп месиво гниющей плоти, в которую воткнуты перегоняющие мокроту трубки и шланги. Лучше умолчать о том, какие чудовищные субстанции проходят через дыхательный аппарат, ведь всем известно, сколь жутки благословения Нургла.*



*Сынов Мортариона можно узнать не только по знакам Владыки Распада и сегментированной мухе Гвардии Смерти, но и по связкам гнилостных гранат на поясах. Это жуткое оружие разнится от простых железных колотушек до благословенных заразой мёртвых голов, но всегда выпускает удушливые облака ядовитых спор. При соприкосновении с ними броня ржавеет, а плоть гниёт, отчего от врага за считанные мгновения остаётся лужа слизи.*



**Со времён конца Ереси Гора основные силы Гвардии Смерти красят доспехи в цвета зелёной проказы и покрытой патиной меди. Многие воины легиона до сих пор идут на войну в этом мрачном облачении, хотя разные вектории легиона и выбрали себе иные цвета. Тройная руна Нургла и знак чумной мухи — то, что обычно наносят на свои доспехи легионеры Гвардии Смерти, желая показать свою верность Богу Болезней и готовность разносить его моровые поветрия.**

## *Порченые Сыны*

*Один из самых грозных векториумов Гвардии Смерти, заслуживший благосклонность самого Мортариона в бесчисленных битвах под его руководством в глубинах Ока Ужаса. Наконец-то отправленный против хиреющего Империума лорд Гульгот Заразитель и его ужасно распухшие воины воплощают собой несокрушимую стойкость и непреклонную агрессивность XIV легиона. Они используют любое доступное оружие в войне против человечества.*



*Экскрезмус Голх, самозваный Отец Погани*

## *Мертвенная Рука*

*Мастера бронетанковых атак, использующие гораздо больше «Хищников» и «Лэндрейдеров» Хаоса, нежели любой другой векториум. Выжившие под ржавыми гусеницами танков враги погибают под метким артиллерийским обстрелом. Мертвенная Рука — часть второй чумной роты Гвардии Смерти, и это делает их добровольными разносчиками железной пагубы, покрывающей и их доспехи, и танки слоем заразной ржавчины.*



*Фестрах Гиблорукий*

## *Плодотворцы*

*Члены этой банды часто становятся устроителями заражения аграрных миров бесчисленными морами Нургла. Плодотворцы, входящие в славящуюся способными алхимиками седьмую чумную роту, превосходно научились варить смертоносные хвори и создавать паразитов-пожирателей. Они наслаждаются, пряча свои губительные дары среди запасов пищи для невежественных жителей Империума, отчего планеты, куда вторгается банда, часто уже оказываются сломлены ужасной выворачивающей наизнанку чумой или повсеместным голодом.*



*Д'лгот Поносимый, проклятый вестник Грызущей Боли*

## *Путридный Хор*

*Хор — векториум третьей чумной роты, каждое наступление которого возвещает бедственный набат. На фоне его сводящего с ума звона раздаются негармоничные боевые гимны во славу Дедушки Нургла. Окопавшись на территории противника, Путридный Хор изводит его с помощью заунывной какофонии, пока тот не покинет укреплённые позиции и не бросится прямо под пули Гвардии Смерти в надежде положить конец звуковой пытке.*



*Рагфор Спхек, седьмой хорист Панихиды Проклятия*

## Хмурые Владыки

*Этот вектoриум, входящий в шестую роту, состоит из угрюмых убийц, идущих на войну под огромными гудящими облаками чёрных демонических мух. Особенно члены банды ненавидят колдунов Тзинча, чью тягу к жизни и ярким краскам считают невыносимой. Хмурых Владык ведут в бой формирования терминаторов из числа Пагубных Владык, которые сокрушают презренных врагов кованными сапогами и в чьих телах копошатся несчётные опарыши.*



*Хфло Сгнивший, тот, кто поверг Девять Кристальных Идолов на Коуэле*

## Апостолы Заражения

*Являющиеся частью четвёртой чумной роты Апостолы любят проводить вирусные бомбардировки и колдовские заражения ещё до начала боя. Они наступают сквозь клубящиеся облака едких спор и ядовитых паров, а их тщетно пытающиеся сражаться враги кричат и гниют на глазах. Когда Апостолы поют хвалу Нурглу, стаи демонов восстают из растёкшейся плоти, чтобы присоединиться к битве и утопить недругов в потоке раздувшихся тел.*



*Бульгхор Гло, гниющий псалмопевец Проклятого Слова*

## Трухлявая Клешня

*Этот вектoриум наслаждается жестокостью, а потому стремится как можно скорее дорваться до врага, чтобы разорвать его на части пропитанными чумой клинками, цепами и топорами. Они — воины первой чумной роты, фанатично преданные делу Тифа, и потому разносимые ими хвори поднимают из могил жутких мертвецов, стонущих и ковыляющих к противнику, чтобы не дать ему уйти от их хозяев.*



*Пустус Сепк, тот, кто сокрушил врата Гидростиса и убил за ними кардинала Зина*

## Мокнущий Легион

*Данный вектoриум получил такое имя потому, что всегда вымазан в мерзкой жиже, истекающей из мокнущих ран. Покрывающие доспехи слои смрадной слизи и запёкшейся чёрной крови делают этих воинов Гвардии Смерти лишь более нечувствительными к физическому урону. Сражающийся как часть пятой чумной роты Мокнущий Легион также может похвастаться поддержкой многочисленных демонических машин, которые они марают своей заражённой кровью.*



*Безымянный брат-циклоп Однорогого Пророка Разложения*

***Недуги, болезни, чума и оспа, страдания и медленное гниение заживо — такие чудесные дары Нургл жаждет вручить недостойному людскому стаду Империума. Мы лишь разносим его благодетельную заразу среди человеческих масс, не заслуживших подобной милости.***

Урглот Гнилосердный, чумной чемпион Гвардии Смерти



## Загонщики Трупов

*Наступление этой банды прикрывают огромные полчища оспенников. Мерзкие Гвардейцы Смерти крайне привязаны к своим ковыляющим чудовищам и часто собирают жуткие «коллекции» заражённых душ, таких как поверженные полки Астра Милитарум или целые аристократические семьи.*



## Вестники Отчаяния

*Вестники Отчаяния упиваются продолжительными осадами и отличаются маниакально дотошным подходом к войне. После продолжительного обстрела и отсечения путей снабжения они загоняют врагов внутрь крепостей, чтобы смотреть, как их защитники гниют и поддаются отчаянию.*



## Труподелы

*Труподелы считают своим священным долгом уничтожение величайших крепостей Империума. Прогрызая себе путь через подножия вражеских бастионов, словно впившиеся в плоть черви, они рушат их основания, чтобы сломать твердыни.*



## Отравленная Чаша

*Отколовшаяся банда Гвардии Смерти, возглавляемая безумными собраниями гнилотворцев и гноителей, с особым рвением бесчинствует по всей Галактике, ища мерзкие ингредиенты и неудачливых испытуемых в попытке сварить идеальную чуму.*



## Любимые Сыновья

*Отринувшие волю Мортариона, эти воины стремятся сами заполучить благословения Нургла. Каждый из них жаждет превзойти братьев, надеясь обрести демоничество подобно своему предводителю Вермитрусу Порченому, собирающему вокруг себя пагубных чемпионов Чумного бога.*



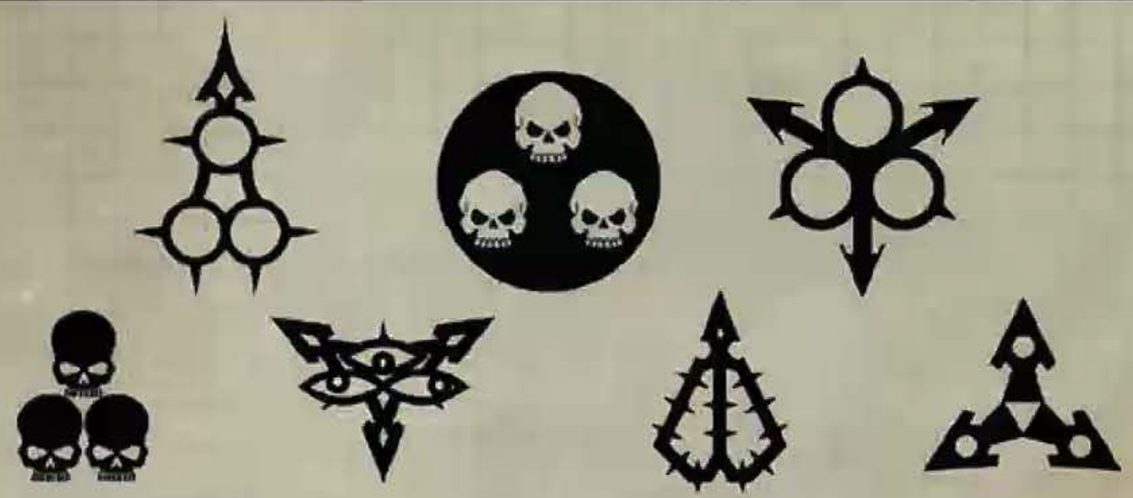
## Братство Червегнили

*Этой бандой правит конклав взбунтовавшихся против Мортариона чернокнижников, что создают по всему Империуму культы смертных поклонников, желая размножиться, словно бациллы, и разнести веру в Нургла, дабы расшатать целые цивилизации, а после осквернить их.*



### СИМВОЛИКА НУРГЛА

Подчинившиеся воле Чумного Бога воины показывают свою кощунственную веру, украшая доспехи его символами и знаками, такими как тройной череп Гвардии Смерти, тройные круги Нургла и священная муха. Впрочем, служащие Дедушке группировки используют и бесчисленное множество иных богохульных изображений.



# ЭПИДЕМИЯ ВОЙНЫ

**Хотя Гвардия Смерти стремится распространять болезни по всей Галактике, определённые театры военных действий превратились в огромные рассадники раздора, а некоторые кампании приводили к массовым эпидемиям и вспышкам насилия, которые дорого обошлись Империуму. На данной карте представлена небольшая подборка из подобных мест, составленная сотрудниками Ордо Сепультурум.**

СЕГМЕНТУМ ОБСКУРУС

ЗВЁЗДЫ ГАЛО

СЕКТОР СКАРУС

СЕКТОР КАЛИКСИДА

СЕКТОР ФИНИАЛ

СЕКТОР ГОТИКА

ИМПЕРИУМ-Н

ЦИКАТРИКС МАЛЕДИКТУМ

СЕГМЕНТУМ ПАЦИФИКУС

СЕГМЕНТУМ СОЛЯР

СЕГМЕНТУМ ТЕМПЕСТУС

СЕКТОР УХУЛИС

СЕКТОР РЕДУКТУС

СЕКТОР НЕФИЛИМ

ВУАЛЕВЫЙ РЕГИОН

Наогеддон

Диммамар

Шторм Императорского Гнева

Кипра-Мунди

Мордиан

Вальхалла

Око Ужаса

Протока Нахмунда

Ваал

Аларих

Чинчара

Кадия

Белис-Корона

Писцина

Агрипинаа

Фенрис

Молов

Гидрафур

Армагеддон

Элизия

Скала

Ластрати

Просперо и Планета Чернокнижников

Голгофа

Вордраст

Терра и Марс

Риза

Мальстрём

Катачан

Гаталамор

Некромунда

Бадаб

Махария

Ультима-Махария

Криг

Лютер Мак-Интайр

Таллари

Хирос

Офелия

Ноктюри

Балор

В'ран

Шторм Сирены

Алевсис

Солнцестояние

Мир Ринна

Пристань Бейна

Агракс

Бакка

Антагонис

Грифонна IV

Сан-Леор

Иллюстрис

1

2

4

5

**Каждый из этих знаков показывает ключевую зону пандемии — регион Империума, где Гвардия Смерти ведёт полномасштабное наступление.**




***1. Эпидемия на Кадии — Дары Уничтожающего роя***
После разрушения Кадии вокруг расколотых Кадийских Врат неоднократно замечали Тифа и векториумы его первой чумной роты. Нанося удары по осаждённым имперским мирам, Гвардия Смерти выпускала чуму зомби и повергала армии Империума за счёт бесчисленных орд стонущих мертвецов, оставляющих после себя лишь опустошение.

***2. Эпидемия на Кантакхе — Устрашитесь железной пагубы!***
Когда слуги Тзинча заключили сделку с падшими техномагами Кантакхи, то создали могущественный союз. Однако их планы оказались сорваны приходом второй чумной роты, чьи яростные атаки разнесли по всей Кантакхе железную пагубу. С тех пор ожесточённая бронетанковая война охватила три звёздные системы, и ей не видно конца.

***3. Эпидемия на Д'шолту — Распространение сумеречного вздутия...***
Пришествие варп-шторма Бафамет погрузило мир-крепость Д'шолту в вечную ночь. Что ещё хуже, на имперские войска из-под земли напали пробудившиеся некроны, а с небес — альдари. И теперь к войне присоединилась третья чумная рота, заражая потливой лихорадкой и людей, и эльдар.

***4. Эпидемия в Арканууме — Разгерметизация***
К тому времени, как имперские войска обнаружили космический скиталец «*Матерь невзгод*», он уже прошёл через семь систем, выбросив демонические споры и десантные корабли четвёртой чумной роты. Теперь на десятках планет бушует Пожиратель Жизней, разумная чума, превращающая армии защитников в лужи слизи.

***5. Эпидемия в Лорфаксе — Заражение кровоотделением***
В субсекторе Лорфакс имперские войска дали бой оркам Ваaa! Зубатого, однако пришедшие к зеленокожим подкрепления оказались заражены ужасной болезнью, вызывающей обильное кровотечение, и вскоре она перекинулась на воинов Империума. Затем прибыли векториумы пятой чумной роты, обрушившие свои демонические машины на ослабевшего врага, и так началась ожесточённая трёхсторонняя война за господство.

***6. Эпидемия в Тарфароне — Заражение гудящей корчей***
Тираниды флота-улья Сциталис проложили себе путь через сектор Фантакс прямо к мирам Вермидиума, где обитают почитатели Нургла. Теперь, когда наступление ксеносов замедлилось или вовсе остановилось в десятке систем благодаря усилиям шестой чумной роты, Перевозчики нападают на них, словно внезапные вспышки инфекции, убивая вожаков и узлы улья.

***7. Эпидемия в Ультрамаре — Продвижение ползучей пустуляции***
После того как планеты к галактическому северу от Ультрамара поглотил мор, и они стали Бедственными Звёздами, Гвардия Смерти устроила там плацдарм для вторжения в королевство Ультрадесанта. Теперь всюду, где наносят удары септические когорты седьмой чумной роты, по владениям Мстящего Сына расползается жуткая пустуляция.

# ХРОНИКИ ЗАРАЖЕНИЯ

**На протяжении десяти тысячелетий Гвардия Смерти безжалостно измождала слуг ложного Императора. Она разносила среди звёзд чуму и заразу, с бесконечной целеустремлённостью изматывая врага. Сражаясь в Долгой войне во имя Мортариона и всемогущего Нургла, Гвардейцы Смерти опустошили бесчисленные миры, и нет числа заражённым ими воинам.**

## М31 — НАВСТРЕЧУ ПРОКЛЯТИЮ

***Уничтожитель***

Заточённый в варпе и измученный неизлечимой болезнью, Мортарион продаёт душу легиона в обмен на избавление от бесконечных мук. Нургл забирает себе Гвардию Смерти, и первые чумные десантники идут в бой против служителей Императора, выйдя из Имматериума как раз к началу осады Терры. Так начинается война, которая продлится тысячелетиями.

***Появление Чумной планеты***

Из всех предавших легионов лишь сыны Мортариона организованно отступают с Терры, прокладывая путь ужаса и осквернения через Империум к кошмарному пристанищу — Оку Ужаса. За победы во время Ереси, несокрушимую веру и необычайное достижение — удержание легиона перед лицом возмездия лоялистов, Чумной бог дарует Мортариону демоничество и передаёт ему во власть целый мир. Так на окраинах Ока Ужаса возникает новый Барбарус — ещё более жуткое место, чем то, каким была родина Мортариона.

## М32–М41 — ВРЕМЯ РЕМИССИИ

***Галактическая передышка***

Гвардия Смерти участвует в череде жестоких войн против своих союзников. Хотя она побеждает вновь и вновь, борьба за территории в Оке Ужаса полностью поглощает внимание Мортариона. В реальном мире проходят тысячелетия, в течение которых слуги Империума редко сталкиваются с Гвардейцами Смерти.

***Погибель перемен***

В ходе сражений на Дж'кадисе против культистов Тзинча из Потерянной Спирали лорд Глоттокс выпускает на волю свой грозный улей. Семь тысяч зловонных блеводронов с монотонным гудением пробиваются к цели, отмахиваясь от молниеносных выпадов неприятелей, что оседлали диски Тзинча и пылающие колесницы. Приняв на себя шквальный огонь противника, дроны позволяют неповоротливым чумным бомбардировщикам тёмных механикумов обрушить разносящие гниль боеголовки на Скрученный храм, от которого остаются лишь рассыпающиеся кристаллические руины.

***Зелёная смерть***

Вторгшиеся на принадлежащую Экклезиархии планету Санктия заражённые банды орков предаются новому и ужасному варварскому обычаю, пожирая защитников планеты, и живых, и мёртвых, словно пытаясь утолить ненасытный дьявольский голод. Раздувшиеся и распухшие орки превращаются в тучных чудовищ, ползущих не быстрее улитки. Озадаченные таким странным избавлением Адепта Сороритас методично истребляют зеленокожих огнём и болтером, но затем на планету высаживается Мортарион и седьмая чумная рота. Возвышающийся над грудами тел орков демонический примарх идёт к линии фронта, и при каждом его шаге зеленокожие разрываются на куски, выпуская наружу потоки мерзкой жижи и десятки нургликов, спешащих за своим господином. Спустя двенадцать часов после прибытия Мортариона Санктию поглощает «зелёная смерть», и чума разносится по всей принадлежащей Экклезиархии системе.

***Туман войны***

Вектoриумы второй чумной роты, в том числе Ржавые Когти и Сгнившее Лёгкое, противостоят Железным Рукам из клана Кааргул и бронетанковым подразделениям Астра Милитарум на Царвии II. Когда ход тяжёлой танковой войны начинает поворачиваться против приспешников Нургла, Гвардейцы Смерти поджигают огромные химические заводы Царвии-Секундус. Заклинатели Болезней направляют дым, превратив его в стену едкого смога, скрывающего союзные войска и расплавляющего корпусы вражеских танков. В отличие от своих противников Гвардия Смерти способна выжить в таких ужасающих условиях и вскоре она сокрушает планету под своими бронированными гусеницами.

***Чёрные крестовые походы***

За долгие века Абаддон Разоритель принёс бесчисленных последователей в жертву в битвах против Империума. На первый взгляд эти крестовые походы не были связаны между собой, но на самом деле являлись частью гораздо большего плана, который в итоге привёл к открытию Великого Разлома. Также в эти времена новый магистр войны заключил бесчисленные сделки с величайшими армиями Хаоса, особенно с Гвардией Смерти. Мортарион не скрывал своего презрения к Абаддону, но не мог и игнорировать его успехи, и потому отправлял своих сынов поддержать многие из кампаний Разорителя. Гораздо охотнее Абаддона поддерживал Тиф, неоднократно сражавшийся с ним бок о бок и пользовавшийся нападениями на Кадийские Врата, чтобы разносить чуму зомби.

***Битва за Корновин***

Серые Рыцари сражаются с Гвардией Смерти в битве за планету Корновин, которая должна была стать кульминацией древнего плана изгнать Мортариона навечно. Однако мощь демонического примарха слишком велика, и после гибели верховного гроссмейстера Геронтиана назначенный на его место Кальдор Драйго вынужден совершить отчаянный ритуал изгнания, отправивший дух Мортариона в варп на много лет. Впрочем, это стало пирровой победой — передышкой, за время которой Мортарион собирал силы и планировал своё следующее и величайшее вторжение в реальный мир.



***Семя погибели***

Собираясь вторгнуться в мир-кузницу Такбандра, бойцы пятой чумной роты не принимают в расчёт её магнотропную защитную матрицу и оказываются полностью уничтоженными. Единственный добравшийся до поверхности планеты чернокнижник скрывается в сумраке под заводами, где обитают сервы. Призвав демонов посредством ритуалов жертвоприношения и осквернения, колдун создаёт себе новую зловещую армию, и расходящаяся порча привлекает из-за завесы всё новых порождений варпа, чьё число растёт по экспоненте. Вторжение Гвардии Смерти оставило лишь царапину на шкуре мира-кузницы, однако разошедшаяся из неё зараза привела к скорой гибели ослабевшей планеты.

## M41 — ВРЕМЯ ИНФЕКЦИИ

### *Осада Вракса*

Несколько векториумов вступают в тяжёлую осаду кардинальского мира Вракс. Высадившись в разгар чудовищной траншейной войны, Гвардейцы Смерти применяют против лоялистов биологическое оружие и тем запускают цепь событий, которые приводят к полномасштабному демоническому вторжению.

### *Улей ужасов*

Тиф заражает улей Пандориал чумой зомби и улетает прежде, чем приходит возмездие Империума. Вместо древнего и ненавистного врага отважные солдаты из Некромундских Пауков сталкиваются с омрачённым кошмаром — ульем, населённым лишь ковыляющими трупами тех, за чью гибель они хотели отомстить.

### *Треснувшая вера*

Атакованный кадрами усмирения т'ау имперский храмовый мир Календула отважно сражается за щитом веры. Однако решимость защитников ослабевает, когда статуи начинают рыдать нечистыми слезами, а все запасы воды превращаются в холодную слизь. Всё больше живых существ погибает в бушующей битве, пока в недрах планеты не открываются дьявольские порталы, из которых выходят воины четвёртой чумной роты. Возглавляемые самим Пожирателем Жизней и сопровождаемые дурашливыми демонами, Гвардейцы Смерти сокрушают и имперцев, и т'ау, завоёвывая мир во имя Нургла.

### *Гимн энтропии*

Превосходящие числом корабли линейного флота Обскурус преследуют чумной флот через пояс Койдюса. После жестокой битвы последний выживший моровой корабль успевает совершить полную боевую высадку на Анвархейм, а затем распадается на части в атмосфере планеты. Выбравшиеся из десантных аппаратов воины Путридного Хора прорываются к полярному городу-крепости Йотунгаард, и захватывают комплекс. В ожидании быстрой победы на укрепления обрушиваются один за другим эшелоны имперских войск, но каждый разбивается об оборону Гвардии Смерти. Начинается долгая осада среди суровых снежных бурь, пропитанных чумными спорами, и пока она растягивается на недели, а затем и на месяцы, из вокс-рупоров крепости постоянно раздаётся энтропийный гимн Путридного Хора. Наконец, через три года после того, как Путридный Хор пришёл в Анвархейм, выжившие имперские солдаты, голодные, больные и сходящие с ума, бегут к звёздам, оставив крепость понёсшим серьёзные потери, но торжествующим Гвардейцам Смерти.

### *Мерзкий груз*

Доставившая тяжёлые руды в мир-кузницу Парадакс грузовая баржа опускает рампу и выпускает наружу чумных десантников из Мокнущего Легиона и их блеводроны. Ведя шквальный огонь из болтеров, еретики-астартес марают машины вокруг, распространяя кровоотделение и оскверняя машинные духи по всему миру-кузнице. Так воины Гвардии Смерти, возглавляющие растущую армию протодемонических машин и одержимых сервиторов, начинают ужасную и изматывающую Парадакскую войну.

### *Чума и тень*

Моровые мухи взмывают над истерзанной войной Сек-Мегрой, районом Комморры. Среди облаков насекомых наступают чумные десантники из Трухлявой Клешни, давшие друкари свирепый бой, а затем исчезнувшие так же внезапно, как и появились. Вскоре по Тёмному городу разносится ряд метафизических хворей.

### *Отсроченная казнь*

На полях смерти Виндора воины Мортариона решают дать последним выжившим из гарнизона планеты шанс сбежать, унеся с собой дары чумы и отчаяния. Но их союзники из Детей Императора бросаются в погоню, не желая дать таким замечательным рабам уйти, и тогда чумные десантники встают у них на пути. Начинается яростная битва между последователями Нургла и Слаанеш, а больные виндорцы между тем разлетаются во все стороны, напитанные благословениями Властелина Разложения.

## M41 — ВРЕМЯ ЭПИДЕМИЙ

### *Галактическая пандемия*

Открывается Великий Разлом, реальность рвётся, словно швы на незажившей ране, и энергия варпа вливается в Галактику. Чумные флоты наносят удары по всему Империуму, появляясь из бушующих бурь, чтобы нести в мир отчаяние и упадок.

### *Чумные войны*

Когда Чернота охватывает просторы Империума, действия культов и восстания мятежников приводят к демоническому заражению ряда процветающих звёздных систем к галактическому северу от Ультрамара. Под надзором Мортариона эти планеты становятся лёгкой добычей Нургла, и так возникают Бедственные Звёзды — нечестивая твердыня для служителей Чумного Отца в реальном мире и гноящийся перевалочный пункт для вторжения Гвардии Смерти в Ультрамар.

### *Дождь из нечистот*

Во время осады Годориана, планеты, которой не повезло оказаться на расстоянии считанных световых лет от Бедственных Звёзд, взводы чумных самоходок ведут мощнейший навесной огонь. Их тлетворные снаряды обрушиваются на очистительные стоки заводов, отчего все отходы попадают в литейные, превращая их в огромные чумные курильницы. Поднявшиеся клубы токсичного дыма выгоняют имперских защитников из укрытий прямо под пушки Гвардии Смерти.

### *Эпидемия в Ультрамаре*

Начинается давно готовившееся вторжение в Ультрамар. В бой выступают септические когорты каждой из чумных рот, при этом вторая, третья и седьмая прибывают почти в полном составе. Вместе с учётными скопищами, рыцарями-отступниками, предавшими легионами титанов и бесчисленными бандами предателей, культистов и перебежчиков из Астра Милитарум гротескные армии Нургла теснят осаждённых воинов Ультрамара шаг за шагом.



### *Нечестивая стойкость*

Ваааа! Бэдсмака захватывает ряд миров к галактическому западу от Бедственных Звёзд, чем вынуждает Мортариона направить несколько векториумов, чтобы остановить бесчинствующих зеленокожих. Во время ключевой битвы за мир Круга, диктатор Бэдсмак возглавляет лобовую атаку на превзойдённых числом Гвардейцев Смерти. Лорд Фульгоус Распухший приказывает начать наступление прямо навстречу врагу, а также вызывает на себя огонь чумной артиллерии. Выстояв благодаря колдовству и стойкости под шквальным обстрелом, Гвардия Смерти втягивает орков в ужасающую мясорубку. Чумоплюи растворяют одну за другой волны ксеносов, пока вредоносцы вновь и вновь бьют в набатные колокола, сводя орочьих чудил с ума и тем сокрушая боевой дух неприятеля. В конечном счёте Бэдсмак и его выжившие парни в ужасе бегут, но их выкашивают огнём пустившиеся в погоню чумные десантники.

### *Дары Нургла*
На промышленной планете Дрогенсул несколько векториумов первой чумной роты сталкиваются с упорным сопротивлением имперских защитников. Десантные корабли Гвардии Смерти вновь и вновь пролетают над промышленными крепостями-заводами, сбрасывая на улицы и мануфакторумы шипастые железные кубы размером с жилблок. Из ржавых громад исходят волны заразы, и потому лоялисты, не теряя времени, закладывают заряды, чтобы их уничтожить. Однако весь ужас замысла Гвардии Смерти открывается лишь после их подрыва, когда из расколотых кубов вырываются доверху набитые туда оспенные зомби. За считанные дни ходячая оспа охватывает крепости Дрогенсула, и лишь тогда чумные десантники из первой роты возвращаются, чтобы завершить начатое.

### *В пасть бури*
Пока варп-шторм Фомори поглощает планету Даназар, Тиф сражается с Гуроном Чёрное Сердце на развалинах Бесконечного Шпиля и побеждает его, однако сохраняет Тирану Бадаба жизнь, чтобы показать не только мощь Нургла, но и его безграничное великодушие.

### *Осаждённые*
Основные силы третьей чумной роты оказываются загнаны в выжженные развалины улья Акртурон на Беллизосе. Под руководством инквизиторов Ордо Маллеус огромная армия Астра Милитарум, Сестёр Битвы и имперских рыцарей обстреливает позиции Гвардии Смерти день и ночь. Однако из-за невероятной стойкости обороняющихся легионеров и ответного шквального огня их чумных мортир слабеют и начинают болеть уже осаждающие. Когда Гвардия Смерти идёт на прорыв, немногим хватает сил встать у них на пути.

### *Змей и муха*
Векториумы пятой и шестой чумных рот сталкиваются в космической битве с миром-кораблём Сайм-Ханном и его флотилией возле лун Босфодии. Прежде чем альдари заставляют её отступить, Гвардия Смерти успевает взять рукотворный мир на абордаж и разнести свою погань по территории диких всадников из клана Силтах. От безысходности совет провидцев приказывает призрачным воинам отсечь эту часть мира-корабля орудийным огнём. Столь ужасно отчаяние, которое альдари испытали в тот час, что в путевые камни всех выживших из клана Силтах вселяются демоны Нургла, поглощая их и превращая в ужасных насекомовидных полукровок. Вскоре по субсектору Парагос и за его пределами расходятся истории о злобных, порченных Хаосом корсарах-альдари.

### *Гамбит Грейфакс*
Заметив фанатичную тягу Гвардии Смерти к цифре семь, инквизитор Катаринья Грейфакс проверяет свои подозрения на практике в битве за храмовый мир Дортвир. Начавшие последнюю атаку на седьмой час седьмого дня Гвардейцы Смерти преследуют брошенное в качестве наживки отделение примарисов из ордена Белых Шрамов, пока не оказываются прямо на огневой линии семи ракетных установок «Смертельный удар». Последовавший залп оставляет от контингента Гвардии Смерти на Дортвире лишь радиоактивный пепел.



### *Чистое гниение*
Проведя месяцы среди неподобающей грязи и мерзости в боях против Путридного Хора, солдаты 14-го полка Вольпонских аристократов больше не могут этого вынести и просят Нургла избавить их от порчи. Чумной бог отвечает на их мольбы и делает их вечно сверкающими чистотой, за исключением каждого седьмого солдата. На этих несчастных обрушивается вся зараза, которую должны были терпеть их товарищи, и они раздуваются, превращаясь в перемазанных в нечистотах отродий. Их заунывный вой и тошнотворный запах заставляют остальных гвардейцев сойти с ума от вины и страха. Аристократы расстреливают бывших братьев по оружию, а затем переходят на сторону своих мучителей из Гвардии Смерти.

## M41 — ВРЕМЯ ГНИЕНИЯ
### *Испорченные трофеи*
Во время Войны в Разломе Мортарион обезглавливает семерых чемпионов Либрии и делает из их черепов «мёртвые головы». После он изгоняет в варп великого Ка'бандху и отправляет вместе с ним издевательский подарок — осквернённые черепа, непригодные для трона Кхорна.

### *Возникновение Ржавых Гончих*
Среди развалин Чамбаха рыцари дома Крастов сражаются с мотопехотой Мертвенной Руки. Выдержав бесчисленные залпы чумных ракет, рыцари побеждают, втоптав в землю Гвардейцев Смерти, но в процессе подхватывают железную пагубу. Прогнивший мир покидает банда рыцарей-отступников, проржавевших телом и душой. Конечности их визжат и заклинивают, а троны механикумов безвозвратно испорчены. Теперь эти рыцари называют себя Ржавыми Гончими и охотятся за душами своих бывших союзников…

### *Корабль дурных знамений*
Невероятно, но считавшийся давно уничтоженным легендарный корабль Гвардии Смерти *«Эйзенштейн»* появляется за третьей луной Пристани Лорна и ослепительно сияет, а затем бесследно исчезает. Спустя считанные дни на планету обрушивается Гвардия Смерти во главе с самим Мортарионом. Учёные из Инквизиции обнаруживают, что это уже шестое появление корабля-призрака, возвестившее приход самого Повелителя Смерти, и не хотят даже думать, что может произойти в седьмой раз…

### *Логово Горгона*
Совместно с группировками Рассечённых, Чистильщиков и рядом других банд отступников Тиф во главе первой чумной роты совершает внезапный налёт на родную планету ордена Железных Рук. Кланам удаётся изгнать захватчиков, но из-за ужасающего опустошения некоторые регионы Медузы превращаются в проклятые карантинные зоны.

### *Потоп на Неббусе*
На седьмой год затянувшейся осады имперского мира-улья Неббус колдуны Мортариона призывают себе на помощь древнее зло — причудливого Великого Нечистого, известного как Гнилиус и окружённого аурой дьявольского изобилия. Протеиновые баки ульев разрываются на части от переполняющего их мясного варева, и разбухающая обвислая плоть погребает под собой целые уровни городов. Всевозможные паразиты начинают плодиться и размножаться с бешеной скоростью, отчего защитников планеты захлёстывает поток сточных крыс, серых червей и рои из миллионов прожорливых потрошилок. Однако хуже всего потоп Нургла — бесконечная буря смрадной жижи, кишащей всевозможной заразой. Вскоре сухие равнины Неббуса становятся болотами, а затем и жуткими океанами, поднимающимися всё выше и выше. Последние защитники планеты бегут из гибнущих городов-ульев на верхние уровни в поисках спасения, которое

им найти не суждено. Они погибают под методичным огнём Гвардейцев Смерти, благословенных невероятной стойкостью немыслимо щедрым Гнилиусом и его демонами. Для людей это становится весьма милосердной смертью…

### *Омрачённое будущее*
Септическая когорта седьмой чумной роты наносит удар по крепости-монастырю Минотавров. Атаку удаётся отразить, но ликование сменяется отчаянием, когда обнаруживается, что сыны Мортариона осквернили генетические запасы капитула. Так начинается отчаянная борьба за выживание, а именно — крестовый поход к Терре с целью добраться до резервов геносемени прежде, чем орден вымрет.

### *Юлтский прорыв*
В ходе битвы за Юлту Мортарион и его Саван Смерти в одиночку удерживают пролом от целого легиона некронов. Опасаясь худшего, воины Гвардии Смерти прорываются на помощь своему господину, но обнаруживают Мортариона и последнего выжившего терминатора израненными, но торжествующими в окружении груд тел дематериализующихся врагов.

### *Великое варево*
Глубоко во мраке Империума-Нигилус Отравленная Чаша вторгается в медицинский мир Пелусил, желая использовать макроперегонные комплексы, чтобы сварить во имя Нургла идеальную чуму.

### *Испорченное воскрешение*
Среди развалин Запустения Мертвенная Рука попадает в засаду превосходящих сил некронов из династии Новохов. Отступая с боем, сыны Мортариона заражают немало некронских воинов железной пагубой. Как результат, телепортировавшиеся на базу андроиды приносят в стазисные склепы родного мира-гробницы смертельную болезнь, из-за чего начинается эпидемия катастрофических масштабов.

### *Погибель Хеспа*
Векториумы четвёртой и седьмой рот сражаются с тиранидами флота-улья Лотан среди исходящих паром джунглей Хеспа. Когда рои отправляют токсикренов и ядотропов отравить планету, Гвардия Смерти обращает против них моровые чары, вирусные бомбы и демонические хвори. Никто не желает отступать, и атмосфера Хеспа становится всё токсичней, пока от джунглей, как и сражающихся армий не остаётся кровавая пузырящаяся жижа. Первый попытавшийся поглотить отравленную биомассу корабль-улей тиранидов отшатывается, оплавив хоботки, и остальной флот расстреливает его на части. Хесп превращается в бескрайнее море ядовитой слизи, слишком злобной даже для тиранидов.

### *«Корчащийся бог»*
Перевозчики выбирают космический скиталец *«Корчащийся бог»* для пополнения чумных флотов Мортариона. Скиталец заражён орками и генокрадами, и потому Пагубные Владыки телепортируются в ключевые точки, неся с собой покрытые рунами чумные бомбы. Пробив себе путь через толпы врагов, они устанавливают заряды, а затем исчезают. *«Корчащийся бог»* содрогается от взрывов, выпустивших гниль Нургла, лёгочную плесень и сквамозный бич. Спустя семь дней вернувшиеся Гвардейцы Смерти пробираются сквозь наслоения гниющих трупов, чтобы захватить очищенный скиталец.



### *Ржавчина и распад*
Во время огнепылевого сезона на Дисактисе грозная армия Гвардии Смерти идёт через пирокластические облака в поисках храма Вознесения, но среди грохочущей бури у них на пути встаёт огромная армия Железных Воинов, сопровождаемая порченными богомашинами из Легио Абхорракс. Начавшаяся битва сотрясает весь континент, и из-за пелены вырываются демоны. Под взором статуй циклонеад Мортарион и Пертурабо бьются в поединке, длящемся семь часов. Сыны Пертурабо наносят отпрыскам Повелителя Смерти страшные потери, напоминающие о невероятных сражениях Ереси, но с каждым часом хвори и пожирающие металл инфекции укореняются среди Железных Воинов. Древние еретики заболевают и падают без сил, зловещая техника рассыпается от ржавчины и замирает, сыпля искрами, а её духи сходят с ума от отвращения и боли. Высвобожденные силы энтропии и упадка склоняют ход боя в пользу Мортариона.

Наконец даже ожесточённый Пертурабо признаёт поражение, увидев, что его войско рассеяно, а многие из драгоценных боевых машин искалечены так, что не подлежат ремонту. Возглавив отступление на заранее подготовленные позиции, примарх подрывает заминированные траншеи, а затем исчезает в бушующей буре. Изувеченный, но торжествующий Мортарион входит в языческий храм, за который так яростно сражались его Гвардейцы Смерти, ища скрытые глубоко внутри древние тайны…

### *Заражённая Линоксида*
Во главе избранных векториумов седьмой чумной роты Мортарион атакует Линоксиду, океанический мир ордена Золотых Паладинов. Приурочив нападение к благоприятствующему семикратному затмению, примарх приказывает биологам-гноителям и гнилотворцам отравить моря планеты. В последующем апокалипсисе чумы и мерзостных ужасов Повелитель Смерти приводит своих сынов к абсолютной победе, тем самым начав новую эпидемию в тени Империума-Нигилус и создав с десяток зачумлённых зон военных действий.

**Столь коварна порча, разносимая Гвардией Смерти, столь омерзительна зараза сынов Мортариона, что от неё гниёт сама ткань реальности. И как заражённая плоть распадается и слезает с костей, так и нити плетения материального мира истончаются и рвутся. И подобно гною из болячки демоны Нургла изливаются из варпа, желая осквернить всё, к чему прикоснутся.**

# МОРТАРИОН

## ПОВЕЛИТЕЛЬ СМЕРТИ, ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПРИМАРХ НУРГЛА

На протяжении вот уже десяти тысячелетий Мортарион, предводитель Гвардии Смерти, разит врагов на поле брани. Закованный в причудливые доспехи, известные как барбарусские латы, и закутанный с ног до головы в прогнивший саван, примарх возвышается над величайшими чемпионами человечества. В одной руке у него грозная коса, называемая Безмолвием. В другой он сжимает зловещий «Лампион» — древний энергетический пистолет ксенородного происхождения, столь мощный, что одним выстрелом может прожечь даже терминаторскую броню. Окружённый пискливыми бесами, гудящими мухами и болезнетворными парами, Повелитель Смерти летит навстречу неприятелям, терзая воздух трескучими крыльями, хлопанье которых несёт врагам смрад смерти и вселяет в их сердца невыразимый ужас.

Мортарион — мрачный жнец, каждым взмахом своей косы отрубающий головы и отсекающий руки. Всякий выстрел из «Лампиона» оставляет от врагов лишь пепел, а бросаемые примархом зловещие фосфексные бомбы за мгновение превращают жертв в булькающие лужи слизи. Само присутствие Повелителя Смерти несёт погибель, так как воздух вокруг него бурлит от бесчисленных вирусов, из-за чего приблизившиеся к нему глупцы задыхаются и падают замертво. Будь Мортарион просто неистовым монстром, он бы всё равно внушал страх, однако он остался примархом, пусть и пал невообразимо низко от света Императора. Как следствие, помимо невообразимой мощи он наделён блестящим умом, а его стратегическое видение, как генерала пехоты, не ослабело за века. Одного взгляда ему достаточно, чтобы оценить ход битвы и сразу же выявить прямой путь к победе. Мортариона не тревожат потери, ведь он верит, что его сыны всегда должны проявлять свою стойкость, а победы заслуживают лишь те, кому хватит сил её добиться. Говорят, что если у примарха и есть слабость, то это презрение к врагам, заставляющее его недооценивать их. Однако воистину немногие могут устоять против безжалостного и превосходно спланированного натиска Мортариона и его Гвардии Смерти.

Когда на Барбарус пришёл Император, Мортарион был в шаге от окончательной победы над владыками склепов. Это было делом всей его жизни, но Император счёл борьбу Мортариона пустяком, заметкой на полях истории его Великого крестового похода. И что ещё хуже, когда Мортарион пытался убить последнего из своих врагов-мертвецов — существо, когда-то воспитавшее его как сына, — и не смог выдержать ядов в его логове, явился Император и поверг ксеноса. Он спас жизнь примарха, но таким поступком посеял в нём вечную горечь и злобу. Возможно именно тогда Мортарион совершил первый шаг к восстанию, и даже теперь его ведёт безграничная ненависть к Императору — злость столь великая, что она толкнула его в пагубные объятия Нургла и тем обрекла примарха и его легион на веки веков.

### БЕЗМОЛВИЕ

Огромная коса Мортариона носит имя Безмолвие, и её искривлённая рукоять почти так же длинна, как высок сам демонических примарх. Несмотря на ржавчину лезвие у неё невероятное острое, а её крупные цепные зубья способны разгрызть броню всякого пехотинца. В сверхъестественно могучих руках Повелителя Смерти коса обезглавливала знаменитых героев и рассекала танки, потрошила великих демонов и даже отрубала ноги титанам типа «Разбойник». Несть числа тем воинам и полководцам, что пали от клинка жнеца, пропитавшегося кровью целых планет.

Однако действительно грозным оружием Безмолвие делает не столько грубая сила, сколько таящийся в курильнице на вершине чумной демон, делающий малейший порез смертельным, а также убивающий всё живое клубами едкого дыма, что вырываются при каждом взмахе. От одного их прикосновения ржавеют металлы и гниёт плоть, и враги за считанные секунды распадаются на части.





# КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ НУРГЛА

Демоничество, вознесение, бессмертие и сверхъестественное могущество. Такова величайшая награда, к которой стремятся еретики-астартес. Ради неё они совершат любое зверство, заплатят любую цену, даже охотно расстанутся со своими бессмертными душами ради возможности стать князем демонов. Большинство так и не добьются цели, пав под клинками врагов или выродившись в бесформенных чудовищ Хаоса, но тех, кто достигнет апофеоза, ждёт невероятное могущество.

Князья демонов Нургла — неповоротливые монстры, чья неестественная выносливость делает их почти неуязвимыми. Они раздуваются от переполняющей их жизни, и распухающая плоть пробивается сквозь потрескавшуюся броню, а из омертвелой кожи вырываются гнилой жир и протухшие кишки, уберегающие от пуль. Такие понятия, как боль и слабость, давно стали для них чем-то чуждым, ибо даже прямое попадание противотанкового снаряда едва ли замедлит подобное создание. А если в результате и получится сквозное отверстие, то скорее всего, это приведёт лишь к тому, что врагов и союзников забрызгает гноем и нечистотами.

Беспримерная живучесть — не единственное, чем могут похвастаться вознёсшиеся любимцы Нургла. Князья демонов Владыки Распада до того сильны, что могут поднять и швырнуть танк или раскидать вражеских воинов размашистыми ударами ржавых клинков или отравленных когтей. Многие из них также обладают психическими способностями, позволяющими подчинять своей воле энергию варпа и насылать на неприятелей всевозможные заразы, потоки зловонной слизи или наводить страшные истощающие сглазы. Некоторые из демонов даже умеют летать: они возносятся над полем боя на огромных мушиных крыльях или в смерчах из зловредных паров. Одни источают ядовитые споры или смертоносные штаммы вирусов, тогда как другие являются ходячими инкубаторами для чумных мух. Все свои тёмные силы князья демонов направляют на разнесение пагубных даров Нургла и уничтожение недругов своего господина.

В легионе Гвардии Смерти князья демонов становятся полководцами, ведущими на войну септические когорты и вектриумы. Последователи беспрекословно выполняют их приказы, ведь князья демонов не просто сохраняют воинское мастерство и хитрость из своих прошлых жизней, но являются живыми воплощениями благосклонности Дедушки. Гвардейцы Смерти чтят их как полубогов, уступающих нечестивой мощью лишь самому Мортариону. Однако суровая правда заключается в том, что князья демонов променяли оковы бренного существования на рабство иного рода. Упиваясь своей мощью, они не осознают иронии обретённого бессмертия, ведь на самом деле теперь они навеки подчинены воле Нургла.

***До чего восхитительны сотворённые мной ужасы. До чего изобильны дары гнили и разложения, ниспосланные мной во имя Дедушки. Но мне всегда следует идти дальше, опустошая новые миры, дабы Нургл награждал меня вновь и вновь, ещё больше укрепляя моё могущество…***

Вилутрокс Отец Личинок



# ТИФ

## ГЕРОЛЬД НУРГЛА, ВМЕСТИЛИЩЕ УНИЧТОЖАЮЩЕГО РОЯ

Тиф, предводитель первой чумной роты Мортариона и сосуд для Уничтожающего роя, является самым грозным из командиров чумных флотов. На своём древнем корабле *«Терминус Эст»* он несёт отчаяние и болезни по всей Галактике. Все знают, что он воистину благословен Нурглом, ведь когда Гвардия Смерти дрейфовала в варпе, умирая от Уничтожающей чумы, Тиф — тогда известный как Калас Тифон, первый капитан легиона — поглотил всю силу заразы, став переносчиком величайшей порчи. Кожа и доспехи срослись воедино, из тела выросли огромные трубки, изрыгающие тлетворные миазмы. Раздувшийся Тифон отныне и на веки веков стал Тифом, вместилищем Уничтожителя.

Когда Гвардия Смерти отступила в Око Ужаса после окончания Ереси, Тиф ощутил отвращение, видя, как Мортарион меняет Чумную планету по образу и подобию их родного мира Барбаруса. Тифа тошнило от подобной сентиментальности, и он ушёл во главе своей септической когорты, чтобы нести дары Нургла не заслуживающему их Империуму. Проявив непривычную терпимость, Мортарион позволил своему вечно непокорному сыну уйти, чтобы выковать собственное наследие. Так он рассчитывал избежать ошибок, допущенных по отношению к нему Императором. С тех пор между ними установились натянутые, но приемлемые отношения: по негласному соглашению Тиф сражался на стороне Мортариона, если это было крайне необходимо, но в остальном разорял владения Империума по собственной воле.

Десять тысяч лет он был сущим бедствием для миров человечества. Он обрушил гниль Нургла на Карандинис VII и Протей, начал пандемию в мире Ионы и благодаря Уничтожителю загубил миллионы жизней. Флот Тифа разносит страшную чуму, что несёт своим жертвам медленную и мучительную смерть. Однако умершие от неё не находят покоя, ведь тела их наполняет зараза Хаоса, превращающая их в чумных зомби, чьи укусы разносят болезнь дальше; подобным образом уже миллиарды переродились в образе ходячих мертвецов. Но что ещё хуже, с открытием Великого Разлома высвобожденная энергия Хаоса привела к возникновению бесчисленных штаммов изначальной чумы зомби. Векторами инфекции теперь стали даже кошмары, причитания и отчаяние, и появилось множество новых видов зомби, наиболее распространёнными из которых на данный момент являются скалящиеся и стонущие оспенники.



### «ТЕРМИНУС ЭСТ»

*«Терминус Эст»* считается самым грозным кораблём на службе чумных флотилий Гвардии Смерти. Это омерзительное чудище сродни клочку владений Нургла, дрейфующему среди звёзд и всюду разносящему смерть и горе.

Изначально *«Терминус Эст»* был грозным ударным авианосцем, созданным во времена Великого крестового похода, а по слухам и ещё раньше. Он являлся одним из самых опасных кораблей в арсенале Гвардии Смерти до Ереси, и во время предательства на Исстване V уничтожил флагман Гвардии Ворона *«Тень Императора»*. Когда Нургл заклеймил всю Гвардию Смерти, то благословил своими жуткими дарами не только самих космодесантников, но также их корабли и технику. Так, некогда гордый звездолёт стал жутким отродьем, сгнившим исполином, покрытым грязью и изуродованным до неузнаваемости пульсирующими бубонами и биомеханическими наростами. Вырывающиеся из внутренностей корабля миазмы и чумные мухи оскверняют даже пустоту, и говорят, что смертные заболевали и умирали от одного лишь вида *«Терминус Эст»*.

# ЛОРДЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ

Причудливы и ужасны заражённые чемпионы, ведущие на войну Гвардию Смерти — владыки легиона, что занимают руководящие посты, начиная от отдельных колоний, вектoриумов и септических когорт и заканчивая чумными ротами и флотилиями. Они доказывают, что достойны править, вновь и вновь проявляя свою стойкость и творя неописуемые разрушения и акты осквернения.

Как и во всех аспектах жизни Гвардии Смерти, именно Мортарион определяет доктрины и поведение своих чемпионов, ведь он ожидает, что даже его самые одарённые сыны выберут наиболее подходящий их талантам путь и будут с боем прокладывать его. Примарх поступает так, желая удостовериться, что в борьбе за благосклонность Нургла и путь к славе предводители легиона будут действовать в соответствии с прагматичной пехотной тактикой своих воинов. Исходя из этой философии Мортарион создал Мантии Порчи, за тысячелетия ставшие символами власти и опасности. Ассоциирующиеся с каждой из них стратегии и вооружение столь же хорошо узнаваемы, как и симптомы величайших инфекций Нургла.

Самые агрессивные и воинственные лорды Гвардии Смерти надевают Мантию Заражения. Такие полководцы идут в бой в грязном терминаторском доспехе типа «Катафрактарий», сражаясь либо зазубренными топорами, в длину превышающими рост человека, либо двуручными косами. Они предпочитают действовать прямолинейно, не задумываясь о хитростях и уловках. Они — агрессивные командиры, убеждённые до глубины сгнившей души, что их последователи выдержат всё, что обрушит на них противник, и победят. Они — само воплощение быстро распространяющейся пандемии, которая врывается в толпу и убивает всех без разбора, оставляя позади груды тел.

В отличие от них властелины оспы предпочитают насылать по воздуху губительные миазмы и практикуют беспощадное изматывание неприятеля, тогда как лорды вирулентности считаются мастерами массированного обстрела, что сокрушают противников за счёт подавляющей огневой мощи и прореживают их строй аналогично смертельной инфекции, которая валит жертву с ног.

Некоторые Мантии Порчи попадаются редко, и, как правило, их получают лишь поистине одарённые личности. В число тех, какими вознаграждаются нечасто, входят Мантии Паразитизма, Увядания и Выделений. Ходят слухи, что существует ещё одна мантия, которой никто пока не оказался достоин, и что она превращает своего носителя в аватару чистейшей губительной энтропии.

***Всемогущий Нургл! Гниющий Дедушка Поветрий! Услышь молитву слуги своего! Взгляни на опустошение, учинённое мной, на разнесённые мной болезни, на неверующих, заражённых твоей пагубной истиной. Молю тебя проявить ко мне благосклонность и преподнести дары, дабы я мог ещё упорнее разносить твои благословения среди звёзд.***

Вульгутрот, властелин заражения

# ЧЕРНОКНИЖНИКИ ГВАРДИИ СМЕРТИ

Пользуясь энергией варпа, колдуны Гвардии Смерти обрушивают вредоносные благословения Нургла и на врагов, и на союзников. Иссушающие болезни ослабляют недругов, отчего их кости гниют и трескаются, а мышцы обращаются в красно-бурую жижу. Между тем заклятия скрывают Гвардейцев Смерти среди туч жирных чёрных мух или наполняют распухшие тела космодесантников неестественной мощью, делая их поразительно живучими. Насланные эфирные поветрия разносятся среди неприятелей, будто пожар по степи, пока само поле брани разлагается, а фортификационные сооружения рушатся под воздействием вгрызающихся в них потусторонних паразитов. Более того, многим чернокнижникам Гвардии Смерти по силам проводить злотворную энергию Нургла: они изрыгают из широко распахнутой пасти сгустки скверны и эктоплазмы в таком обилии, что противники буквально утопают в потоках порчи.

Такое могущество внушает ужас, но Мортарион и многие из его величайших чемпионов испытывают к чародеям лишь неприязнь. Ненависть Повелителя Смерти к псайкерам осталась даже после его превращения в создание из нематериальных энергий. И хотя примарх не стал бы отвергать те же дары, что Нургл ниспосылает его сыновьям, он всё же не обязан радоваться им.

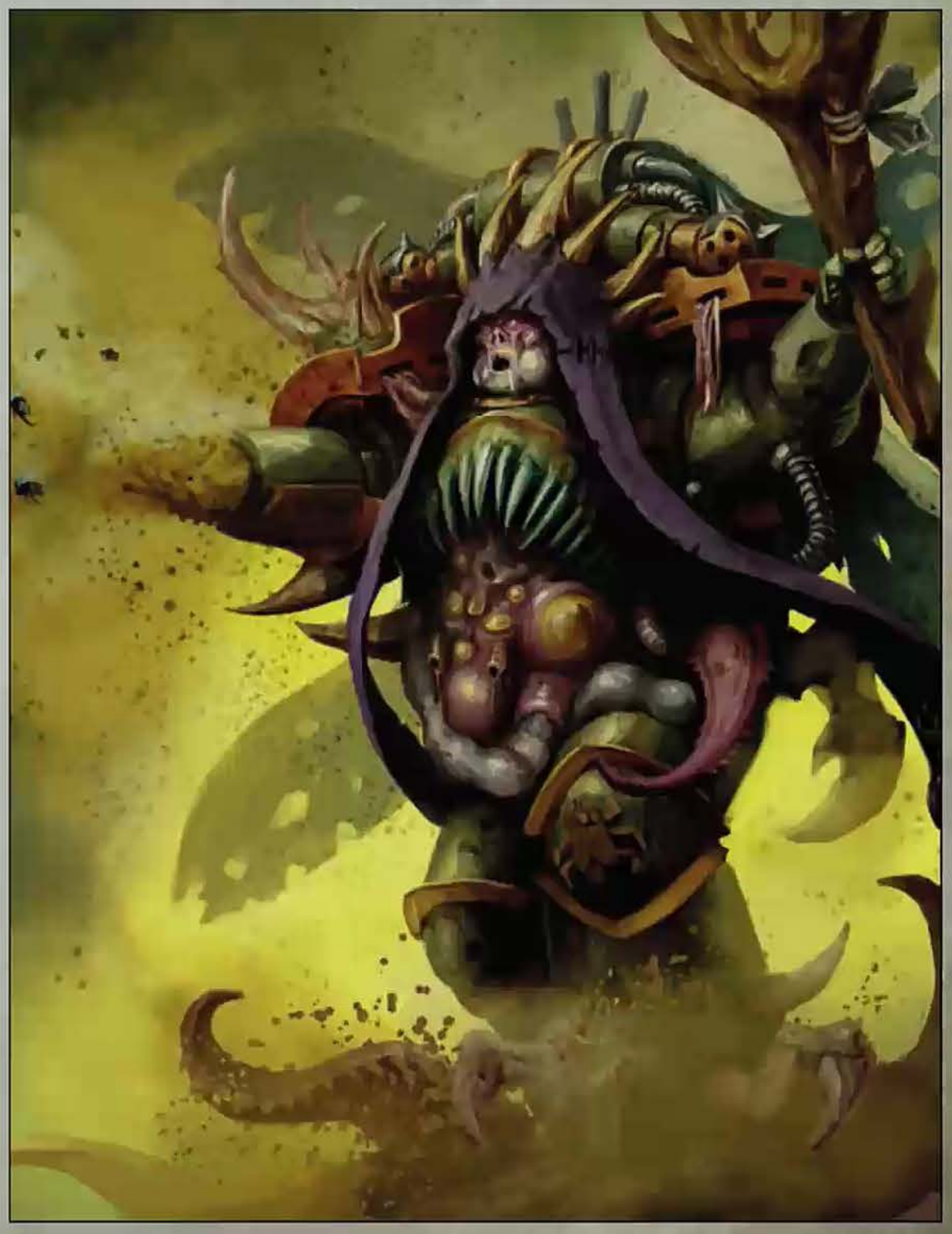
Впрочем, чёрные маги Гвардии Смерти, похоже, не обращают внимания на презрение своих собратьев и процветают в легионе, как болезнь в невольной жертве. Некоторые из них наслаждаются, подчиняя не столь одарённых братьев, а другие образуют шаманские подсекты и воспитывают культы смертных служителей, чтобы те исполняли их волю. За века колдуны Гвардии Смерти придумали для своих образований множество причудливых названий, основанных на используемых ими силах. Так появились Заклинатели Болезней, Слюнявые Личинкоманты, Несущие Голод и многие другие.

Лорды Гвардии Смерти признают полезность чернокнижников в качестве живого оружия, а некоторые ввиду необходимости даже позволяют им до определённой степени руководить собой, просеивая их полубредовую тарабарщину на предмет важных сведений. Но в любом случае колдунов редко ценят или уважают, в виду чего они обычно остаются изгоями среди собратьев. Исключением из этого правила являются лишь вектриумы четвёртой роты, ибо там властвует Пожиратель Жизней — древняя сущность, которая дорожит псайкерами за их способность управлять силами варпа и призывать толпы демонов на поле битвы, а потому считающая, что они должны командовать вместо лордов.

## ЗАКЛИНАТЕЛИ БОЛЕЗНЕЙ

Заклинатели Болезней наполняют воздух ядовитыми миазмами. С каждым булькающим вздохом они втягивают полные лёгкие заразных испарений из садов Нургла, тлетворного царства Чумного бога в варпе, а затем изрыгают их вместе с мокротой, за один удар сердце разлагая человека до костей. Эти грозные чернокнижники пропитаны варпом от мертвенной изъеденной мухами кожи до вечно вспученных кишок. Они продали остатки душ за благословения Владыки Распада и так заслужили право насылать порчу из его владений.

Раздувшиеся тела Заклинателей Болезней служат проводниками скверны, проистекающей из сада Нургла. Облака плотоядных спор, гудящие чумные мухи, тошнотворные пары и пропитанные чумой трупные газы — всё бурлит внутри Заклинателей Болезней, иногда натягивая их кожу так, что она готова лопнуть. С трудом они извергают смертоносные тучи на поле боя, которые действуют на жертв мгновенно и ужасно. Воины падают на землю, задыхаясь: их лёгкие гниют, а плоть чернеет и плавится. Броня ржавеет, оружие искрит и рассыпается на части. Даже герметичные бункеры не в состоянии обеспечить надёжную защиту, ибо зловонные дуновения заклинателей пожирают камень и металл так же охотно, как и плоть.



# ВРЕДОНОСЦЫ

Искажённый звон чудовищных колоколов — вот что возвещает приход вредоносцев. С каждым скорбным ударом в разумы врагов впиваются осколки безумия и отчаяния, вызывающие духовную лихорадку, что вытягивает силы и вгоняет в оцепенение перед лицом гибели.

Вредоносцы — предвестники эпидемии и отчаяния, торжественно идущие впереди наступающей Гвардии Смерти. Они возвещают о приходе сынов Мортариона ударами в ржавые бедственные набаты — выкованные в преисподней громадные колокола, чей звон отдаётся и в реальности, и в варпе. Главная задача вредоносцев — сделать противника беспомощным и посеять в его рядах смятение. Диссонанс от звонящих колоколов поднимает энтропийные волны, что проносятся по полю битвы и бьют не только по чувствам, но и по душам. Всюду, где они проходят, проявляются благословения Нургла; каждый оглушительный удар изматывает неприятеля, вызывая недомогание и порчу. Воля сражаться покидает воинов, мышцы атрофируются, жизненная энергия уходит. Щит веры покрывается трещинами сомнений. Кости и органы дрожат и зеленеют от плесени.

Кроме того, на близком расстоянии этот потусторонний звон терзает вражеских псайкеров. Эти несчастные сталкиваются не только со зловредной акустической атакой, угрожающей нарушить их строгий контроль над собственными способностями, но и с порчей проявляемых сил. В разуме показавших слабость псайкеров возникают голодные варп-слизни, алчно вцепляющиеся в рассудок своих новых носителей и сводящие их с ума.

Но если погребальный звон разъедает дух врагов Гвардии Смерти, то членов легиона он делает более энергичными. Где бы они ни шли за вредоносцами, сыны Мортариона сражаются с живостью, которой мало кто может ожидать от них, видя гнилые тела, скрипящие ржавые сочленения и раскачивающиеся кишки. Право нести бедственный набат — великая честь, даруемая самим Мортарионом его самым жестоким и порченым детям.

Прежде сами по себе бывшие грозными воинами, вредоносцы превращаются в живые опухоли, с наслаждением несущие болезни и горе. Прорываясь сквозь строй недругов, они стремятся проложить путь к самому сердцу их армии, чтобы сокрушить их волю жутким благовестом Чумного бога.

Вредоносцы есть в каждой чумной роте, но особенно их много в векториумах третьей. Такие бандформирования, как Путридный Хор и Снедаемые Унынием, редко идут на войну без двух или трёх набатов, а лорд Готакс Угрюмый известен привычкой всегда водить с собой ковыляющую свиту из семи тлетворных вредоносцев. В любимых третьей чумной ротой изнурительных осадах и мясорубках энтропийные ударные волны бедственных набатов воистину ценны, ведь они ухудшают моральное состояние противника, одновременно наполняя силой Гвардию Смерти. Как результат, когда в конечном счёте ломается одна из сторон, это всегда оказываются не сыны Мортариона.

## НАБАТНАЯ

В глубине желчных болот Чумной планеты скрыта Набатная — крепость-завод, что содрогается от постоянной какофонии, ибо там выковываются бедственные набаты. Она расположена на самом краю между реальным миром и варпом, и внутри жужжащие демоны создают проклятые колокола из криков умирающих псайкеров, выбивая на отлитых формах руны безумия и горя под бдительным надзором Стражей-Звонарей лорда Готакса.



# ГНИЛОТВОРЦЫ

Гнилотворцев окружает до того невыносимый смрад, что сам воздух спекается подобно сворачивающейся крови. Когда один из них крутит ржавый кран смесителя, из вымазанных в липком гное трубок вырывается хрип, свистят воздуходувные меха, и ядовитая слизь бурлит в наспинном инкубатуме. Пока одни враги поражённо смотрят на это странное представление, другие концентрируют огонь на гнилотворце, но их пули безвредно отскакивают от брони или бессильно впиваются в омертвелую плоть, выбивая лишь брызги гадкой жижи. Мудрые же бегут, спасая свои жизни. Наконец, удовлетворённо закряхтев при виде готовой смеси, гнилотворец поднимает брандспойт чумного распылителя. Раздаётся бульканье, содрогается шланг, а затем поток скверны обрушивается на неприятеля. Плоть плавится, словно воск. Броня ржавеет и идёт пузырями. Гниют души, и трещат кости. Когда же от жертвы остаётся лишь отвратительная лужа, гнилотворец довольно хихикает и кивает, после чего уходит на поиски новой добычи.

Гнилотворцами становятся обычные чумные десантники — как правило, те кому особенно нравится наблюдать, как недруги страдают от хворей Нургла. Злокачественная жестокость, что укореняется в их душах, проявляется во всё более гротескном физическом вырождении. Их плоть вспучивается от гнилостного жира, становясь прозрачной. Глаза вытекают из орбит, обращаясь чёрной слизью, отчего гнилотворцы видят мир в оттенках энергий варпа. Их рты превращаются в клыкастые сморщенные пасти, а вонь из пор идёт такая, что заставляет отшатнуться даже собратьев. Всё это время разум гнилотворца наполняется запретными тайнами зельеварения, что приводит к одержимости алхимией и радости от создания всевозможных зараз.

Когда такое происходит, новоиспечённого гнилотворца отправляют на фабрики болезней Чумной планеты. Там в его тело с силой вбивают мерзкие механизмы и поршни зловредного смесителя, а к доспехам навечно приваривают инкубатум. Среди гнилостных лабораторий и исходящих пузырями чанов с хворями мерзкие гнилотворцы собираются, чтобы учиться у старейших и отвратительнейших из их рода — чудовищ, столь раздувшихся от порчи, что они пустили корни на фабриках болезней подобно огромным ядовитым грибам. Вокруг этих отвратительных созданий возникают подсекты, которые неустанно трудятся, желая сварить идеальную отраву в качестве подношения Чумного богу.

Когда же гнилотворец возвращается в родной вектриум, то с собой он приносит сокровенные алхимические знания и неизвестные доселе великолепные составы, ждущие своего часа в инкубатумах. К счастью для них, на полях битв реального мира всегда полным-полно подопытных субъектов…



## ГНИЛОСТНЫЕ ГРАНАТЫ

Гнилостная граната — взрывное устройство, что при детонации выпускает заражённые осколки, тлетворные споры и септическую слизь, несущую врагу болезни и ужас. Наиболее грозным оружием такого рода являются «мёртвые головы», которые представляют собой сгнившие черепа, что создаются мерзкими гнилотворцами в знак почтения к снарядам, бросаемым чумными трутнями самого Нургла, и грохот каждого их взрыва становится молитвой во славу Дедушки.



# БИОЛОГИ-ГНОИТЕЛИ

Великий труд Гвардии Смерти — нести изобильные дары Нургла во все уголки реального мира, и в этом важную роль играют биологи-гноители, ибо они совершенствуют партии сваренной гнилотворцами жижи, очищая её, пока та не достигнет полного потенциала заразности.

Все биологи-гноители могут похвастаться необычной мутацией — известными как оккулобы молочно-белыми глазами без век, которые прорастают сквозь плоть, словно скрытые кисты. Взор этих мерзких сфер может проникнуть сквозь доспехи, плоть и кости, что позволяет гноителям разглядеть каждый нюанс распространения заразы по телу. Каркающими голосами излагают они свои наблюдения копошащимся вокруг слугам и демоническим писцам, и так тома из тлеющего пергамента наполняются запретным знанием.

Ведомые навязчивым желанием довести опытным путём чумное варево до совершенства, биологи-гноители также старательно разносят заразу по полю боя. С их спин свисают связки гнилостных гранат, наполненных новейшими штаммами страшнейших вирусов, созданных на фабриках болезней. Тлетворная слизь капает с мёртвых голов. Потрескавшиеся перегонные колбы трясутся от пузырящихся жидкостей и мерзких газов. С каждым шагом эти фляги и сосуды дрожат и стукаются, угрожая расколоться и выплеснуть жуткое содержимое. В пылу битвы гноители молят своих братьев-десантников сорвать гнилостные гранаты с их спин, словно зрелые фрукты с деревьев, и метнуть во врага.

С каждым брошенным снарядам распространяется эпидемия, и сквозь оккулобы биологи-гноители наблюдают за этим так, словно время замирает. Однако им недостаточно просто смотреть, ведь образцы необходимо извлечь, нужно провести все испытания. И для этого у них есть пистолеты-инъекторы. Идущие прямо в толпу напуганных противников биологи-гноители выбирают для экспериментов самых необычных подопытных. Одни ищут наиболее выносливых, другие — легче всего заражаемых, храбрейших или быстрейших; всё зависит от странных критериев отбора того или иного безумного вирусолога.

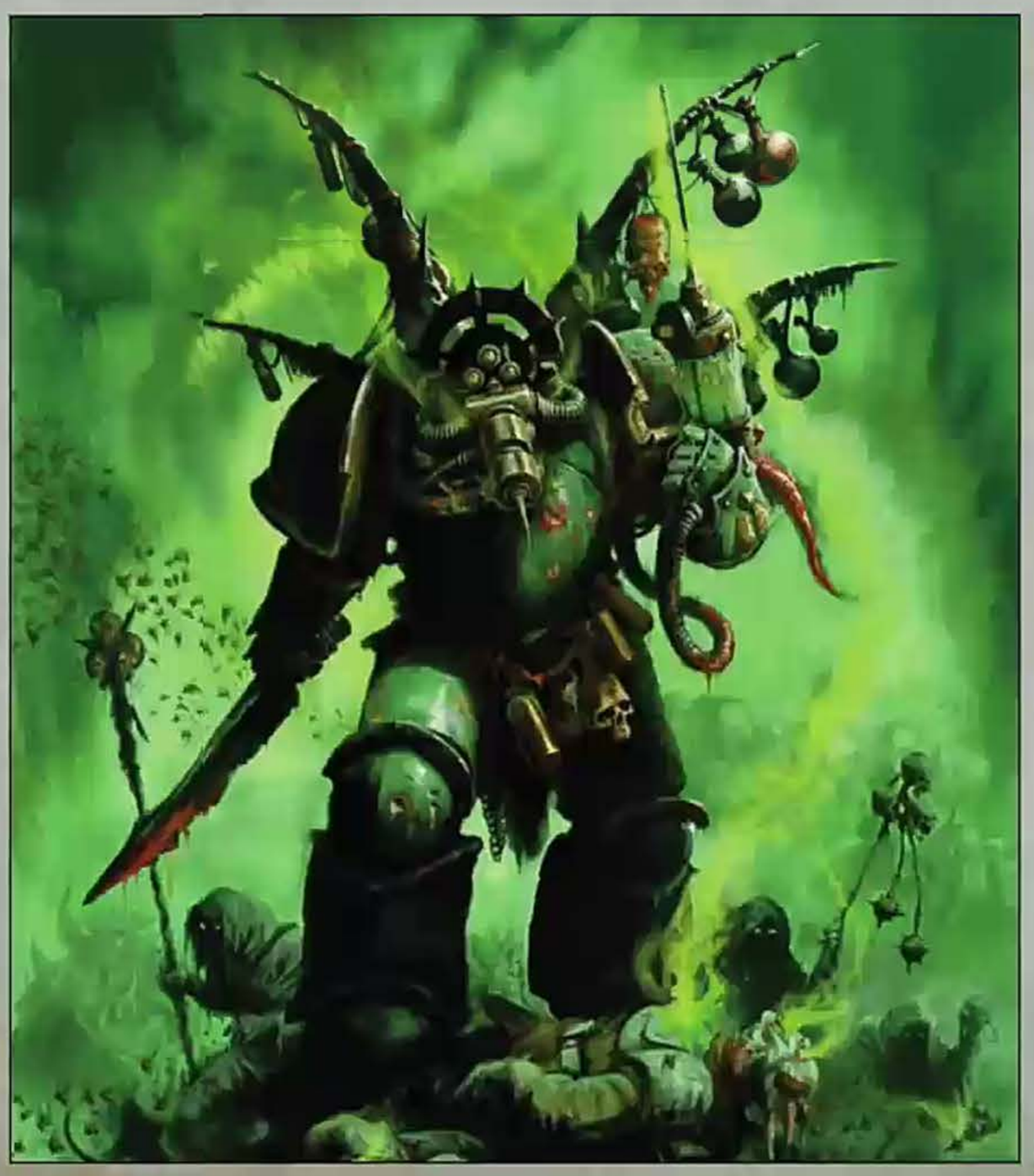
Наконец выбрав жертву, биологи-гноители наносят удар. Они стреляют из пистолетов-инъекторов в уязвимые точки, такие как открытая плоть, пробоины в броне и линзы шлемов, и вливают в тело испытуемого дозу концентрированной мерзости. Последствия редко оказываются незрелищными: кого-то разрывают на части вздувающиеся фурункулы, кто-то превращается в вопящую слизь, а иные несчастные изрыгают тучи мух или проявляют множество других омерзительных и милосердно летальных симптомов. В тех подопытных, чья смерть оказалась особенно занимательной, биологи вновь втыкают шприцы, но на этот раз чтобы забрать для изучения загустевшую кашу, в которую превратилась их кровь.

Враги, осознающие, насколько опасны биологи-гноители, стремятся как можно скорее разделаться с ними. Однако это может погубить в свой черёд и их, ведь если на еретиков обрушивается достаточная огневая мощь или тяжёлый удар, есть вероятность, что это приведёт к подрыву связок гнилостных гранат. Как следствие, поднявшееся облако скверны способно убить любого, кто окажется поблизости и не имеет благословения Нургла.

## ФАБРИКИ БОЛЕЗНЕЙ

Заводы Чумной планеты так же насквозь пропитаны порчей и раздуты, как и их хозяева. Это настоящий промышленный ад, образованный из переплетений трубок, чанов с булькающими отварами, дымных труб и ржавых клеток, забитых подопытными субъектами и живыми ингредиентами. Фабрики столь огромны, что их начальники — гнилотворцы и биологи-гноители — по сути повелевают целыми народами, во главе каждого из которых стоит старейший гнилотворец, разлагающийся в самом сердце общины.

Там обитают миллионы смертных культистов, страдающих и умирающих от болезней, но спешащих исполнить волю своих чутких правителей и почитающих чумных десантников, как полубогов Нургла. В стремлении сварить любимые хвори своего руководства одетые в обноски безумцы постоянно дерутся друг с другом среди затянутых смогом коридоров и варочных залов, к большому умилению Гвардейцев Смерти.



# ЧУМНЫЕ ХИРУРГИ

***Мрачен наш долг, но исполняем мы его с восторженным весельем. Дедушка Нургл щедро раздаёт нам свои благословения, но тем и даёт великий груз доверия и ответственности. Никогда его копошащиеся детки не должны хиреть, но вечно должны плодиться и размножаться. Таково наше славное призвание, и для него нет слишком великих жертв…***

Тошнот Гнилокостный,
чумной хирург

Одетые в зловещие мантии с капюшонами чумные хирурги крадутся сквозь бушующую битву, словно жуткие фантомы смерти. Когда-то они были апотекариями Гвардии Смерти, приносящими исцеление тем, кого могли спасти, и избавление слишком изувеченным. Однако проклятие преобразило их, сделав мрачной антитезой всего, чем они когда-то были.

Учитывая неестественную выносливость сынов Мортариона, Гвардия Смерти не слишком-то нуждается в традиционной медицине. Простые раны залепляются сгустками гноя и раздувшимся жиром, а урон, способный повергнуть чумного десантника, должен быть столь ужасным, что не спасут никакие лекарства и операции. По этим причинам чумные хирурги заботятся о благополучии болезней, которые их братья переносят в своём организме.

Подобно гордым отцам они следят за всеми детьми Нургла, не жалея сил. Тела чумных хирургов представляют собой инкубаторы всевозможных паразитов и вирусов; они добровольно превращают свою плоть и кровь в рассадник жутких зараз. Вследствие этого любое прикосновение хирурга является гибельным, а каждый выдох наполняет воздух болезнетворными спорами и демонической хворью. Сочащиеся из курильниц миазмы и покрывающая оружие и хирургические инструменты грязь лишь усиливает эффект. Поэтому любой враг, которому хватит глупости сойтись в ближнем бою с чумным хирургом, быстро будет поражён эмпирейными болезнями.

Кроме того, чумные хирурги усиливают поветрия папаши Нургла, влияющие и на неверных, и на праведных. Подобные нартециумам приборы на их руках содержат бустер-инъекции и макростимуляторы для моров как природных, так и созданных варпом; благодаря этим препаратам слуги Владыки Распада преисполняются силы, а недуги, подхваченные неприятелями, становятся ещё опаснее.

Также у чумных хирургов есть и иная обязанность на поле боя, обеспечившая им вечную ненависть космодесантников Императора. Их хирургические инструменты до сих пор включают древние проржавевшие редукторы, способные вскрыть тело Адептус Астартес и вырвать геносемя. Так чумные хирурги собирают мутировавшие прогеноиды своих братьев из Гвардии Смерти, пусть те и оказываются часто сгнившими до непригодного состояния, но особое удовольствие им доставляет возможность напасть на мёртвых или умирающих лоялистов, вырвать их железы и унести во тьму. Часть такого трофейного геносемени используют для создания новых Гвардейцев Смерти, но о судьбе иных лучше умолчать.

## ТОШНОТ ГНИЛОКОСТНЫЙ

Имя Тошнота Гнилокостного печально известно как среди Гвардии Смерти, так и за её пределами, ведь этот прославленный чумной хирург является личным врачом самого Мортариона. Гнилокостный следит за контагиозностью чумных кадил, привязанных к ногам Мортариона, и болезненным состоянием несущих их бесов. Иглами и пиявками он высасывает демонический ихор примарха для жутких обрядов и нечестивых ритуалов, и он же с улыбкой терпеливого доктора выслушивает злобные тирады своего генетического отца, так как Тошнот — один из немногих в Галактике, кому Мортарион позволяет не соглашаться с его заявлениями или оспаривать его замыслы. Когда-то Тошнот входил в число Сынов Скорби, вектриума седьмой чумной роты, но с тех пор, как его избрал и возвысил Мортарион — на первый взгляд из-за своего каприза, — хирург часто сражался вместе с воинствами других чумных рот и даже возглавлял их. Гнилокостный также выступает хранителем хирургических подземелий под Чёрным Особняком примарха, где Гвардия Смерти хранит запасы своего порченого геносемени, поэтому его налёты в реальный мир обычно имеют целью заполучить новые образцы для генетической сокровищницы, в которой он обожает проводить ужасные опыты.

# СЧЕТОВОДЫ

Служители Тёмных Богов знают о силе, заключённой в словах и числах, чарах и тайной нумерологии. Одержимость Мортариона священным числом семь граничит с манией и заражает легион на всех уровнях. Семь — священное число Нургла, integer infectum — число заразы. Благодаря пылкому повторению, ритуальному зову и символическим отсылкам Гвардейцы Смерти используют энергии священной цифры, чтобы добиться благословения Нургла.

Счетоводы — проповедники семикратной доктрины. Отчасти они жрецы, отчасти демагоги, частично писцы-метафизики, а частично и интенданты, но в целом — сгнившие фанатики, идущие на поле боя вместе с инструментами своего причудливого ремесла. Всюду они таскают свитки пергамента и тяжёлые тома, чьи трухлявые страницы покрывают счета, написанные корявым, похожим на паутину почерком. У их ног постоянно копошатся нурглики, приволакивающие новые свитки, таблички и журналы с исчислениями семёрки. На плечах учётчиков установлены огромные вокс-рупоры, разносящие их зычный голос, сливающийся с невыносимыми скрипом и скрежетом отравленных перьев. Читаемые ими заклинания похожи на бесконечный гул, словно раздающийся из глубин чистилища: они ведут устный счёт, возвышающийся до семикратного крещендо, а затем ослабевающий и растущий вновь.

Учётчики считают скорби, потраченные снаряды, причинённые раны и бегущих во мраке врагов. Также они ведут учёт мух в воздухе и убитых в бою, записывают количество одержанных побед и понесённых поражений. Всегда и везде они ищут нечестивую семёрку, дабы призвать дары Нургла. Слуг Чумного бога вдохновляют и наполняют силой речи учётчиков, ибо как их голос отдаётся в ушах, так и эмпирейная сила просачивается в души. С тошнотворным хлюпаньем затягиваются раны.

Сгнившие мускулы вздуваются от силы, а заразительная радость Дедули Нургла наполняет иссохшие души. Сгущаются клубящиеся облака мух, а болезни разносятся всё быстрее, когда взгляд Властелина Разложения обращается на поле брани. Гвардейцы Смерти ликуют, чувствуя, как мощь Тёмного бога прогрызает себе путь сквозь их плоть, будто черви.

В битве счетоводы — громогласные кошмары, но в иные времена их орден скрытен и загадочен. Давным-давно Мортарион вверил им нумерологические коды, позволяющие открыть тайные хранилища, где таится самое чудовищное оружие Гвардии Смерти — способные уничтожить целые миры хвори, порождённые преисподней варпа. Такие штаммы бесценны и незаменимы, и учётчики неохотно расстаются с ними. Потому всякий лорд Гвардии Смерти, желающий заполучить доступ к страшным орудиям разрушения, обязан заплатить ужасную цену.



# ОТРОДЬЯ ХАОСА

Боги Хаоса даруют своим избранным последователям ценные благословения в соответствии со своими капризами и предпочтениями. Но их не заботит, что дарить, и на каждую ниспосланную чудовищную силу, неестественную живучесть, хитиновую броню или руки-лезвия приходится излишний придаток или же мутация, меняющая мучительным или сводящим с ума образом. Многие чемпионы Хаоса не в силах выдержать происходящие с ними жуткие метаморфозы: их рассудок раскалывается, а тела выворачиваются и искажаются под воздействием варпа до тех пор, пока последние отголоски человечности не покидают вздымающуюся груду окровавленных мышц, хлёстких щупалец и цепких пастей. Так появляются отродья Хаоса — безумные твари, живущие лишь затем, чтобы убивать и питаться жертвами, забыв о былых мечтах, славе и завоеваниях.

Последователи считают Нургла щедрым богом, ибо он всегда готов ниспослать необычайные награды. Обычно они проявляются как заражение паразитами или метафизические болезни, хотя щупальца вместо рук, огрубелая кожа, мушиные головы и другие гротескные трансформации не являются чем-то из ряда вон выходящим. Гвардейцы Смерти настолько нечувствительны к боли, что многие из них не осознают, какие изменения с ними происходят, пока не становится слишком поздно.

Подобные перемены обычно случаются внезапно и оказываются крайне отвратительными. Доспехи трескаются и вздуваются, а после разрываются на части от разбухающей плоти. Кожа натягивается и лопается, наружу вырываются гной, зубастые пасти и всевозможные конечности, словно кишки из трупа. Последние крупицы рассудка покидают дьяволопоклонника, и теперь он может лишь бездумно вопить из бесчисленных ртов, пока пожелтевшие глаза выпячиваются и вновь исчезают в дрожащей плоти. Гвардия Смерти видит в подобных выродившихся монстрах лишь пушечное мясо, ходячее заграждение, используемое в битве как живой щит и оружие, способное перед своей гибелью учинить невероятное разрушение.



## ПРЕМЕРЗОСТЬ

В среде Гвардейцев Смерти ходит легенда о чемпионе столь отвратительном, что при одном его виде даже закалённые ветераны замирали от ужаса. Говорят, внешность, нестерпимая вонь и чистая незамутнённая злоба воина по прозвищу Премерзость не позволяли никому взглянуть на него и не сойти с ума. Владыка Распада так гордился своим приспешником, что однажды преподнёс ему столько даров, что Премерзость стал воплощением своего имени, выродившись в кошмарное отродье.

Как правило, исчадия Хаоса погибают спустя считанные часы после превращения, сгинув в битве или умерев от того, что организм не справился с чудовищными мутациями. Премерзость, однако, подобная судьба не постигла: он продолжал расти и обретать невиданную мощь. Пасть его стала похожей на вход в пещеру, устланный рядами гнилых клыков, откуда он мог выпускать липкие и прочные, как канат, длинные языки. Это порождение больного рассудка пожирало всё живое на своём пути, и с каждой поглощённой душой тело его трансформировалось: слои жира растягивали шкуру до предела и рвали её, и из каждой дыры на теле появлялись новые щупальца, скопления бешено вращающихся глаз и смрадные насекомьи лапы. Говорят, что Премерзость рос до тех пор, пока не стал громадным корчащимся и чирикающим чудовищем размером с грузовой челнок, пропитанным энтропийной энергией варпа и дьявольскими болезнями.

Нургл был крайне доволен бесчинствами Премерзости — во всяком случае, так гласит легенда. Но Мортарион пришёл в ярость от потерь, которые огромная тварь из преисподней причинила его легиону, ведь голод её был всепоглощающим, и она не различала врагов и друзей. Примарх не мог просто так уничтожить это гнусное существо, горячо любимое его богом-покровителем, равно как и не собирался терпеть продолжающееся буйство зверя. По слухам, Повелитель Смерти изгнал Премерзость в затхлые пустоши Чумной планеты охотиться на несчастные племена смертных, и с тех пор оно якобы ползает среди гиблых топей, раздувшись, словно живая гора. Если это так, то горе тому, кто невольно ступит на пропитанную слизью почву охотничьих угодий Премерзости…

# ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ

**Нет предавшего легиона, которому Нургл благоволит больше, чем Гвардии Смерти. Раздувшиеся от его даров и без остатка посвятившие себя порче реального мира чумные десантники составляют основу 14-го легиона и оскверняют всё на своём пути, распевая хвалу своему жуткому патрону.**

Чумные десантники — безжалостные воители, на первый взгляд тяжёлые и неуклюжие, но на самом деле смертельно опасные. Их сверхчеловеческая анатомия искажена и затронута зловредным влиянием Нургла, благодаря чему они медленно и неумолимо продвигаются по полю боя, скоординировано ведя залпы из болтеров или взрывая на куски неприятелей при помощи токсичных гранат. Их наступление размеренно и неудержимо, их невозможно повергнуть никаким оружием, кроме разве что самого мощного.

Гротескные и ненавистные исчадия, коими являются чумные десантники Гвардии Смерти, некогда были образцовыми воинами в Легионес Астартес, но с момента Ереси они обернулись одними из самых чудовищных врагов Империума. Разложившиеся внутри доспехов тела чумных десантников не чувствуют ни боли, ни усталости, а плоть их срослась с искажённой Хаосом силовой бронёй, породив воистину отвратительное единое целое. Лучи и снаряды могут оставить вмятины на телах чумных десантников, но обычно лишь замедляют предателей и забрызгивают всех вокруг их порченой кровью. Вонзающим клинки или когти в Гвардейцев Смерти крупно повезёт, если они нанесут им хоть какой-то урон, а оружие не застрянет среди липких слоёв смрадного жира.

Раздувшиеся от заразы и гнили чумные десантники образуют фундамент сил Гвардии Смерти, чья численность в отличие от многих предавших легионов росла за прошедшие тысячелетия. Ещё до Ереси Гора Мортарион осознавал необходимость постоянного набора агрессивных воинов. Его тактика войны на истощение, а также агрессивная внешняя среда миров, где обычно сражалась Гвардия Смерти, вела к тяжёлым потерям, что в свою очередь требовало скорейшего восполнения рядов. После покорения Чумной планеты примарх не стал менять доктрину, а просто начинал глобальные войны для захвата запасов геносемени или сбора подходящих рекрутов.

Однако, если прежде Гвардейцы Смерти погибали в битвах примерно так же быстро, как Мортарион успевал набирать новых, после падения их стало невероятно сложно убить. И потому, пусть Гвардия Смерти часто и несёт страшный урон в продолжительных кампаниях, численность легиона растёт, словно размножающийся в теле жертвы вирус.

Тела присягнувших Нурглу чумных десантников давно прогнили и смердят, сочащаяся из пор гнилостная слизь



разъедает броню и сжигает кожу, но, несмотря на все чудовищные уродства, они остаются грозными воинами. Разлагающиеся мозги еретиков не ощущают страданий изувеченных тел, что делает воителей почти нечувствительными к боли или недомоганию при получении ранений. Из-за своей нечестивой выносливости чумные десантники предпочитают перестрелку на ближней дистанции, где могут в полной мере использовать свою неубиваемость. Они наслаждаются гноящимися ранами и лишь смеются над летящими в них лазерными лучами и болтерными пулями.

Несмотря на всё физическое и духовное разложение чумные десантники Гвардии Смерти остаются превосходно обученными сверхлюдьми — идеальными пехотинцами Мортариона, сведущими в тактике и превосходно снабжёнными, чья невероятная сила и стойкость вместе с впечатляющим набором жуткого оружия позволяют нести врагу смерть.

Помимо обычного вооружения, схожего с имперским, такого как ржавые болтеры и забрызганные слюной плазменные ружья, чумные десантники сражаются и оружием, осквернённым влиянием Нургла. Многие носят с собой гнилостные гранаты, наполняющие воздух вирулентными токсинами и ослепляющими спорами. В бою против многочисленной пехоты противника чумные десантники могут использовать химические распылители, изрыгающие потоки заразной слизи. Тяжёлым бронированным целям они противопоставляют гнилостные гранатомёты — оружие, стреляющее бронебойными снарядами, способными глубоко погрузиться в цель, где их хрупкие стеклянные сердцевины раскалываются, выпуская внутрь тел и корпусов коррозийную железную пагубу. Даже если врагу удаётся навязать ближний бой, чумные десантники лишь отмахиваются от ран, а затем бьют в ответ всевозможным отравленным оружием.

Каждый ответный удар чумные десантники наносят с сокрушительной силой, а всякий их выстрел точен и смертелен. Покрытые коростой болтеры ревут, выпуская масс-реактивные пули, скашивающие неприятелей, как серп — колосья. Когда отравленные ножи впиваются в неприятелей, плоть их начинает чернеть, кровь застывает и сгущается от вирусов, что обитают на ржавых лезвиях. Гнилостные гранаты взмывают в воздух, а затем взрываются, выпуская патогенные споры и кислотной дождь.

Круша ржавыми сабатонами кости и давя плоть, чумные десантники наступают сродни отбойному молотку, неторопливо набирающему обороты; они неуклонно загоняют врагов в пересекающиеся сектора обстрела и смеются сквозь забитые решётки вокса, обрушивая на своих жертв гнев Нургла, пока вокруг жужжат удушливые облака жирных мух.



# САВАН СМЕРТИ

Бледные Жнецы, Косари Нургла, Глаза Мортариона. Отборные воины из Савана Смерти известны под многими именами, и каждое из них пропитано миазмами ужаса и опасности. И они полностью заслуживают такую репутацию. Раздувшиеся от неестественной мощи Бледные Жнецы грозно возвышаются над всеми врагами. Ржавые латные перчатки и липкие щупальца сжимают чудовищные боевые косы, известные как «жнецы людей», проклятое оружие, каждым взмахом срубающее головы с плеч и отсекающее конечности. Облака мух кружат вокруг Савана Смерти, а вырывающийся из трещин в их доспехах мерзкий дым ослепляет и выворачивает врагов наизнанку.

Отличающиеся непревзойдённым воинским мастерством члены Савана Смерти кружат рядом с противником, нанося удары со скоростью, невероятной для их огромных раздувшихся тел. Однако Косарей страшатся не только из-за их умений, ведь они отборные чемпионы Мортариона, его тёмные посланники, всюду действующие от имени своего генетического отца. Обычно они говорят, лишь чтобы передать приказы Повелителя Смерти, и голоса их сродни лихорадочному шёпоту. В бою Саван Смерти бьётся в пугающей тишине, не крича боевые кличи и не бросая вызовы, но воплощая безликий и безмолвный приход неумолимой старухи с косой, чья тень накрывает их недругов.



Ещё до низвержения в бездну Хаоса Мортарион держал при себе это подразделение элитных телохранителей, набирая их из стойких воинов, в одиночку выживших там, где пали их братья. После принятия в Саван Смерти эти Гвардейцы Смерти числились в архивах легионов как погибшие. Скрывая свои лица, они оставались зловеще неизвестными и грозными фигурами, посвятившими себя целиком безопасности примарха. В любое время в пределах сорока девяти шагов от Мортариона находились по крайней мере двое готовых отдать за него жизни терминатора Савана Смерти, высматривающих любую потенциальную опасность.

Мортарион до сих пор не распускает Саван Смерти, но их обязанности изменились с тех пор, как примарх превратился в демона. Теперь Бледные Жнецы — его посланники, железная латная перчатка, которая может как защитить, так и сокрушить. Обычно Саван Смерти сражается вместе с Мортарионом, но отдельные его воины становятся почётной стражей лордов Гвардии Смерти, чумных хирургов и других обладающих властью и влиянием чемпионов. Однако их присутствие является в лучшем случае сомнительной радостью. Да, бойцы Савана Смерти будут сражаться изо всех сил, чтобы поддержать подопечного, и потому их навыки всегда приветствуются. Однако всё это время от имени примарха они будут судить охраняемого. Если чемпион преуспеет, то в конце битвы Глаза Мортариона исчезнут так же безмолвно, как и пришли. Если же он потерпит неудачу, его ждёт быстрая и неотвратимая кара Повелителя Смерти.

***Сражаясь, мы наблюдаем.***
***Убивая, мы судим.***
***Яростной битве не скрыть вас***
***от нашего взора.***
***Никаким стражам не помешать***
***исполнению нашего приговора.***
***Мы — ледяной взор Повелителя***
***Смерти, мы — его серп.***

Клятва Савана Смерти

# ПАГУБНЫЕ ВЛАДЫКИ

Пагубные Владыки — неумолимые и неудержимые терминаторы, отборные воины Гвардии Смерти, навечно сросшиеся с мутировавшими комплектами доспехов типа «Катафрактарий». Наступая, они ведут безжалостный шквальный огонь из комбиоружия, извергателей чумы и гнилостных гранатомётов, обращая в зловонную жижу и пехотинцев, и танки. Когда же Владыки переходят на неуклюжий бег, сближаясь с противником, кистени разложения оплетают оружие и руки врагов шипящими от кислоты шипами, а бубонные топоры и гиблые мечи оставляют рваные раны, в которых размножаются тысячи инфекций. Уходя на поиски новых жертв, терминаторы оставляют позади лишь изъеденные личинками горы трупов.

Благодаря прочным доспехам катафрактариев и сверхъестественной выносливости, обеспечиваемой дарами Нургла, Пагубных Владык невероятно трудно убить. И они искренне гордятся этим, надменно шагая прямо в огненный смерч и насмехаясь над жалкими попытками неприятеля их повергнуть. Их высокомерие не по душе другим Гвардейцам Смерти, однако Пагубные Владыки составляют до того превосходные штурмовые соединения, что их повелители закрывают на это глаза, а иногда и поощряют их. Большинство векториумов включает как минимум одну банду терминаторов Пагубных Владык для создания брешей, абордажей или внезапных телепортационных атак, и редкий корабль чумного флота отправляется в путь по течениям варпа хотя бы без одного отделения Пагубных Владык.

За время, проведённое на заражённых судах, терминаторы и сами пропитались эмпирейными энергиями, и теперь волны этой мерзости исходят от них, разлагая плоть и корродируя металл. Всюду, где идут Пагубные Владыки, расцветает гниль и ржавчина — наглядные проявления беспощадной энтропии. Им достаточно лишь схватить врага, чтобы того начали разлагать тёмные силы, тогда как машины и укрепления начинают оседать и рассыпаться уже от одного присутствия катафрактариев.

На многих кораблях терминаторы становятся элитным гарнизоном, готовым в любой момент защитить мостик, арсеналы или инженариумы. Во время пустотных битв капитаны чумных флотов стремятся как можно ближе подобраться к врагам, чтобы позволить Владыкам телепортироваться на борт их кораблей. Как паразиты прогрызают тело несчастной жертвы, так и терминаторы Гвардии Смерти бушуют в абордажных схватках. Прокладывая себе дорогу по узким коридорам и разъедая запечатанные переборки, Пагубные Владыки безжалостно сокрушают оборону неприятеля и одновременно разносят по палубам губительный мор.

***Вы прячетесь от даров Нургла, убоявшись его прикосновения. Не пугайтесь! Нургл прощает ваше невежество, ибо он щедрый бог, и потому всё равно благословит вас. Вскоре ваш страх растает пред его добротой, и ослепшими глазами вы увидите величие истины!***

Лорд Лургориас во время абордажа фрегата *«Благородный клинок»*



# КУЛЬТИСТЫ ХАОСА

Кровь, тяжёлый труд, слёзы и пот — большинство жителей Империума не знают в своей жизни ничего иного. Бесчисленных людей ожидает недолгое и полное тягот существование, где единственной наградой становится отсутствие наказания, а единственным спасением — смерть. Не знающие, как высоки ставки, и не осознающие цену крушения Империума, его простые граждане начинают ненавидеть свою незавидную долю. Вера покидает их, и вместо неё приходит нечто гораздо более жуткое.

Культы Хаоса гнездятся в тенях несчётных имперских миров: среди заброшенных заводов и скрытых залов в канализациях, в осквернённых святилищах и развалинах подулья обездоленные и униженные предаются запретному поклонению Тёмным божествам, моля их о помощи, силе и материальных благах. Многие понимают, что рискуют всем ради ускользающего блаженства, но отчаяние, ожесточённость или безумие заставляют их думают, что игра стоит свеч. И так смертные души отправляются навстречу проклятию.



В каждом охваченном болезнями и безысходностью мире возвышаются секты Нургла. Вступающие в них ищут спасения от боли и горя, но обретают извращённую гордость своими хворями и уродствами. По приказу стоящих во главе проповедников и пророков чумы, покрытых бубонами и струпьями, культы заражают запасы воды, уничтожают хранилища пищи, выпускают выведенные в военных целях вирусы и собирают всевозможное оружие, готовясь к восстанию. Часто имперские власти искореняют и выжигают многие ячейки последователей Властелина Разложения, но другие плодятся и множатся, и когда Гвардия Смерти приходит, чтобы осквернить мир, они выходят на свет, желая помочь своим новым хозяевам.

Иные культы собираются из племён Чумной планеты или основываются самими Гвардейцами Смерти из рабов, захваченных ими в войнах против иных сил Хаоса. Независимо от своего происхождения, в бою сектанты обрушиваются на врага вопящей лавиной. Их больные тела нечувствительны к боли, а охваченные лихорадкой разумы так искажены, что люди бесстрашно рвутся в битву.



Десятки умирают под шквальным огнём лазерных ружей или болтеров, но кричащий потоп не останавливается и не замирает. Культисты стреляют из примитивных автоматов и ржавых обрезов. Выжившие врываются в строй противника, размахивая ритуальными кинжалами и импровизированными дубинками, думая лишь о том, как впечатлить своих господ, и тем самым возможно даже привлечь ускользающее внимание Нургла. И некоторые действительно обретают награды, которые ищут, однако большинство приверженцев хаосизма ждёт лишь страшная и бессмысленная смерть.

## ОДАРЁННЫЕ

Благодаря покровительству четвёртой чумной роты горстка поклоняющихся Нурглу культов Хаоса обрела истинную силу. Известные как Одарённые, секты вроде Семь Благословенных, Дарующие Жизнь и Семикратное Воззвание пустили корни в целых субсекторах имперского пространства. Хозяева используют их как разносчиков духовной порчи, проникающих на планеты Империума в обличье проповедников, паломников и простых чиновников, где те создают новые ячейки культов и начинают развращать жителей планеты перед вторжением Гвардии Смерти.

# ОСПЕННЫЕ ЗОМБИ

Смрадные орды ковыляющих по полю боя оспенных зомби обрушиваются на врагов, словно прилив нечистот. Они — проклятые жертвы хворей Нургла, ставшие неживым оружием Гвардии Смерти.

Среди разносимых легионом болезней нет более страшной, чем гниль Нургла — идеальная чума, имеющая одновременно духовную и физическую природу и приводящая к мучительно долгой смерти, что разъедает саму душу жертвы, а от тела оставляет только разложившуюся оболочку. Однако гниль Нургла — лишь одна из зараз, сокрытых в телах Гвардейцев Смерти и пропитывающих каждый мир, на который они ступили. Помимо неё в их гниющей плоти по-прежнему таится Уничтожающая чума, когда-то давно сломившая сынов Мортариона и приведшая их к Владыке Распада. После открытия Великого Разлома появились бесчисленные штаммы чумы зомби — вируса, превращающего человека в немёртвое чудовище и разносимое главным образом Тифом Вестником. Слёзная чума, словесный понос, ползучее бедствие — эти и другие несчётные поветрия, возникающие перед приходом Гвардии Смерти, смешались и породили ходячую оспу.

Жертвы этого странного недуга обнаруживают, что их тела гниют, а органы перестают работать, пока не отказывают совсем. Однако это ещё не конец. Больной остаётся в сознании и понимает, что заточён в трупе, скалящемся безумной ухмылкой и разыскивающем живых. Многие инквизиторы Ордо Сепультурум предполагают, что ходячая оспа в действительности является вариацией гнили Нургла, так как плоть жертв продолжает мутировать даже после смерти, и из неё вырываются раздутые пульсирующие щупальца и похожие на рога наросты на черепах, как у демонов-чумоносцев.

Достаточно лишь услышать какофонию безумных стенаний оспенников, чтобы зараза пустила корни в душе любых людей, кроме разве что самых твёрдых в своей вере. Ходячая оспа уже привела к массовым эпидемиям в крепостях и городах, считавшихся неприступными, и погубила миллиарды душ: всякий заражённый перерождался жуткой тварью, желающей лишь убивать. Когда же Гвардия Смерти приходила в такой отравленный мир, то обнаруживала целую армию, готовую встать под её знамёна.

Хотя наиболее часто оспенных зомби используют вектoриумы первой чумной роты, большинство бандформирований Гвардии Смерти охотно применяют их в качестве пушечного мяса и действенного средства психологической войны. В битве оспенники демонстрируют зачаточную координацию и используют что попало в качестве импровизированного оружия. Они неуклюжи и медлительны, но при этом нечеловечески выносливы. В особо большом количестве эти сутулые трупы-мутанты способны смять вражеский фронт, кусая, забивая до смерти и разрывая на части в оргии бездумного насилия тех, кто, вполне вероятно, ещё вчера был их товарищем.



# БОЕВЫЕ ТАНКИ

**Ржавые гусеницы перемалывают щебень и кости. Надсадно ревут забитые слизью двигатели, изрыгая тлетворные газы в небо. Земля содрогается под танками Гвардии Смерти, словно от отвращения, пока покрытые пустулами железные бегемоты прокладывают себе путь к расположению противника, чтобы обрушить на него шквальный огонь и высадить отряды воинов прямо в пекло битвы.**

Несмотря на свою склонность к использованию пехоты, Мортарион признавал и пользу тяжёлой бронетехники. До Ереси большинство танковых экипажей его легиона целиком состояли из терран, ввиду чего значительная часть военных машин была уничтожена в чудовищном предательстве на Исстване III. С тех пор Гвардия Смерти медленно восстанавливала потери своих танковых бригад, крадя и оскверняя технику Адептус Астартес и строя новые машины в изъеденных коррозией мануфакторумах в захваченных мирах-кузницах. Гвардия Смерти по-прежнему относится к своей бронетехнике лишь как ко средству обеспечения поддержки, а не реликвиям или благородным механическим созданиям, которые надлежит чтить, и предпочитает атаковать тяжёлой пехотой. Однако, несмотря на свою вспомогательную роль в чумных ротах, танковые взводы Гвардии Смерти являются грозной силой на поле боя.

## «НОСОРОГИ»

Бронетранспортёры Гвардии Смерти неприхотливы и пригодны для всего, будь то переброска отделений на фронт, перемещение через опасную местность или участие в бронетанковом прорыве. Покрытые слизью «Носороги» могут везти в своём прогнившем нутре до десяти воинов в силовых доспехах, уберегая их от вражеских выстрелов.

БТР «Носорог» был рабочей лошадкой для Легионес Астартес с самых ранних дней Великого крестового похода благодаря надёжности, прочности и лёгкости в эксплуатации и ремонте. Транспорты Гвардии Смерти покрыты ржавчиной, патиной и грязью, они стонут и трещат, словно вот-вот рассыплются на части. Но этого не произойдёт, ведь благословения Нургла пронизывают их металл. Мутировавшая плоть и тлетворные субстанции скрепляют позеленевшие от налёта пластины корпуса, наслоения гниющего жира и рои кишащих паразитов поглощают и рассеивают огонь противника. Любой, кто когда-нибудь видел, как «Носорог» Гвардии Смерти прорывается сквозь бурю выстрелов, чтобы высадить своих пассажиров прямо в гуще сражения, может подтвердить, что эти боевые машины необычайно сложно уничтожить.

## «ХИЩНИКИ»

«Хищники» обеспечивают мобильную огневую поддержку для наступающих вместе с ними еретиков-астартес. Ответные выстрелы отскакивают от раздувшихся корпусов танков, лишь забрызгивая всех вокруг едкой слизью из полопавшихся похожих на волдыри



наростов. Подводимые прямо к позициям врага роты смрадных танков в состоянии уничтожить бронетехнику неприятеля, выкосить отделения пехоты или уничтожить ключевые цели сконцентрированным огнём.

В экипаж «Хищника» обычно записывают в качестве наказания, так как это считается бесславной обязанностью. Есть, впрочем, среди Гвардии Смерти и такие, кто вызывается добровольно, наслаждаясь мыслью об управлении страшной мощью танка, но их меньшинство. В любом случае подобное назначение становится путём в один конец. Пропитанные энергиями варпа или одержимые демонами машины достаточно разумны и, как следствие, обладают скверным завистливым нравом, негодуя из-за своего низкого положения. С появлением новой команды они быстро поглощают её: биомеханические щупальца и мутировавшие трубки прорастают в тела чумных десантников и навсегда сплавляют их с техникой. Со временем экипаж полностью срастается с танком, пока не остаются лишь комки плоти на корпусе «Хищника», и личности космодесантников навеки покоряются машине.

В большинстве чумных рот в резерве насчитывается хотя бы несколько взводов «Хищников», тогда как вторая рота может отправить в бой десятки этих искажённых боевых машин, и основывает свои стратегии на идее танкового прорыва через строй и атак тяжёлой бронетехники с флангов, чтобы раздавить врага железными гусеницами.

## «ЛЭНДРЕЙДЕРЫ»

Немногие танки могут сравниться с несокрушимой силой и невероятной приспособляемостью «Лэндрейдера» — практически неудержимого железного чудовища, сочетающего в себе огневую мощь целого взвода меньших танков и потрясающе прочную броню. Многогранность применения «Лэндрейдера» повышается ещё больше за счёт способности доставлять в гущу битвы воинов в самых тяжёлых доспехах и, высаживая их, одновременно разрывать вражескую бронетехнику на части и испепелять пехоту.

За прошедшие тысячелетия Гвардия Смерти стремилась захватить как можно больше «Лэндрейдеров», но в арсенале легиона этих величественных боевых машин по-прежнему очень мало. Как результат, они считаются знаком высокого положения, и потому лорды чумных рот, обладающих значительным количеством этих машин, чувствуют непривычную для Гвардейцев Смерти гордость за впечатляющую коллекцию, собранную дорогой ценой.

Эти тяжёлые танки так же пропитаны зловещими дарами Нургла, как и вся бронетехника легиона. Внутри них кишат паразитирующие ужасы и неестественные вирусы, а корпусы истекают жижей из мерзких наростов. Двигатели гудят и жужжат, словно огромные чумные мухи, и изрыгают в небо клубящиеся облака пропитанных химикатами газов. Вокруг танков роятся раздувшиеся насекомые, а оружие мерцает от тлетворной энергии. Многие «Лэндрейдеры» к тому же одержимы демонами Нургла, ввиду чего обрели злобный разум, больше подходящий огромным хищным зверям, чем боевым машинам. Известны случаи, когда они пожирали экипаж, мгновенно залечивали повреждения и охотились на добычу, которой хватало наглости по ним стрелять.

## ТЁМНОЕ ЖЕЛЕЗО И АДСКОЕ ПЛАМЯ

Лорды Гвардии Смерти могут использовать для поддержки своих легионеров не только постоянно сражающиеся под их руководством фаланги танков и чудовищные боевые машины, но и другую тяжёлую бронетехнику и смертоносные аппараты.

Порче Хаоса под силу проникнуть всюду, и среди мерзости и ужасов войны многие полки Астра Милитарум продали свои души Нургле. С собой эти перебежчики забирали целые дивизии грозных танков, а временами и таких сверхтяжеловесов, как «Гибельный клинок» или «Грозовой меч». Расписанные еретическими лозунгами и покрытые жуткими трофеями порченые танки могут раздавить любых врагов Гвардии Смерти.

Бывали случаи, когда пытки или безумие приводили к падению и поклонению Чумному богу даже благородных рыцарей Империума, в распоряжении каждого из которых — двенадцатиметровая двуногая конструкция, быстрая и смертоносная, с установленными на руках и наплечниках мощными системами вооружений. Такими шагоходами управляют воины, подключённые к трону механикумов в самом сердце Рыцаря. Если один из них согрешит против своего благородного дома, то будет изгнан и станет вольным клинком, и обычно именно такие одинокие и измученные люди поддаются искушениям Хаоса. Даже один Рыцарь-отступник в состоянии прорвать строй врага, но если Хаосу отдаются целые семьи, в этих редких случаях Гвардия Смерти обретает ужасающих союзников, способных сокрушить целые армии.

Однако ещё ужасней совращённые богомашины из предавших легионов титанов. Подобные махины немногочисленны, но даже одной достаточно, чтобы изменить ход войны. Эти жуткие исполины разнятся от шустрых разведывательных «Боевых псов» до ходячих крепостей вроде «Повелителя войны» и обладают достаточной огневой мощью, чтобы истреблять вражеские полчища и до основания разрушать города. По всему Империуму не зря страшатся таких воинств, как Легио Мортис или Легио Экскруциатус. Однако Гвардия Смерти призывает их на помощь лишь в случае воистину апокалиптических войн, ведь там, где пройдут титаны, мало что останется для заражения детьми Нургла.

Однако самыми причудливыми и таинственными из союзников Гвардии Смерти являются скрытные магосы, ставшие тёмными механикумами. Когда-то они были служителями божественного Омниссии, но отринули свою веру ради запретных тайн и мистических знаний. Поклоняющиеся Владыке Распада жрецы постигли секреты живой ржавчины, мусорного кода и бесчисленных машинных зараз, описанных в фолиантах Техносвежевателя. Эти откровения они направили на создание чудовищных машин из плоти, металла и демонической энергии — проклятых монстров, наделённых силой в кузницах душ, накормленных сгнившими трупами и снаряжённых причудливым оружием.

# ХЕЛБРУТЫ

Получившие смертельные раны грозные чемпионы еретиков-астартес могут быть заключены в бронированный саркофаг хелбрута, чтобы продолжать сражаться. Эти боевые машины — биомеханические двуногие чудовища с бронированными шкурами, превосходно подходящие для поддержки пехотных атак благодаря впечатляющей огневой мощи и жуткому оружию ближнего боя. Навеки заточённое внутри хелбрута тело искалеченного воителя является по сути бессмертным, однако ужас, клаустрофобия и постоянные душевные терзания быстро сводят космодесантника с ума, превращая его в бесчинствующего зверя, который бросается в бой с безумным воем, желая лишь причинять врагам как можно больше страданий в тщетной попытке разделить с кем-то свои бесконечные муки перед окончательной гибелью.

Хелбрутов довольно часто можно увидеть в армиях Гвардии Смерти. Сыны Мортариона так стойки, что убить их совсем нелегко, поэтому благодаря неестественной живучести даже получившие тяжелейшие раны чемпионы протягивают достаточно долго, чтобы их успели уложить в саркофаг и над ними провели все нужные операции по трансплантации. Чумные хирурги Мортариона испытывают извращённое наслаждение, когда запечатывают своих соперников и начальников в железном гробу, напевно взывая к Нургглу и прося его о разложении и перерождении. Об упорстве и решительности Гвардейцев Смерти свидетельствует то, что большинство из них стойко терпят своё заточение, отчего сходят с ума гораздо медленнее, чем представители иных легионов.

Хелбрутов держат на нижних палубах чумных кораблей, оплетая слизистой плотью вьющихся щупалец. Там машины кормятся энергией судов, словно паразиты, заращивая раны, раздуваясь и крепчая. Так они пропитываются благословениями Нургла ко времени, когда их загоняют на тяжёлые транспорты или бросают в битву. Наполненные нечестивой жизнью эти адские твари подобно тарану обрушиваются на противника, всюду разнося мор и разрывая на куски осмелившихся встать у них на пути.



***Да, они воистину могучие воины, но мы даже вообразить не можем их проклятия. Быть запертым в затхлой темнице, без рук, без ног, среди одной лишь тьмы и смрада, пока смерть не заберёт тебя? Неудивительно, что несчастные ублюдки рано или поздно сходят с ума. Лучше уж самая мучительная смерть, чем такое.***

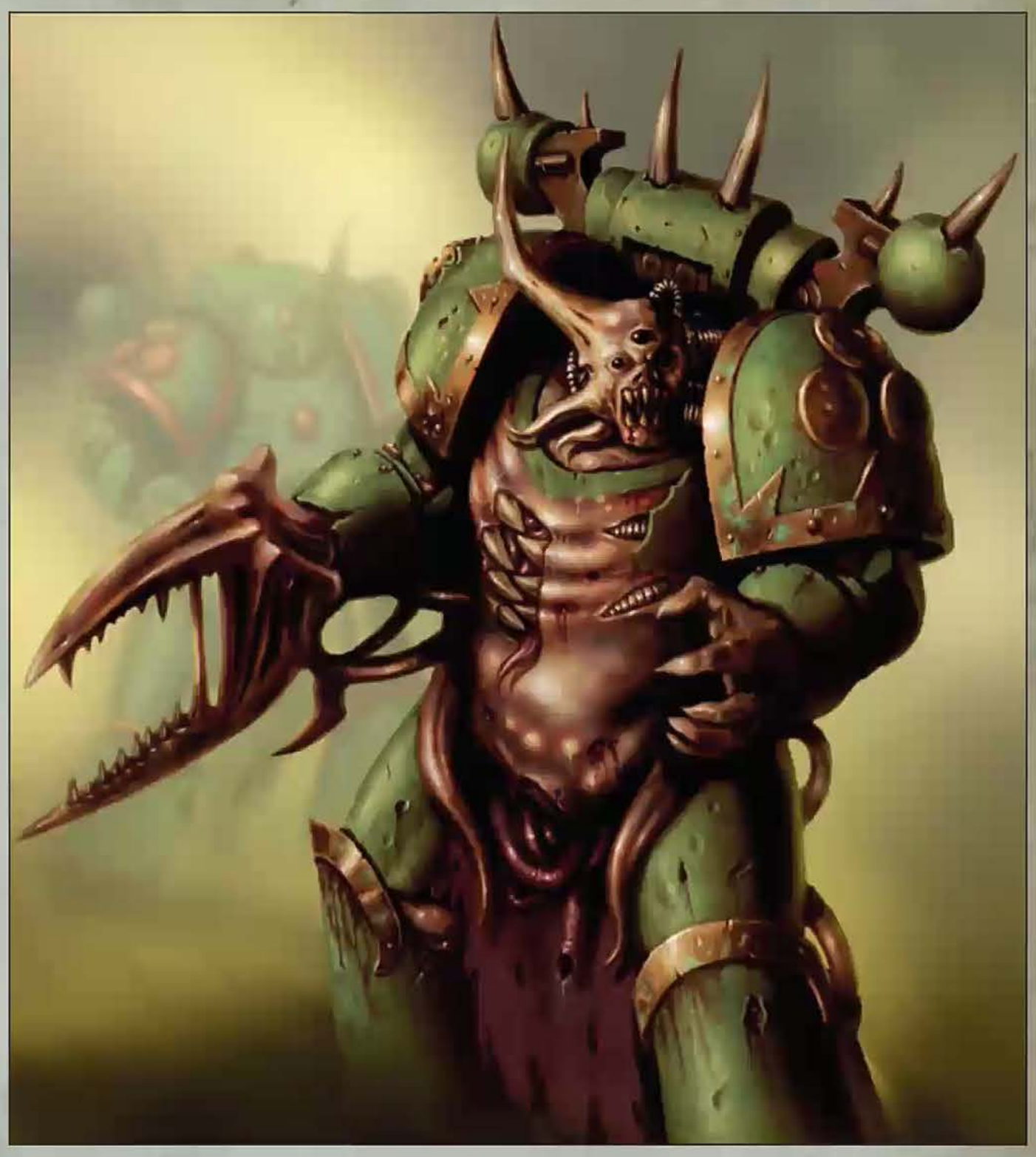
Долгот Поганый, чемпион Гвардии Смерти

# ОДЕРЖИМЫЕ

Поклонение Хаосу даёт много способов добиться могущества, но всем известна простая истина — чем быстрее и легче кажется путь, тем он опаснее. Среди еретиков-астартес есть такие, кто отдают свои тела демонам варпа и добровольно становятся вместилищами для порождений ада в обмен на силу, которую те дают. Самых фанатичных из служителей Тёмных богов притягивает мысль о подобном симбиозе, однако на практике это оказывается в лучшем случае скрытым рабством, неизбежно ведущим к смерти и проклятию.

Среди Гвардии Смерти редки банды одержимых, ведь большинству чумных десантников достаточно радости от наполняющих их гнилые тела даров Нургла. Но среди них есть и те, чей разум затуманен верой или семикратными чарами счетоводов, и они могут вверить себя демонам Властелина Разложения как сосуды. Когда потусторонняя сущность вселяется в смертного, она, как ей заблагорассудится, меняет и лепит его плоть, словно растопленный воск. Последствия подобной болезненной метаморфозы зависят от того, что за тварь из Имматериума вселяется в космодесантника, и в случае Гвардии Смерти это всегда демоны Морового Дедушки.

Из черепов одержимых вырывается один рог или множество наростов. Плоть бледнеет и мертвеет, как у трупа, или раздувается от газов, или становится влажной и покрывается слизью или грибком. В телах начинают копошиться насекомые, вырастают костяные когти, гнилые клыки и хитиновые панцири. Из смрадных оболочек вырываются щупальца и другие мерзкие придатки, а из открытых ран брызжут паралитические выделения и ядовитый гной. У некоторых даже вырастают выпуклые глаза, слабо гудящие крылья и иглы-хоботки чумных мух. Независимо от внешних проявлений, преподнесённые дары делают одержимого сильнее, выносливей и смертоносней. Демон может исцелять своего носителя разрядами эмпирейной энергии, что вместе со стойкостью чумного десантника делает их симбиоз действительно пугающим. Однако у всего есть своя цена: если носитель демона умрёт, то будет изгнан в варп вместе с ним и навеки станет его игрушкой в гниющем саду Нургла.



Кругом метались лазерные лучи, опаляющие плоть, и отскакивали от брони пули. Сквозь грохот битвы раздавался семикратный напев учётчика — гортанный, отдающийся эхом в сгнивших сердцах. Звенели колокола. Зачумлённые имперские гвардейцы, умирая, кричали от безысходности. Гудели мухи, и удары их крыльев сливались в гулкое дребезжание.

Выстрелом из болтера он добавил к какофонии свист снарядов, летящих к прячущимся за баррикадой солдатам. Когда головы взорвались, словно перезрелые фрукты, в грязь полетели брызги крови и осколки костей. «Этого мало», — подумал он, пробираясь сквозь топь. Он чувствовал на себе взгляд Нургла, но учинённая бойня была жалким подношением. Он хотел… отчаянно хотел разносить дары Дедушки быстрее, дальше и ужаснее. На миг звуки битвы утихли, слившись в чудовищный голос, обратившийся к нему.

«Впусти… меня…»

Сердца забились быстрее, когда он понял, что это было и что ему предложили. Завеса истончилась.

«Впусти… меняяяяя…»

Невиданная мощь. Сила, которая поможет лучше служить Мортариону. Сила, нужная для прославления Чумного бога и… возвышения.

«Да», — в мыслях ответил он и с того мига был обречён.

# «ОСКВЕРНИТЕЛИ»

«Осквернители» — похожие на крабов демонические машины, с грохотом шагающие в бой на поршневых ногах. Их огромные клешни скрипят и скрежещут, разрывая врагов на части или вскрывая танки, чтобы добраться до экипажей. Установленные на руках орудия обрушивают на цели град снарядов или огненную бурю, тогда как встроенная в туловище каждого «Осквернителя» пушка изрыгает бомбы, не оставляющие после падения никого и ничего, кроме неровной воронки.

Первые из этих демонических машин были созданы варповыми кузнецами по приказу Абаддона Разорителя для поддержки его Чёрных крестовых походов, и новости об их создании быстро разнеслись по всем предавшим легионам и бандформированиям предателей. Начались целые войны за обладание нужным для их создания тёмным знанием, однако Мортариону не требовалось идти на столь отчаянные меры. Он просто потребовал от Абаддона необходимые гексамеханические свитки, и магистр войны, не видя причин ссориться с одним из демонических примархов, дал их без возражений.

Демоническая машина — живое орудие убийства, конструкция из холодного железа и механизмов, работающая не за счёт плазмы или прометия, но питаемая дьявольской энергией заточённого в её корпусе обитателя Имматериума. Обычно такие сущности приходят в ярость, будучи пленёнными, но не могут противиться, ведь их волю подчиняют рунические обереги ходячих темниц. Однако отпрыски Нургла по какой-то причине раньше слуг иных Тёмных богов привыкают к неволе: возможно, дело в угрюмой покорности, а может, и в ликующем осознании того, какие разрушения способна учинить их новая оболочка. Так или иначе, но создания Владыки Распада гораздо более благосклонны к пребыванию внутри «Осквернителя».

Оказавшись запертыми в машине, демоны тут же заражают её, меняя в соответствии с видением Чумного бога. Ржавеет металл, сгущается и течёт смазка. Из сочленений сочится блестящая слизь, а пластины брони покрывают оспины или фурункулы. «Осквернителей» Гвардии Смерти неизменно окружает мерзкий запах протухшего мяса, навоза и неназываемых эманаций, а также ореол жирных мух.

Гвардия Смерти содержит многочисленные мануфакторумы по производству демонических машин, в том числе «Осквернителей». От Чёрного Особняка до Бедственных Звёзд варповые кузнецы и тёмные механикумы наполняют свои творения пагубными энергиями, а культисты день и ночь поют в цехах. После открытия Великого Разлома подобные ритуалы стало проводить гораздо легче, что позволяет Гвардии Смерти с пугающей скоростью собирать огромные стаи «Осквернителей».



# ГНИЛОВОЗЫ

Гниловоз — это лёгкая демоническая машина на тройном гусеничном шасси, обеспечивающая Гвардию Смерти тяжёлой огневой поддержкой везде, где потребуется. Этот причудливый аппарат похож на блеводрона, но только без турбин и с установленными на панцире грозными орудиями: как правило, мультимелтой и ракетной установкой для охоты за танками на средней и малой дистанции.

В передней части корпуса виднеется единственный глаз, жадно взирающий на жертв, а под ним — лязгающая клыками и исходящая слюной пасть. Если враг подберётся слишком близко, гниловоз набросится на него, словно голодный волк, кусаясь или изрыгая ядовитую желчь из крохотного носика. Кроме того, гниловоз покрыт прочной, пусть и ржавой бронёй, да и его обрюзгшие мясистые части могут выдержать жуткие повреждения. Ещё одним защитным механизмом являются роговые трубки, торчащие из корпуса. Пожирая нечистоты и трупы на поле боя, машина переваривает всю эту пакость в своём зловонном нутре. Так, в желудочном котле демонической машины накапливаются вонючие газы и миазматические пары, пока наконец с влажным хрипом гниловоз не выпускает наружу клубящиеся облака.



Достаточно одного вздоха, чтобы враги попадали без чувств или испытали сильные позывы тошноты. Более того, от обилия влаги воздух становится гуще, скрывая гниловозы и ближайшие боевые единицы в мерзостном тумане. Подобным образом соединения гниловозов создают подвижную завесу отвратительного дыма, за которым не видно наступления Гвардейцев Смерти, готовых в нужный момент выйти из-за смрадной пелены с болтерами наготове.

Большинство предводителей Гвардии Смерти используют стаи этих демонических машин там, где другие легионы обратились бы к разорителям и облитераторам. Вселившиеся в гниловозы сущности верны своим хозяевам, словно гончие, и спешат выполнить любые указания. Они довольно быстры, чтобы поспеть за танками Гвардии Смерти, и достаточно невелики и способны перемещаться по любой местности, поддерживая сынов Мортариона даже среди зарослей или скал. Вдобавок ко всему они отличаются удивительной меткостью и могут спрятать чумных десантников в тучах едкого смога. Потому неудивительно, что Гвардия Смерти так высоко ценит эти демонические машины.

Иногда легионеры берут с собой всего один гниловоз, но гораздо чаще можно увидеть группы из трёх аппаратов, называемые трёхдольными. Демонические машины инстинктивно держатся вместе, охотясь стаями и загоняя уязвимую добычу. Они — шакалы, падальщики, что распознают малейшую слабость и стекаются на поле брани, чтобы пожирать мёртвых и преследовать немощных. Независимо от того, сопровождают ли они бронетехнику во время прорыва или пробираются сквозь горящие города вместе с неумолимо продвигающимися чумными десантниками, гниловозы стремятся окружить противника и ударить в его наиболее уязвимые места, а затем поглотить его изувеченных труп.



# ЗЛОВОННЫЕ БЛЕВОДРОНЫ

Подбирающиеся к жертвам вплотную и окатывающие их токсичной жижей, зловонные блеводроны — одни из самых ужасных машин в распоряжении Гвардии Смерти. Это не просто обитые бронёй штурмовые летательные аппараты, но парящие вместилища пленных варп-сущностей. Ожесточённые и обезумевшие в заточении демоны Нургла со злобным весельем обрушивают орудия своей темницы на врагов Чумного бога. Демоны с большим удовольствием убили бы и поклоняющихся Дедушке варповых кузнецов, заточивших их, но им по нраву и истребление всего, что окажется в зоне поражения. Именно этот примитивный интеллект делает зловонных блеводронов такими опасными.

Летящие по воздуху на жужжащих турбинах и оживлённые скованной сущностью демона Нургла, зловонные блеводроны надвигаются на врагов, словно бронированные чумные мухи. Закованные в ржавые железные пластины и распираемые от обрюзгшей плоти блеводроны могут выдержать самый яростный обстрел и продолжить наступление как ни в чём не бывало.

Блеводроны были созданы для оказания огневой поддержки, и для этой цели многие из них оснащают парой чумоплюев. Пока аппарат парит над самой землёй, неторопливо пробираясь даже сквозь наиболее труднопроходимую местность, он с животным голодом всасывает через свисающие трубки и хоботки гной и грязь для своего мерзкого оружия. Он втягивает разложившиеся внутренности и кишащую личинками жижу до тех пор, пока плоть его не раздувается и не начинает пульсировать от производимой внутри него отвратительной смеси из гиперконцентрированной токсичной слизи. Затем, испытывав мощный спазм, блеводрон отрыгивает скопившуюся отраву через чумоплюи. От такого кислотного дождя не спасают ни укрытия, ни защитные средства; тела жертв корчатся от тысяч зараз, разлагаясь и распухая, пока в итоге не лопаются от наполняющей их вредоносной субстанции. Некоторые при этом продолжают кричать…

Другие блеводроны подготовлены для обстрела на дальней дистанции. Оснащённые тяжёлыми гнилостными гранатомётами, демонические машины берут бронебойные снаряды из ржавых барабанных магазинов и обрушивают на неприятеля беспощадные очереди. Град болезнетворных снарядов может за считанные секунды оставить от танка лишь проеденный коррозией остов или повергнуть на колени целые отделения тяжёлой пехоты.

Вселяющиеся в зловонных блеводронов сущности являются гораздо более злобными и агрессивными, чем обычные демоны Нургла. Некоторые из них до того своенравны, что им нельзя доверить дальнобойное оружие из-за слишком очевидного желания врезаться во вражеский строй. Поэтому мятежные машины оборудуют жутким приспособлением, известным как мясорубка. Оно представляет собой усеянный ржавыми лезвиями длинный цилиндр, крепящийся спереди на массивные лапы и лихорадочно вращающийся, когда блеводрон летит в бой. Его можно использовать при пролёте сквозь ряды противника или осмотрительно применять против стоящих целей, разрывая их на части. В любом случае во все стороны разлетаются брызги крови и куски тел. Перемешанные останки жертв мясорубки, в свою очередь, становятся превосходным питательным топливом для блеводронов с чумоплюями, и потому две разновидности данной демонической машины часто собираются в паразитические стаи.

Создание блеводронов на заводах в подвластных Нурглу демонических мирах требует колоссальных жертвоприношений и проведения крайне опасных ритуалов связывания. Однако устойчивый спрос у лордов предавшего легиона гарантирует, что эти демонические машины бесперебойно доставляют в зоны военных действий Гвардии Смерти в большом количестве и развёртывают громадными тучами, затмевающими небеса.

Особенно это касается векториумов пятой чумной роты, где такие группировки, как Сыны Личинки, Гноящийся Укус и Братство Разлагающего Смога, массово выставляют блеводроны в соединениях разных по размеру и составу. Также такие воздушные эшелоны были неоднократно замечены в первых баталиях «Крадущейся погибели» — военной операции Мортариона по вторжению в Ультрамар, где блеводроны налетали на противников, словно мухи на труп, а затем забивали и пожирали жертв.

### ЖУТКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Кроме зловонныцх блеводронов некоторые чумные чемпионы используют гнилодроны — ещё один тип летающих демонических машин Нургла. Эти механические кошмары, считающиеся искажённой версией древних автоматонов типа «Вультуракс-Стратос», летают высоко над полем боя, а затем пикируют вниз, чтобы истребить врага точным огнём и поглотить сочащиеся трупные выделения…



# ЧУМНЫЕ САМОХОДКИ

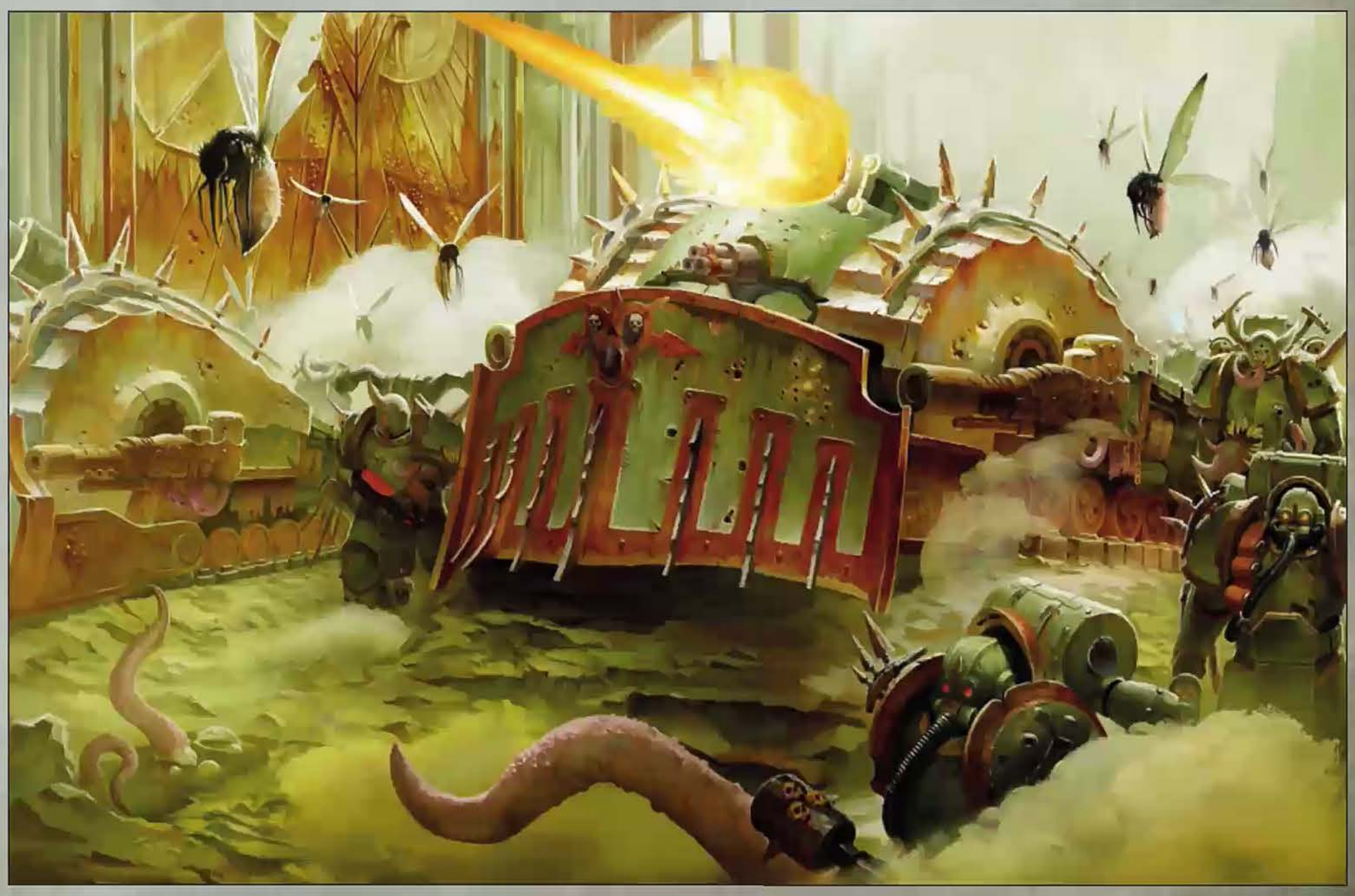
Из чистой злобы Мортарион довёл до совершенства чертежи первых из этих машин. Повелитель Смерти хотел создать лучшую самоходную артиллерию в мире и тем доказать превосходство Гвардии Смерти над их бывшими братьями-трупопоклонниками. На многие месяцы заперся он в окутанных мглой шпилях Чёрного Особняка и одержимо работал над мерзким детищем своего больного рассудка, направив на это весь свой гениальный ум.

Получившиеся демонические машины превосходно отражают ценности своего ужасного творца. Чумные самоходки — неповоротливые, но грозные осадные танки с огромными бульдозерными отвалами и толстыми бронепластинами, напитанные потусторонней энергией, что придаёт им невероятную прочность. Их главный калибр — огромная мортира — может похвастаться пугающей дальнобойностью и параболическим сектором обстрела, тогда как запускаемые снаряды сочетают широкий радиус поражения со смертельными облаками едких спор, что позволяет наносить урон, сравнимый с тем, какой производит имперская пушка «Разрушитель». Недостатком орудия является неспособность поразить слишком близко подобравшиеся цели, но на этот случай чумные самоходки располагают вспомогательным вооружением, изрыгающим на врагов кислотную слизь и град вирусных снарядов.

Решение Мортариона сделать эти машины демоническими также отражает его презрение ко всему живому. Смертный экипаж, даже если он состоит из Гвардейцев Смерти, может быть ранен или убит и не застрахован от свойственных человеку ошибок. Если же приложить достаточные усилия, чтобы привязать демона к технике, можно удостовериться, что вселившаяся сущность будет во всём повиноваться своим хозяевам, а через них и воле Мортариона.

Чумные самоходки нельзя назвать быстрыми, однако они продвигаются столь же упорно и неотвратимо, как сама Гвардия Смерти. Предназначенные для поддержки наступающей пехоты, эти самоходные артиллерийские установки ползут вперёд, словно огромные слизни, пока их мортиры ведут огонь через равные промежутки времени. Одно за другим тяжёлые ядра взмывают ввысь и обрушиваются на противника, и помимо разносимых ударных волн и разлетающейся шрапнели с каждым попаданием поднимаются клубящиеся облака болезнетворных спор.

После продолжительного обстрела из такого орудия местность настолько пропитывается заразой, что становится враждебна любой жизни Демонические споры проникают в вентиляционные решётки и за герметичные заслоны, прогрызают себе путь сквозь прочнейшие пластины из адамантия или скалобетонные покрытия, разъедая их слой за слоем, пока не пролезают даже в самые глубокие и защищённые бункеры. Именно это делает чумную САУ до того кошмарным и ненавистным инструментом войны, что враги пытаются уничтожить её любой ценой. Даже у отпрысков Владыки Распада она вызывает отвращение и тревогу, ведь там, куда падают её вредоносные снаряды, не начинается цикл перерождения, каким бы мерзким он ни был. Жертв чумных мортир ждёт лишь вечная смерть.



# ЧУМОНОСЦЫ

Чумоносцы — распухшие и заразные пехотинцы Нургла, что сомкнутыми рядами ковыляют к противнику, сжимая чумные мечи — ужасное оружие, покрытое тлетворной слизью, которая разъедает металл и гноит плоть. Сгнившие тела этих демонов невероятно выносливы и могут выдержать очереди разрывных болтов и опаляющих лазерных разрядов. Чумоносцы, столь же неудержимые, как протекание неизлечимой болезни, отмахиваются от всего, что обрушивает на них враг, а затем безжалостно вбивают его в грязь.

Основная обязанность чумоносцев — вести учёт разносимым почитателями Дедушки новых болезней и записывать их симптомы. Их одержимая тяга к организации характеризуется монотонным устным счётом, который они ведут, желая хоть так подсчитать каждое моровое поветрие. Однако подобное бубнение едва ли полезно, поскольку вечно изменяющуюся природу Хаоса каталогизировать невозможно. Впрочем, едва ли кто-то может в этом убедить чумоносцев, воплощающих лихорадочное желание навести порядок во вселенной. Увы, в бою они часто сбиваются со счёта, и, стоя над телами умирающих врагов, стонут от разочарования, понимая, что придётся начинать заново.

Гниль Нургла — возможно величайший из всех даров Чумного бога неблагодарной галактике, и именно эта хворь приводит к появлению новых чумоносцев. Она совершенно неизлечима, крайне заразна и убивает мучительно медленно — одним словом, идеальна для Великого Властелина Разложения. Она постепенно превращает тело жертвы в живой труп, раздувшийся и сгнивший, и одновременно разъедает душу до такой степени, что несчастному приходится выбирать между самоубийством и принятием идеалов Дедушки. И когда смерть наконец обрывает страдания, больной осознаёт, что получил истинное благословение, ибо душа его перерождается в царстве Нургла в обличье бессмертного чумоносца.



Колдуны Гвардии Смерти часто призывают этих демонов на поле боя, чтобы укрепить свои войска или заткнуть бреши в обороне. Случается и так, что разнесённые Гвардией Смерти мор и отчаяние столь сильны, что истончают завесу реальности и позволяют чумоносцам самим проявляться на поле боя. Бормочущие демоны становятся отличным дополнением к неудержимому наступлению Гвардии Смерти, принимая на себя вражеский огонь, сея ужас и лишая противника воли сражаться. Воины Мортариона считают присутствие чумоносцев благословением, ниспосланным Нурглом. Но в то же время они относятся к демонам с прагматизмом, охотно позволяя им измотать неприятеля и истощить его боезапас, пока Гвардия Смерти не подберётся ближе, дабы нанести сокрушительный удар.

***Гадость и грязь, оспа и слизь, хлопающие крылья, сочащаяся жижа, отдайте источаемую вами энергию, отдайте нечистую жизнь, мы молим вас...***

Выдержка из седьмого морочарья



# НУРГЛИКИ

Нурглики — крошечные бесы, вырастающие в гнилом нутре Великих Нечистых, словно опухоли. Они — миниатюрные подобия самого Чумного бога, азартно собирающиеся в стаи и захлёстывающие врага кусающимся и царапающимся приливом.

Похожие на иглы клыки и цепкие когти нургликов — достаточная угроза для их жертв, а всей хихикающей и весело пускающей газы толпой они могут повергнуть на землю даже благородного космодесантника. Пропитанные заразными дарами нурглиши наносят бесчисленные крошечные ранения, которые мгновенно чернеют и гноятся, а выделяемые из всех их щелей тлетворные жидкости ослепляют жертв, отравляя их ещё сильнее. Под этим чудовищным натиском быстро погибают простые солдаты, да и многие великие герои встретили свою бесславную кончину под вопящей грудой нургликов.

Когда Гвардия Смерти отправляется на войну, то всюду, куда она идёт, спонтанно возникают нурглики. Они пробираются через внутренности чумных кораблей, словно маленькие черви, и радостно выпрыгивают из вентиляционных шахт и резвятся в лужах нечистот, что собираются на нижних палубах. На поле боя нурглики выбираются из ящиков с боеприпасами, нагло ползают по корпусам едущих танков, а могут и пригреться в доспехе чумного десантника.

Некоторые из них привязываются к определённым Гвардейцам Смерти и всюду следуют за своими хозяевами, словно верные питомцы, пытаясь «помочь» им, как только могут. Многие легионеры видят в этих чертятах постоянную обузу, глядя, как те пытаются размахивать гнилостными гранатами, цепляются за конечности, чтобы лакать едкие выделения, или писклявыми голосками повторяют громогласные приказы, грозя кулачками. Однако их присутствие также считается знаком благосклонности Нургла, который не каждому смертному слуге доверит своих хлопотливых крошек.

При всей своей игривой натуре нурглики способны сделать удивительно много полезных дел во время сражения. Толпами они переваливаются по полю боя, находя себе такие укрытия, как обломки танков, канализационные системы и заваленные трупами развалины. Когда же приближаются враги, нурглиши обрушиваются на них мерзкой приливной волной, забираясь друг на друга и хороня жертв под собой, чтобы заглушить их отчаянные крики и закрыть сделанные в панике выстрелы сотнями маленьких тучных тел.

Нурглики особенно любят векториумы четвёртой чумной роты, поскольку их тянет к чернокнижникам Гвардии Смерти. Такие банды, как Возлюблённые Грязью, Пророки Семи и Желтушные, идут в наступлении в окружении живого ковра из нургликов, и по всему легиону известно имя Дултрокса Глоббергора — Заклинателя Болезней, называемого Отцом Бесов, который, как правило, катится в бой на вершине вздымающейся горы из обожающих его нургликов.

***Кантис, замедлить ход. Венк, впереди чумные десантники, заряжай бризантн… погоди… Трон святый! Что это за твари? Они кишат на корпусе. Закройте проклятый люк! Живо! О нет, нет, нет, НЕТ!!!***

Последние слова лейтенанта Хостина, командующего «*Обрядами войны*», танком типа «Леман Русс»



# ТВАРИ НУРГЛА

Беззаботно бросающиеся на врага твари Нургла вовсе не хотят ему зла — они просто ищут, с кем бы поиграть. Впрочем, их проявления любви так же смертельно опасны, как и артиллерийский обстрел, поскольку своей тушей эти демоны, похожие на больших, жирных слизней, могут смять человека, как пустую консервную банку. И, что ещё хуже, их плоть пропитана ядами, а из пор по всему телу выделяется мерзкая слизь.

Но твари Нургла этого не понимают, бросаясь на неприятеля, словно игривые щенки, жаждущие внимания. Мчась к новым друзьям, эти полные радости чудовища даже не замечают выстрелов и оставляют позади шипящие лужи едких истечений, а затем, взмахнув щупальцами-придатками и ложноножками, оплетают невольную игрушку и притягивают как можно ближе, чтобы облизать, прижать к себе и вместе покататься по земле. Кости ломаются, гниёт плоть, и вскоре после таких забав от жертвы остаётся лишь зловонное месиво. Впрочем, твари Нургла чувствуют лишь недолгое разочарование от того, как быстро друзьям наскучили их игры, и затем их неосмысленные взгляды притягивает что-то новое, блестящее и неудачливое.

Гвардейцы Смерти цинично используют воплотившихся поблизости простодушных зверей для прорыва фронта. У легионеров нет ни времени на забавы с демонами, ни желания быть раздавленными под ними, поэтому еретики-астартес гонят их на противника любыми средствами, обычно используя для этого танки, за которыми охотно увязываются твари, или банды злополучных культистов. Если незатейливых монстров разорвёт на части крупнокалиберный огонь — ну и пусть, зато снаряды не попадут в Гвардейцев Смерти. Если же твари Нургла смогут прорвать неприятельский строй, то сыны Мортариона воспользуются этим преимуществом, не потеряв ни секунды.

Подобная тактика хорошо послужила Гвардии Смерти в битве за Тарранский перевал. Когда взошли Бедственные Звёзды, векториумы Гвардии Смерти нанесли удары по близлежащим мирам, чтобы ни один враг не смог помешать сбору сил для вторжения в Ультрамар. На планете Даксар Апостолы Заражения встретились с упорным сопротивлением армии Астра Милитарум, возглавляемой Кадийским 56-м полком тяжёлой пехоты. Гвардии Смерти удалось выбить гвардейцев из укреплений города Халдион и прогнать их через серные пустоши, но у Тарранского перевала имперские солдаты окопались и отразили все штурмы.

Тогда лорд Фел Оспенная Пасть приказал провести великий ритуал призыва, понимая, что враги могли собрать силы для скоординированной контратаки и что у защитников Даксара осталась воля противостоять планам Мортариона. Когда в небе закружились по спирали тёмные облака, а луны поползли в обратную сторону, семь сотен тварей Нургла прорвались в реальность и с ликованием кинулись на имперские укрепления. Десятки были разорваны на части выстрелами кадийцев, десятки погибли под ударами штыков и огнём в упор, но выжившие прорвались, и за ними тут же хлынули уцелевшие Гвардейцы Смерти. С разрушением фортификаций перевал залила красная река крови. Вскоре пал и остальной Даксар.



## КНИГИ ГОРЯ

Среди гниющей библиотеки Чёрного Особняка хранятся бесчисленные трактаты и фолианты о нумерологии, криптонауке, зловещих учениях и тайнах призыва. И самыми отвратительными из них являются семь Книг Горя, чьи обложки вымазаны в гное, а переворачиваемые страницы стонут, словно раздувшиеся трупы. Временами Мортарион дарует один из этих жутких томов избранному чемпиону, позволяя ему использовать заклинания оттуда. Прочитав Книгу Горя, можно разорвать завесу и призвать демонические легионы Чумного бога в реальный мир, перенести сад Нургла и во время проклятых схождений звёзд даже превратить целые планеты в преисподнюю. Так миры Нургла появляются в реальности, словно язвы на теле больного человека.

# ЧУМНЫЕ ТРУТНИ



Ужасный гул насекомьих крыльев наполняет воздух, когда появляются чумные трутни — высокопоставленные чумоносцы, летящие верхом на чудовищных гнильных мухах. Эта демоническая кавалерия обрушивается на ряды врагов, словно шар для сноса зданий; мелькают мерзкие волосатые лапы, разрывающие плоть и раскалывающие кости, тонкие хоботки пронзают сочленения брони и линзы, впрыскивая кислоту, распахиваются жуткие пасти и обхватывают головы кричащих воинов, а затем втягивают их внутрь, словно лакомство. Демонические всадники рубят своих жертв чумными мечами, а брошенные ими дьявольские мёртвые головы лопаются, выпуская клубящиеся миазмы. Такой натиск может сломить дух даже самых стойких воинов, и не раз чумные трутни сокрушали фланги, центр, а то и всю армию противника.

Немногие знают об этом, но на самом деле гнильные мухи являются преображёнными тварями Нургла, предавшимися злости и отчаянию, ведь за тысячи лет даже весёлое настроение может испортиться из-за нежелания потенциальных друзей немножечко поиграть. В некогда добрых и любвеобильных зверушках укореняется досада, подтачивающая их на манер раковой опухоли, а горечь и разочарование усиливаются с каждой неудачей. И если такой сомневающийся питомец Нургла будет убит и изгнан обратно в его сад, он с покорным вздохом зароется в грязь и нечистоты, предавшись печали. На сломленную тварь опускается густое облако жирнейших мух, ограждая её от несправедливой вселенной, и через какое-то время из кокона вырывается раздувшаяся гнильная муха. Ненависть и жестокость, ранившие невинное сердце простодушного создания — вот что движет новым демоном.

Эти мерзкие существа летают невероятно быстро и способны выдерживать шквальный огонь, учиняя при этом страшные разрушения. Их крайне ценят Гвардейцы Смерти, проводящие великие жертвоприношения в надежде призвать таких чудовищ, ведь скорость и манёвренность — то, чем никак не могут похвастаться они сами. Правящие легионом чемпионы находят всевозможное применение паре стай чумных трутней: например, они посылают их на перехват и уничтожение обходящих с фланга вражеских отрядов или разведчиков, отправляют совершать налёты на уязвимого противника, поручают устранение воздушных угроз или спешное закрытие бреши в строю. Чумные трутни стали бы надёжными и грозными союзниками, если бы не тот факт, что всадники чересчур надменны ввиду своего высокого положения в адских легионах Нургла, а их ездовые животные ненавидят всех смертных независимо от их происхождения. Поэтому призывающие чумных трутней Гвардейцы Смерти смеют лишь надеяться, что те будут действовать согласно их планам, а не творить всё им заблагорассудится





# XIV ЛЕГИОН

**Вектoриумы Гвардии Смерти идут на войну, облачившись в цвета смерти и разложения. Их доспехи и плоть несут гротескные отметины угнездившейся в телах легионеров заразы, а ржавую броню покрывают мерзостные знаки.**



Властелин заражения



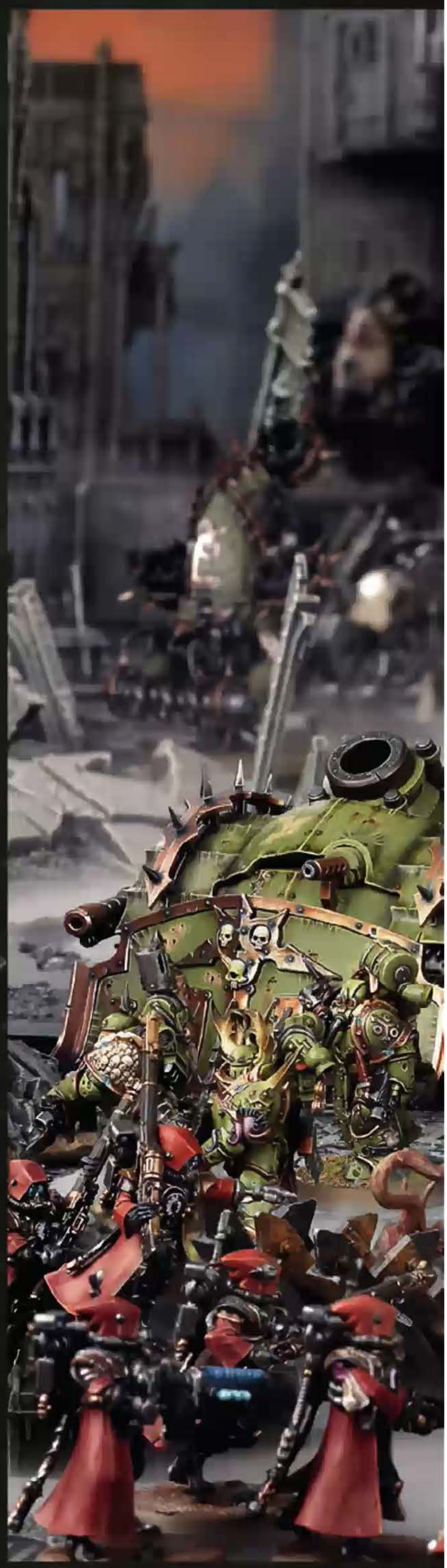
Вредоносец







Заклинатель Болезней





**Мортарион и Тиф ведут в бой Гвардию Смерти подобно приливной волне мерзости и упадка. Их проржавевшая гнилостно-зелёная броня истекает слизью и гноем, а под ногами вооружённых мерзким оружием воинов копошатся весёлые нурглиши.**







Писчикус Доходяга, счетовод



Тошнот Гнилокостный, чумной хирург













Пагубный Владыка с гнилостным гранатомётом и бубонным топором



Терминатор Пагубных Владык с кистенём разложения



Пагубный Владыка с гиблым мечом и комбиболтером









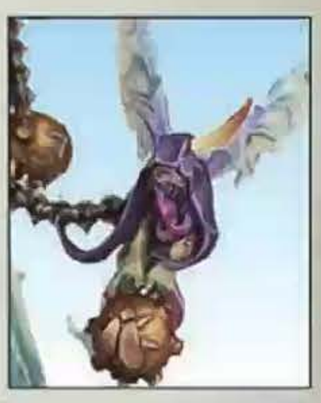
Тиф, вместилище Уничтожающего роя



Оспенные зомби









**Мортарион, демонический примарх Гвардии Смерти**



**Терминаторы Савана Смерти**

**Векториум Мертвенной Руки штурмует позиции Ультрадесантников вместе с мерзкой ордой демонов Нургла. На такой близкой дистанции их шквальный огонь неудержим.**



**Чумной десантник с иконой отчаяния**



**Чумной десантник с гнилостным гранатомётом**



**Чумной десантник с чумным секачом**



**Чумной десантник**





Чумной чемпион с силовым кулаком и чумным мечом



Гнилотворец



Биолог-гноитель



Оспенный зомби



Чумной десантник с чумным секачом





Чумоносец



Оспенный зомби







Терминатор из числа Пагубных Владык с бубонным топором и комбиогнемётом





Чумной десантник с иконой отчаяния

**Приведённые ниже модели являются конверсиями, которые были созданы на основе существующих наборов Космодесанта Хаоса и Гвардии Смерти. Князь демонов может похвастаться головой гнильной мухи, а на саркофаг хелбрута нанесена руна Нургла.**



Князь демонов Нургла



Хелбрут Гвардии Смерти



**Тиф Странник и счетовод наступают на врага в сопровождении элитных телохранителей из Савана Смерти, ковыляющей толпы оспенников и опасной стаи зловонных блеводронов.**



**Смертельный холод Калигаста IV не опасен для неестественной плоти терминаторов из числа Пагубных Владык, идущих в бой под прикрытием бронетехники Гвардии Смерти.**



**В заражённых глубинах подулья оспенные зомби волна за волной накатывают на укрепления Имперских Кулаков, появляясь из пропитанного спорами тумана. Среди орды шагает огромный князь демонов Нургла, и вокруг него гудят демонические мухи.**

Банда Гвардии Смерти, известная как Мертвенная Рука, славится массированными атаками бронетехники. Здесь показано их неторопливое наступление в поисках новых жертв меж предприятий вредных производств Гехесмы.



Зловонный блеводрон с мясорубкой



Зловонный блеводрон с тяжёлым гнилостным гранатомётом

# ПОСЛЕДОВАТЕЛИ НУРГЛА

**Гвардия Смерти имеет доступ к разнообразным отрядам, персонажам и боевым машинам, поэтому коллекцию можно собрать всевозможными способами. Ниже представлены два варианта начальных армий, отличающихся друг от друга, но одинаково бросающих вызов художникам, моделистам и игрокам.**

Первая из этих армий была собрана из миниатюр, входящих в стартовый набор «Не ведая страха». Возглавляемая властелином заражения и поддерживаемая зловонным блеводроном армия может похвастаться двумя боевыми единицами пехоты: отделением невероятно стойких чумных десантников и ковыляющей толпой оспенных зомби; такое соединение способно в равной мере наступать и оборонять позиции. Так как эта армия состоит из одной командной единицы, двух основных и одной элитной, то соответствует требованиям для патрульного подразделения, описанного в *книге правил ВХ40к*. Таким образом данная армия считается батальной, что даёт ей три командных очка, которые можно потратить на стратагемы.

В сравнении с ней вторую можно назвать специализированной. Ведомая не кем иным, как самим Тифом Вестником, эта начальная армия целиком состоит из терминаторов Пагубных Владык и Савана Смерти. Подобная коллекция не только предоставляет отличную возможности испытать свои навыки в покраске миниатюр, но и является исключительно мощным войском, которое способно повергнуть в несколько раз более многочисленного противника. Плюс ко всему оно соблюдает все ограничения авангардного подразделения, что наделяет её статусом батальной армии и обеспечивает ей бонусное командное очко.



**Векториум лорда Пустулора, известный как Рука Скверны, предлагает превосходную основу для более крупной армии.**



**Возглавляемая Тифом Братия Жатвы может обеспечить воинству ядро из отборных воинов.**




# МАРАЮЩЕЕ ВОИНСТВО

**Как только у вас появляется основа армии, наступает чарующий момент — пора определяться, что ещё следует взять. А учитывая огромный выбор боевых единиц, игрок за Гвардию Смерти в состоянии заточить свою коллекцию практически под любой стиль игры.**

Данная армия Гвардии Смерти не только сочетает в себе обе коллекции, представленные на предыдущей странице, но и располагает новыми отрядами, благодаря чему всякому противнику придётся считаться с ней на полях настольных сражений.

Наибольшее внимание приковывает к себе, разумеется, Мортарион, демонический примарх Гвардии Смерти. Данная миниатюра от компании Citadel, безусловно, является жемчужиной любой коллекции и бросает вызов всякому художнику и моделисту. Кроме того, он настолько силен в бою, что играет роль властелина войны, способного в одиночку уничтожать целые группы врагов. Рядом с Мортарионом вышагивает его наиболее смертельно опасный сын — Тиф Странник, представленный не менее потрясающей моделью. Тиф — грозный воин и могучий псайкер, предстающий неприятелям в образе мрачного жнеца.

Ядро пехоты в данной армии составляют три боевые единицы чумных десантников — Приносящие Грязь, Чумные Сыны и Протухшие — и одна боевая единица оспенных зомби — Проклятые Мертвецы. Оснащённые мощным вооружением и наделённые неестественной выносливостью, эти войска способны убить врагов в перестрелке на ближней дистанции и надёжно удерживать стратегически важные объекты.




Вместе с ними на войну отправляются два отделения Пагубных Владык — Ржавые Кулаки Гулроха и Братья Погани — и одна боевая единица Савана Смерти, которую называют Клинками Мортариона. Тогда как терминаторы обеспечивают армию исключительно стойкими и сильными элитными воинами, каждый чемпион, будь то властелин заражения Пустулор, Заклинатель Болезней по имени Гнаксос, счетовод Кистотряс, вредоносец Волксокс Гнурр и даже прославленный чумной хирург Тошнот Гнилокостный, обладает уникальными способностями, благодаря которым лишает противника сил и боевого духа и в то же время укрепляет членов Гвардии Смерти.

Бронетанковые силы представлены тремя зловонными блеводронами: «*Гудящим ужасом*», «*Взбивающим грязь*» и «*Сочащейся смертью*», а также тремя чумными самоходками: «*Чумным дождём*», «*Железным слизнем*» и «*Ползучей смертью*».

В совокупности данная армия соответствует всем требованиям батального подразделения и потому предоставляет бонусные командные очки. Ну и, конечно, нельзя не сказать, что это превосходная коллекция.

**1) Мортарион, Повелитель Смерти**
**2) Тиф, вестник Нургла**
**3) Приносящие Грязь**
**4) Чумные Сыны**
**5) Протухшие**
**6) Ржавые Кулаки Гулроха**
**7) Братья Погани**
**8) Клинки Мортариона**
**9) Пустулор, властелин заражения**
**10) Гнаксос, Заклинатель Болезней**
**11) Кистотряс, счетовод**
**12) Волксокс Гнурр, вредоносец**
**13) Тошнот Гнилокостный, чумной хирург**
**14) *«Гудящий ужас»***
**15) *«Взбивающий грязь»***
**16) *«Сочащаяся смерть»***
**17) *«Железный слизень»***
**18) *«Ползучая смерть»***
**19) *«Чумной дождь»***
**20) Проклятые Мертвецы**



# ПОВЕЛИТЕЛИ ЧУМНОЙ ПЛАНЕТЫ

**В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Гвардии Смерти в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц Гвардии Смерти, поэтому они разобраны ниже.**

## СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц еретиков-астартес встречаются следующие способности:

### Смерть Ложному Императору

***Ненависть предавших легионов к далёкому владыке человечества вечна. Они презирают тех, кто служит ему, и с удвоенной силой сражаются против его приспешников, ведь каждый яростный натиск становится новым ударом в Долгой войне против слабеющего Империума.***

Если в фазе схватки результат броска на попадание модели с этой способностью равен 6+, и её целью является боевая единица **ИМПЕРИУМА**, то модель немедленно совершает ещё одну атаку по той же боевой единице тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.



### Страшно живучий

***Избранные Нургла нечувствительны к боли, и их тела легко выдерживают любые раны, кроме самых жутких.***

Каждый раз, когда модель этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

### Чумное оружие

***Чумное оружие истекает ядами и токсичной слизью, и даже случайная царапина или порез заносят в организм жертвы жуткие инфекции.***

Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение таким оружием.

### Демонический ритуал

***Обряд начинается с гортанных песнопений и излияния мерзких жидкостей. Призывая тлетворные благословения Чумного Отца, чемпион Гвардии Смерти с горечью кричит о заразе и энтропии, от которой вокруг него гниёт сам воздух. Сквозь рассыпающуюся завесу проталкиваются отравленные когти и треснувшие рога демонов варпа, готовых вырваться наружу, словно кишки из вскрытого живота.***

Вместо движения в фазе движения в конце фазы движения любой **ПЕРСОНАЖ ГВАРДИИ СМЕРТИ** может попытаться призвать боевую единицу **ДЕМОНОВ НУРГЛА** с этой способностью, проведя демонический ритуал. **ПЕРСОНАЖ** не может сделать это, если он сам прибыл в качестве подкреплений или был призван на поле боя в этом ходе.

Бросьте три кубика — это называется броском на призыв. Вы можете призвать на поле боя одну новую боевую единицу **ДЕМОНОВ НУРГЛА** со способностью «демонический ритуал», чей рейтинг мощности равен или меньше общему результату броска на призыв. Призванная боевая единица считается подкреплениями вашей армии, и может быть помещена где угодно на поле боя, но целиком в пределах 12" от персонажа и дальше, чем в 9" от вражеских моделей. Если результата броска на призыв недостаточно для призыва любой боевой единицы, то ритуал терпит неудачу, а новые боевые единицы не призываются.

Если при броске на призыв выпал дубль, то персонаж получает смертельное ранение. Если же выпали три одинаковых результата, то вместо этого он получает D3 смертельных ранений.



***Возрадуйтесь! Ибо мы принесли вам изобильные дары Нургла, фекальные благословения, которых вы особенно не достойны. Но наш господин щедр и всепрощающ, и потому он одарит вас, несмотря на отсутствие вашей благодарности. Вдохните поглубже, черви-трупопоклонники. Ощутите силу истинного бога…***

Тошнот Гнилокостный,
чумной хирург

# СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ ГВАРДИИ СМЕРТИ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким из представленных ниже списков вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из этих списков можно найти в разделе «Приложение».

### КОМБИВООРУЖЕНИЕ

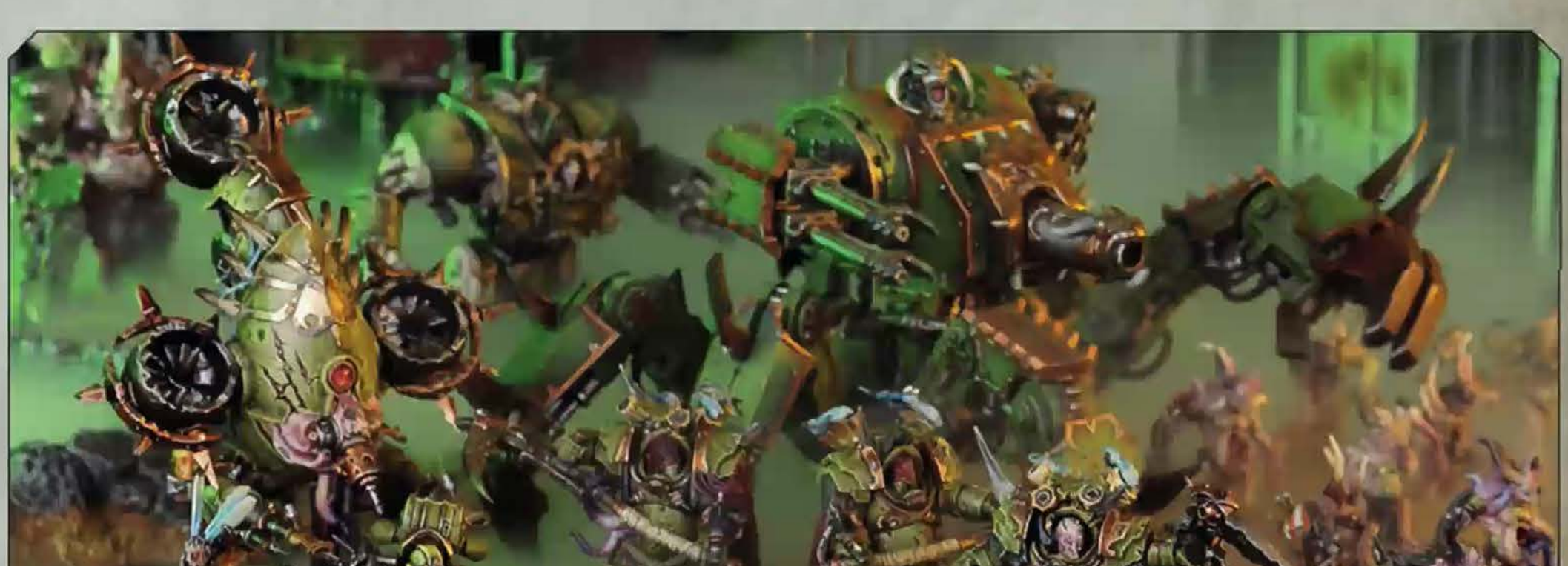
- Комбиболтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма

### РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Гиблый меч
- Цепной топор
- Молниевые когти
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч

### ТЕРМИНАТОРСКОЕ РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Гиблый меч
- Цепной кулак
- Молниевые когти
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч



8 Мощность

# Князь демонов Нургла

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Князь демонов Нургла | 8" | 2+ | 2+ | 7 | 6 | 8 | 4 | 10 | 3+ |

Князь демонов — это одна модель, вооружённая адским мечом и дьявольскими когтями.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Демонический топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -3 | 3 | При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. |
| Адский меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 3 | — |
| Дьявольские когти | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 2 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Можно заменить адский меч демоническим топором или вторыми дьявольскими когтями.
- Можно взять крылья (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевое слово «**ЛЕТАЕТ**».

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Князь Хаоса:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** и **ДЕМОНОВ НУРГЛА** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

**ПСАЙКЕР**

В каждой дружественной пси-фазе эта модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины заражения.

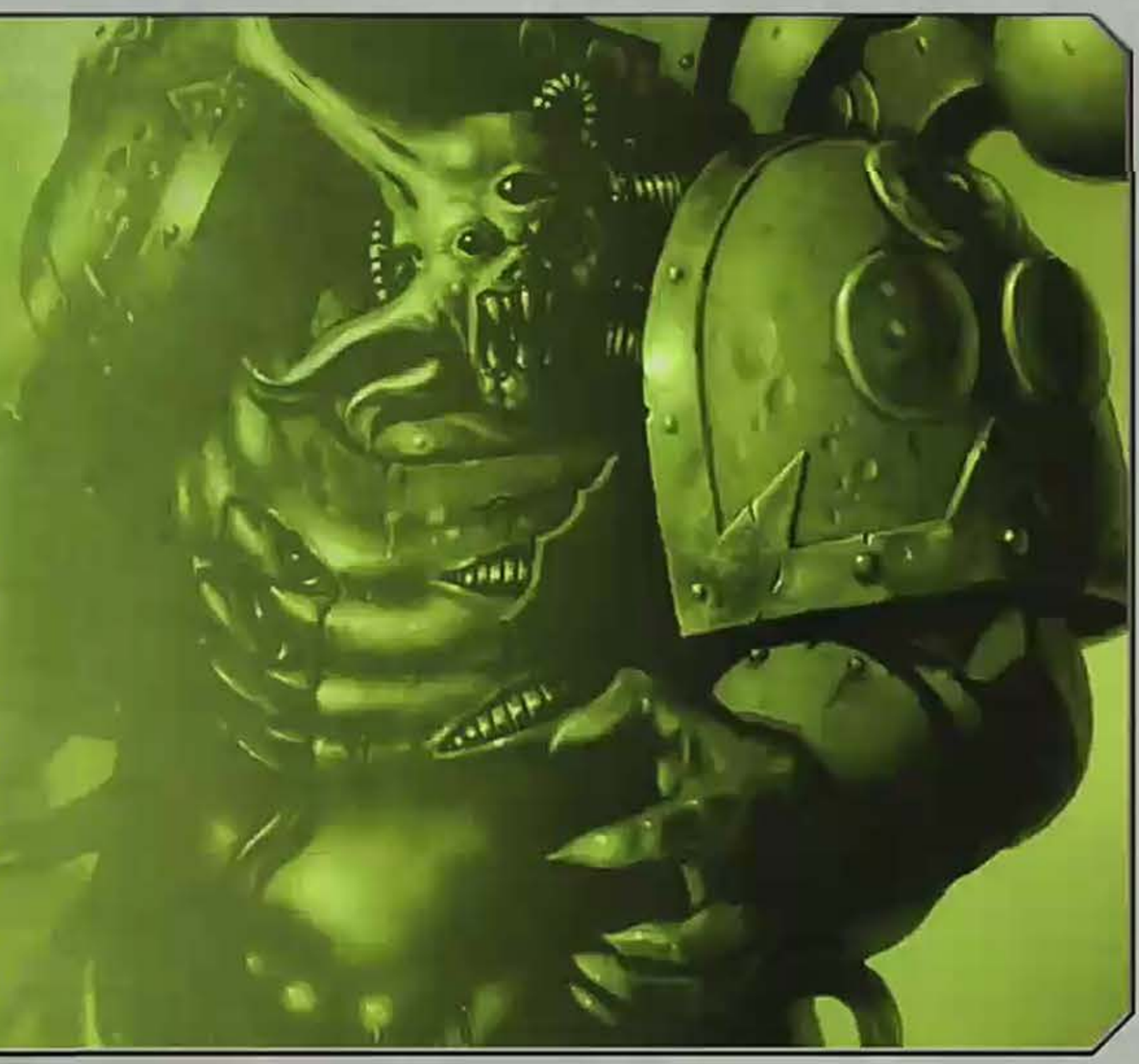
**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**

**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**

**Персонаж, монстр, демон, князь демонов**





Бормочущая орда проклятых надвигалась на наши укрепления. Их покрытая волдырями плоть вздувалась и лопалась. Миножьи пасти кричали, а в воздух вздымались щупальца из мышц и жира, разбрызгивающие густую слизь. Никогда прежде на службе Императору я не видел столь мерзостного зрелища, и, приказав братьям открыть огонь, я подумал, что возможно это будет не казнью, а проявлением милосердия. Но такие мысли покинули меня, когда уродливые твари прорвались сквозь шквальный огонь, и началась яростная схватка...

Брат-сержант Касиний, третья рота Кровавых Ангелов

# Тиф

9 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тиф | 4" | 2+ | 2+ | 4 | 5 | 6 | 4 | 9 | 2+ |

Тиф — это одна модель, вооружённая мастерски сделанным жнецом людей, Уничтожающим роем и гнилостными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Уничтожающий рой | 6" | Пистолет 2D6 | 4 | -3 | 1 | Вне зависимости от модификаторов и даже при стрельбе на упреждение это оружие попадает при результате 5+ броска на попадание. |
| Мастерски сделанный жнец людей | Рукопашное | Рукопашное | +3 | -3 | 3 | Чумное оружие. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Дар Нургла:** в пределах 7" от Тифа все модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ** окружены смертельной аурой болезней и распада. В начале своего хода кидайте по одному кубику за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от одной или более подобных моделей. На 4+ боевая единица противника получает смертельное ранение.

**Вместилище Уничтожающего роя:** сила и стойкость дружественных боевых единиц оспенных зомби в пределах 7" от Тифа увеличивается на 1 ед.

**Доспех типа «Катафрактарий»:** Тиф имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления Тифа на поле боя вы можете разместить его в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения он может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**ПСАЙКЕР**

В каждой дружественной пси-фазе Тиф может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**

**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**

**Персонаж, пехота, властелин заражения, терминатор, псайкер, Тиф**

# Властелин заражения

7 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Властелин заражения | 4" | 2+ | 2+ | 4 | 5 | 6 | 4 | 9 | 2+ |

Властелин заражения — это одна модель, вооружённая чумным жнецом.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной жнец | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -3 | 3 | Чумное оружие. |
| Жнец людей | Рукопашное | Рукопашное | +3 | -3 | D3 | Чумное оружие. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Властелин заражения может заменить своего чумного жнеца на жнеца людей.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Доспех типа «Катафрактарий»:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения модель может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**Дар Нургла:** в пределах 7" от данной модели все модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ** окружены смертельной аурой болезней и распада. В начале своего хода кидайте по одному кубику за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от одной или более подобных моделей. На 4+ боевая единица противника получает смертельное ранение.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**

**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**

**Персонаж, пехота, властелин заражения, терминатор**

# Лорд Хаоса

5 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Лорд Хаоса | 6" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 5 | 4 | 9 | 3+ |

Лорд Хаоса — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Цепной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списков *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору**

**Лорд Нургла:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

**Печать порчи:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, лорд Хаоса**

# Лорд Хаоса
## в терминаторском доспехе

6 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Лорд Хаоса в терминаторском доспехе | 5" | 2+ | 2+ | 4 | 4 | 6 | 4 | 9 | 2+ |

Лорд Хаоса в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая силовым мечом и комбиболтером.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Силовой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | 1 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Можно заменить комбиболтер предметом из списков *комбивооружения* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору**

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения она может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**Лорд Нургла:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

**Печать порчи:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, терминатор, лорд Хаоса**

6
Мощность

# Лорд Хаоса
## на паланкине Нургла

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Лорд Хаоса на паланкине Нургла | 5" | 2+ | 2+ | 4 | 5 | 6 | 4 | 9 | 3+ |

Лорд Хаоса на паланкине Нургла — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на несомом нургликами паланкине, которые атакуют острыми, словно иглы, когтями и зубами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Лорд Хаоса** | | | | | | |
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Цепной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. |
| Фраг-граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | — |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| **Паланкин Нургла** | | | | | | |
| Острые когти и зубы нургликов | Рукопашное | Рукопашное | 2 | 0 | 1 | После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списков *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору**

**Лорд Нургла:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

**Печать порчи:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Кавалерия, персонаж, демон, лорд Хаоса**



**Семь раз учиняли мы бойню и семь раз разносили моры. Грязью помазали мир данный во имя Нургла. Так приди же сейчас, мы умоляем тебя, и пусть сгниёт завеса. Приди зараза, приди пагуба, приди скверна и сражайся вместе с нами!**

Проклятый ритуал Седьмого призыва

# Чернокнижник

6 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чернокнижник | 6" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 4 | 3 | 9 | 3+ |

Чернокнижник — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Психосиловой топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | D3 | — |
| Психосиловой посох | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Психосиловой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | D3 | — |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списков *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.

**СПОСОБНОСТИ** **Смерть Ложному Императору**

**ПСАЙКЕР** В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, психосилы, чернокнижник**

# Чернокнижник
## в терминаторском доспехе

8 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чернокнижник в терминаторском доспехе | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 5 | 3 | 9 | 2+ |

Чернокнижник в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая психосиловым посохом и комбиболтером.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Психосиловой топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | D3 | — |
| Психосиловой посох | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Психосиловой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | D3 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить болт-пистолет предметом из списков *комбивооружения* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой посох психосиловым топором или психосиловым мечом или предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.

**СПОСОБНОСТИ** **Смерть Ложному Императору**

**Терминаторский доспех:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения она может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**ПСАЙКЕР** В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, терминатор, психосилы, чернокнижник**

8 Мощность

# Чернокнижник
## на паланкине Нургла

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чернокнижник на паланкине Нургла | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 6 | 3 | 9 | 3+ |

Чернокнижник на паланкине Нургла — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на несомом нургликами паланкине, которые атакуют острыми, словно иглы, когтями и зубами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Чернокнижник** | | | | | | |
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Психосиловой топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | D3 | — |
| Психосиловой посох | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Психосиловой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | D3 | — |
| Фраг-граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | — |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| **Паланкин Нургла** | | | | | | |
| Острые когти и зубы нургликов | Рукопашное | Рукопашное | 2 | 0 | 1 | После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списков *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.

**СПОСОБНОСТИ** **Смерть Ложному Императору**

**ПСАЙКЕР** В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Кавалерия, персонаж, демон, псайкер, чернокнижник**

6 Мощность

# Заклинатель Болезней

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Заклинатель Болезней | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Заклинатель Болезней — это одна модель, вооружённая посохом разложения, болт-пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Посох разложения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |

**СПОСОБНОСТИ** **Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Болезнетворные осадки:** если модель успешно проявляет психосилу с результатом пси-теста 7 или больше, то после отыгрыша эффектов психосилы ближайшая вражеская боевая единица в пределах 7" получает смертельное ранение.

**ПСАЙКЕР** В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, псайкер, Заклинатель Болезней**

# Чумные десантники

7 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной десантник | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 1 | 1 | 7 | 3+ |
| Чумной чемпион | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 1 | 2 | 8 | 3+ |

Эта боевая единица включает 1 чумного чемпиона и 4 чумных десантников. Дополнительно она может включить до 2 чумных десантников (**+3 к рейтингу мощности**), до 5 чумных десантников (**+6 к рейтингу мощности**), до 10 чумных десантников (**+11 к рейтингу мощности**) или до 15 чумных десантников (**+16 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена чумным ножом, болтером, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Гнилостный гранатомёт | 24" | Штурмовое 2 | 6 | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Мелта-ружьё | 12" | Штурмовое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Изрыгатель чумы | 9" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Извергатель чумы | 9" | Тяжёлое D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Плазмомёт | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 24" | Скорострельное 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 24" | Скорострельное 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает. |
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| Бубонный топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | 1 | Чумное оружие. |
| Кистень разложения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Делайте D3 броска на попадание вместо одного каждый раз, когда атакуете этим оружием. Кроме того, излишний урон от этого орудия не пропадает: продолжайте распределять урон на другие модели в боевой единице, ставшей целью, пока весь урон не будет распределён или цель не будет уничтожена. Чумное оружие. |
| Большой чумной секач | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D6 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Чумное оружие. |
| Палица заражения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | 3 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Чумное оружие. |
| Чумной нож | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Чумной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Силовой кулак | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D3 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Чумной чемпион может заменить свой чумной нож чумным мечом.
- Чумной чемпион может заменить свой болтер болт-пистолетом, плазменным пистолетом или плазмомётом.
- Чумной чемпион может взять силовой кулак.
- До двух чумных десантников могут заменить свой болтер изрыгателем чумы, извергателем чумы, гнилостным гранатомётом, мелта-ружьём или плазмомётом.
- Любой чумной десантник может заменить свой болтер бубонным топором или вторым чумным ножом.
- До двух чумных десантников могут заменить свой болтер бубонным топором и палицей заражения.
- До двух чумных десантников могут заменить свой болтер большим чумным секачом или кистенём разложения.
- Один чумной десантник с болтером или двумя чумными ножами может взять икону отчаяния.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Икона отчаяния:** Лидерство вражеских боевых единиц в пределах 6" от боевых единиц с иконой отчаяния понижается на 1 ед.

**Векторы заразы и смерти:** чумной десантник с двумя чумными ножами, чумным ножом и бубонным топором или бубонным топором и палицей заражения имеет 2 атаки вместо 1.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, чумные десантники**

# Культисты Хаоса

3 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Культист Хаоса | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 6+ |
| Культист-чемпион | 6" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 6 | 6+ |

Эта боевая единица включает 1 культиста-чемпиона и 9 культистов. Дополнительно она может включить до 10 культистов (**+3 к рейтингу мощности**), до 20 культистов (**+6 к рейтингу мощности**) или до 30 культистов (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автоматом.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Автомат | 24" | Скорострельное 1 | 3 | 0 | 1 | — |
| Автопистолет | 12" | Пистолет 1 | 3 | 0 | 1 | — |
| Огнемёт | 8" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Тяжёлый пулемёт | 36" | Тяжёлое 3 | 4 | 0 | 1 | — |
| Дробовик | 12" | Штурмовое 2 | 3 | 0 | 1 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед. |
| Устрашающего вида оружие | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Любой культист Хаоса может заменить свой автомат автопистолетом и устрашающего вида оружием.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один культист Хаоса может заменить свой автомат тяжёлым пулемётом или огнемётом.
- Культист-чемпион может заменить свой автомат дробовиком или устрашающего вида оружием и автопистолетом.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, культисты хаоса**

# Оспенные зомби

3 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Оспенный зомби | 4" | 5+ | 6+ | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 7+ |

Эта боевая единица включает 10 оспенных зомби. Дополнительно она может включить до 10 оспенных зомби (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена импровизированным оружием.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Импровизированное оружие | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | — |

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий**

**Проклятие ходячей оспы:** когда в фазе схватки оспенный зомби убивает модель **пехоты**, добавьте 1 модель в боевую единицу оспенных зомби.

**Безмозглые:** боевой единице не нужно проходить тесты на боевой дух.

**Массовое заражение:** если боевая единица содержит более 10 моделей, то в фазе схватки можно прибавлять 1 ед. ко всем результатам бросков на попадание.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, оспенные зомби**

# Чумоносцы

4 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумоносец | 5" | 4+ | 4+ | 4 | 4 | 1 | 1 | 7 | 6+ |
| Зачумлённый | 5" | 4+ | 4+ | 4 | 4 | 1 | 2 | 7 | 6+ |

Эта боевая единица включает 1 зачумлённого и 9 чумоносцев. Дополнительно она может включить до 10 чумоносцев (**+4 к рейтингу мощности**) или до 20 чумоносцев (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена чумным мечом.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- За каждые десять моделей боевой единицы один чумоносец может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- За каждые десять моделей боевой единицы один чумоносец может взять демоническую икону.

**СПОСОБНОСТИ**

**Демонический ритуал, страшно живучий**

**Демонический:** боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Облако мух:** вокруг больших групп чумоносцев роятся и жужжат тучи мух, скрывая их из вида. Если в начале фазы боевая единица включает 20 и более моделей, ваш противник вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание по ней.

**Демоническая икона:** если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут — вместо этого в боевую единицу возвращаются D6 убитых чумоносцев.

**Музыкальный инструмент Хаоса:** боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, демон**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, чумоносцы**

3 Мощность

# Нурглики

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Стая нургликов | 5" | 4+ | 4+ | 2 | 2 | 4 | 4 | 7 | 6+ |

Эта боевая единица включает 3 стаи нургликов. Дополнительно она может включить до 3 стай нургликов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 6 стай нургликов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается заражёнными когтями и зубами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Заражённые когти и зубы | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий, демонический ритуал**

**Демонический:** боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Сеют неприятности:** во время расстановки боевую единицу нургликов можно выставить либо в её зоне расстановки, либо где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеской зоны расстановки.

**Мягкотелые:** из-за своего крохотного размера нурглики могут использовать способность «страшно живучий» только против атак с показателем урона 1 ед.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, демон**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Стая, нурглики**

4 Мощность

# Вредоносец

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Вредоносец | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Вредоносец — это одна модель, вооружённая проклятым чумным колоколом, плазменным пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| Проклятый чумной колокол | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 2 | Чумное оружие. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Бедственный набат:** лидерство боевых единиц в пределах 7" от вражеских вредоносцев понижается на 1 ед. (лидерство **ПСАЙКЕРОВ** понижается на 2 ед.). В дополнение при определении дальности марш-бросков боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от дружественных вредоносцев кидают два D6 и отбрасывают меньший результат.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, вредоносец**

4 Мощность

# Гнилотворец

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Гнилотворец | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Гнилотворец — это одна модель, вооружённая чумным распылителем, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной распылитель | 9" | Штурмовое D6 | 2D6 | -3 | 3 | Чумное оружие. Это оружие попадает по цели автоматически. Совершайте бросок для определения силы оружия после выбора цели, но до того, как определите количество выстрелов. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Нечестивая мёртвая голова:** каждый гнилотворец несёт одну нечестивую мёртвую голову. Один раз за битву гнилотворец или другой дружественный **ПЕРСОНАЖ ГВАРДИИ СМЕРТИ** может метнуть эту голову вместо гнилостной гранаты (или гипергнилостной гранаты). В таком случае измените тип оружия на «Граната 2D6».

**Отвратительная вонь:** вражеские боевые единицы, совершавшие нападение в этом ходе и оказавшиеся в 7" от гнилотворца на начало фазы схватки сталкиваются с вонью настолько отвратительной, что заставляет их утратить стремительность. Такая БЕ на сражается первой в фазе схватки, но должна быть выбрана для сражения по очереди наравне с другими БЕ, которые не нападали в текущем ходе. Это также распространяется на БЕ, имеющие способность, позволяющую им сражаться первыми, как если бы они нападали.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, гнилотворец**

4 Мощность

# Биолог-гноитель

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Биолог-гноитель | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Биолог-гноитель — это одна модель, вооружённая пистолетом-инъектором, чумным ножом, гипергнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Пистолет-инъектор | 3" | Пистолет 1 | 4 | -1 | D6 | Чумное оружие. При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона. |
| Гипергнилостная граната | 6" | Граната D6 | 4 | 0 | 2 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Чумной нож | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Чумное оружие. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Тлетворный взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ её гроздья гнилостных гранат взрываются и все боевые единицы, не имеющие ключа **НУРГЛ**, в пределах 7" получают 1 смертельное ранение.

**Гроздья гнилостных гранат:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ**, находящиеся в 3" от любого биолога-гноителя, увеличивают на 1 ед. показатели силы и урона своих гнилостных гранат. Кроме того, если БЕ находится в 3" от этой модели, гнилостные гранаты этой БЕ при результате броска на ранение 6+ наносят смертельное ранение в дополнение к любому другому урону.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, биолог-гноитель**

4 Мощность

# Чумной хирург

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной хирург | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Чумной хирург — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, гиблым мечом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Гиблый меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | 1 | Чумное оружие. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Порченый нартециум:** дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ** в 3" от этой модели могут перебрасывать результат 1 при бросках по правилу «страшно живучий».

**Крадущий геносемя:** добавляйте 1 к результатам бросков на попадание и на ранение, совершаемых этой моделью, если целью являются боевые единицы **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС** или **МОТОЦИКЛИСТОВ АДЕПТУС АСТАРТЕС**.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Персонаж, пехота, чумной хирург**

4 Мощность

## Счетовод

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Счетовод | 5" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |

Счетовод — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Разлагающийся фанатик:** дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание в фазе схватки.

**Семеричный напев:** если ваша батальная армия включает счетовода, кидайте 2D6 каждый раз, когда тратите командные очки на стратагему Гвардии Смерти. Если результат броска равен 7, Нургл ниспослал свои благословения на вашу армию и потраченные КО возвращаются.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** Персонаж, пехота, счетовод

11 Мощность

## Саван Смерти

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Терминатор Савана Смерти | 4" | 3+ | 3+ | 5 | 5 | 2 | 3 | 8 | 2+ |
| Чемпион Савана Смерти | 4" | 3+ | 3+ | 5 | 5 | 2 | 4 | 9 | 2+ |

Эта боевая единица включает 2 терминаторов Савана Смерти и одного чемпиона Савана Смерти. Дополнительно она может включить до 3 терминаторов Савана Смерти (**+11 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена жнецом людей и гнилоструйной перчаткой.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Гнилоструйная перчатка | 6" | Пистолет D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Жнец людей | Рукопашное | Рукопашное | +3 | -3 | D3 | Чумное оружие. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Чемпион Савана Смерти может взять вторую распыляющую чуму перчатку.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Безмолвные телохранители**: каждый раз, когда дружественный **ПЕРСОНАЖ ГВАРДИИ СМЕРТИ**, находящийся в 3" от этой боевой единицы, получает попадание рукопашным или дистанционным оружием, кидайте кубик. На 2+ Саван Смерти перехватывает удар: попадание получает не персонаж, а эта БЕ.

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения она может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**Доспех типа «Катафрактарий»:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

**Глаза Мортариона**: увеличьте на 1 количество атак **ПЕРСОНАЖЕЙ ГВАРДИИ СМЕРТИ** (за исключением Мортариона), находящимся в 3" от любой дружественной боевой единицы терминаторов Савана Смерти.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** Пехота, терминатор, Саван Смерти

14 Мощность

# Пагубные Владыки

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Терминатор Пагубных Владык | 4" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 2 | 2 | 8 | 2+ |
| Чемпион Пагубных Владык | 4" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 2 | 3 | 9 | 2+ |

Эта боевая единица включает 4 терминаторов Пагубных Владык и одного чемпиона Пагубных Владык. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Пагубных Владык (**+13 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена комбиболтером и гиблым мечом или бубонным топором.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Гнилостный гранатомёт | 24" | Штурмовое 2 | 6 | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Комбиогнемёт | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Огнемёт | 8" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Комбиплазма | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Плазмомёт | 24" | Скорострельное 1 | 7 | -3 | 1 | Перед стрельбой это оружие может быть перегружено владельцем. При этом в текущем ходе сила и урон оружия увеличивается на 1. Если при перегрузке любой результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов оружия владелец умирает. |
| Комбимелта | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Мелта-ружьё | 12" | Штурмовое 1 | 8 | -4 | 6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Извергатель чумы | 9" | | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Автопушка «Жнец» | 36" | Тяжёлое 4 | 7 | -1 | 1 | — |
| Гиблый меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | 1 | Чумное оружие. |
| Бубонный топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | 1 | Чумное оружие. |
| Кистень разложения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Делайте D3 броска на попадание вместо одного каждый раз, когда атакуете этим оружием. Кроме того, излишний урон от этого орудия не пропадает: продолжайте распределять урон на другие модели в боевой единице, ставшей целью, пока весь урон не будет распределён или цель не будет уничтожена. Чумное оружие. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Любая модель может заменить свой комбиболтер предметом из списка *комбивооружения*.
- За каждые пять моделей в боевой единице один терминатор Пагубных Владык может заменить свой комбиболтер извергателем чумы, автопушкой «Жнец» или гнилостным гранатомётом.
- За каждые пять моделей в боевой единице один терминатор Пагубных Владык может заменить кистенём разложения свой комбиболтер и бубонный топор или комбиболтер и гиблый меч.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Доспех типа «Катафрактарий»:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

**Аура ржавления**: При результате броска на ранение рукопашным оружием, совершенного этой боевой единицей, 6+, улучшите AP этой атаки на 1 (т.е. AP -2 становится AP -3).

**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения она может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, терминатор, Пагубные Владыки**

7
Мощность

# Хелбрут

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Хелбрут | 8" | 3+ | 3+ | 6 | 7 | 8 | 4 | 8 | 3+ |

Эта боевая единица включает 1 хелбрута, оснащённого мультимелтой и кулаком хелбрута.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Тяжёлый огнемёт | 8" | Тяжёлое D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Плазменная пушка хелбрута | 36" | Тяжёлое D3 | 8 | -3 | 2 | За каждый результат 1 при бросках на попадание хелбрут получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия. |
| Ракетная установка | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей | | | | | |
| — Фраг-ракета | 48" | Тяжёлое D6 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Крак-ракета | 48" | Тяжёлое 1 | 8 | -2 | D6 | — |
| Мультимелта | 24" | Тяжёлое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Автопушка «Жнец» | 36" | Тяжёлое 4 | 7 | -1 | 1 | — |
| Спаренный тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 6 | 5 | -1 | 1 | — |
| Спаренная лазпушка | 48" | Тяжёлое 2 | 9 | -3 | D6 | — |
| Кулак хелбрута | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | 3 | — |
| Молот хелбрута | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -4 | D6 | При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. |
| Силовая плеть | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Можно заменить мультимелту вторым кулаком хелбрута, спаренным тяжёлым болтером, спаренной лазпушкой, плазменной пушкой хелбрута или автопушкой «Жнец».
- Можно заменить один кулак хелбрута ракетной установкой.
- Можно заменить кулаки хелбрута молотом хелбрута или силовой плетью.
- В каждый кулак хелбрута можно встроить комбиболтер или тяжёлый огнемёт.

**СПОСОБНОСТИ**

**Бездумный натиск:** если модель оснащена двумя единицами оружия ближнего боя, количество её атак увеличивается на 1 ед.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

**Сумасшедший:** в конце фазы, в которой модель получила неспасённые ранения или смертельные ранения, бросьте D6. При результате 6 и если в пределах 1" от модели нет врагов, она немедленно стреляет, словно идёт фаза стрельбы. Если же в пределах 1" от неё есть враги, она ввязывается в бой и сражается, словно идёт фаза схватки. Если она не видит врага, ничего не происходит.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, хелбрут**



**Нет лучшей лаборатории, чем поле боя, ведь там столько испытуемых, чья плоть и кровь ожидают лишь благословений Нургла, чтобы пышно расцвести зловредной жизнью. С каждым уколом шприца, с каждым треском стекла перегонного куба их блаженные страдания приближают моё варево к совершенству...**

Фесмус Гульгрот, биолог-гноитель

2 Мощность

# Твари Нургла

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тварь Нургла | 6" | 4+ | — | 4 | 5 | 5 | D6 | 7 | 6+ |

Эта боевая единица включает 1 тварь Нургла. Дополнительно она может включить до 8 тварей Нургла (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель сражается мерзкими придатками.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Мерзкие придатки | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 2 | Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий, демонический ритуал**

**Ищущий внимания:** иногда тварям Нургла кажется, что веселье проходит мимо, и они ищут развлечений. Эта боевая единица может героически вступать в бой словно она является **ПЕРСОНАЖЕМ**.

**Смертоносный склизкий след:** каждый раз, когда вражеская боевая единица в 1" от твари Нургла отступает, киньте D6. На 4+ эта боевая единица получает смертельное ранение.

**Демонический:** боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, демон**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Зверь, твари Нургла**

6 Мощность

# Одержимые

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Одержимый | 7" | 3+ | 3+ | 5 | 4 | 2 | * | 8 | 3+ |

Эта боевая единица включает 5 одержимых. Дополнительно она может включить до 5 одержимых (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 одержимых (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 одержимых (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель наделена ужасными мутациями.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Ужасные мутации | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Одна модель может взять икону Хаоса.

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору**

**Демонический:** все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Извивающиеся щупальца:** если боевая единица сражается в фазе схватки, бросьте D3. Результатом броска определяется количество атак каждой модели боевой единицы в данной фазе.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Пехота, демон, одержимые**

**На седьмую ночь они наконец нанесли удар, выйдя из сумрака, словно воплощённые кошмары. Во главе их шёл мерзкий чемпион Нургла, летучее чудовище, словно не замечавшее смертельных ран...**

Пасандр Прорицатель, история о Падении Таркада



# Зловонный блеводрон

8 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Зловонный блеводрон | * | 4+ | 4+ | * | 7 | 10 | * | 8 | 3+ |

Зловонный блеводрон — это одна модель, оснащённая двумя чумоплюями и чумным зондом.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумоплюй | 9" | Штурмовое D6 | Владельца | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Чумной зонд | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Тяжёлый гнилостный гранатомёт | 36" | Штурмовое 6 | 6 | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Мясорубка | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Чумное оружие. Каждый раз, когда зловонный блеводрон сражается, он может сделать 6 дополнительных атак этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить оба чумоплюя тяжёлым гнилостным гранатомётом или мясорубкой.

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий**

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Мерзостный взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается, а все боевые единицы в пределах 7" получают 1 смертельное ранение.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, демон, демоническая машина, летает, зловонный блеводрон**

**УРОН**

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | S | A |
|---|---|---|---|
| 6-10+ | 10" | 6 | 3 |
| 3-5 | 8" | 5 | 2 |
| 1-2 | 6" | 4 | 1 |

# Гниловоз

7 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Гниловоз | 10" | 4+ | 4+ | 6 | 7 | 8 | 3 | 8 | 3+ |

Эта боевая единица включает 1 гниловоз. Дополнительно она может включить до 2 гниловозов (**+7 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена ракетной установкой и мультимелтой и может атаковать врага струёй желчи и клацающей пастью.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Струя желчи | 12" | Штурмовое D3 | 6 | -1 | 1 | Чумное оружие. |
| Ракетная установка | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей | | | | | |
| — Фраг-ракета | 48" | Тяжёлое D6 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Крак-ракета | 48" | Тяжёлое 1 | 8 | -2 | D6 | — |
| Мультимелта | 24" | Тяжёлое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Клацающая пасть | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | Чумное оружие. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий**

**Мерзостный взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается, а все боевые единицы в пределах 7" получают 1 смертельное ранение.

**Трёхдольная**: если боевая единица состоит из 3 моделей, добавляйте 1 к результатам её бросков на попадание.

**Трёхгусеничный**: данная боевая единица не получает штрафа к результатам бросков на попадание за стрельбу из тяжёлого оружия после движения.

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Туман разложения**: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ** в 7" от зловонного гниловоза получают преимущество от нахождения в укрытии, когда делают спас-броски.

**Ужасная вонь**: вражеские боевые единицы должны отнимать 1 от результатов бросков на попадание по данной боевой единице в фазе схватки.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, демон, демоническая машина, гниловоз**

2 Мощность

# Отродье Хаоса

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Отродье Хаоса | 7" | 4+ | — | 5 | 5 | 4 | D6 | 9 | 5+ |

Эта боевая единица включает 1 отродье Хаоса. Дополнительно она может включить до 4 отродий Хаоса (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждое отродье Хаоса наделено отвратительными мутациями.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Отвратительные мутации | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 2 | — |

**СПОСОБНОСТИ**

**Устрашающий:** лидерство вражеских боевых единиц в пределах 1" от отродья Хаоса уменьшается на 1 ед.

**Беспричинное мутирование:** когда боевая единица отродий Хаоса совершает атаки ближнего боя, бросьте D3 и сверьтесь с таблицей ниже:

| D3 | Результат |
|---|---|
| 1 | **Когти-бритвы:** до конца фазы схватки отвратительные мутации отродий Хаоса имеют AP -4. |
| 2 | **Цепкие ложноножки:** до конца фазы схватки количество атак отродий Хаоса увеличивается на 2 ед. |
| 3 | **Токсичное кровоизлияние:** до конца фазы схватки можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение. |

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Зверь, отродье Хаоса**

6 Мощность

# Чумные трутни

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумной трутень | 10" | 4+ | 4+ | 4 | 5 | 4 | 1 | 7 | 6+ |
| Хвореносец | 10" | 4+ | 4+ | 4 | 5 | 4 | 2 | 7 | 6+ |

Эта боевая единица включает 1 хвореносца и 2 чумных трутней. Дополнительно она может включить до 3 чумных трутней (**+5 к рейтингу мощности**) или до 6 чумных трутней (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мёртвыми головами и чумным мечом. Они летают верхом на гнильных мухах, сражающихся хватательными хоботками.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Наездник** | | | | | | |
| Чумной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |
| Мёртвые головы | 12" | Штурмовое 2 | 4 | 0 | 1 | Чумное оружие (можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием). |
| **Гнильная муха** | | | | | | |
| Хватательный хоботок | Рукопашное | Рукопашное | 4 | 0 | 2 | После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 4 дополнительные атаки этим оружием. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Один чумной трутень может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- Один чумной трутень может взять демоническую икону.

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий, демонический ритуал**

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Музыкальный инструмент Хаоса:** боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

**Демоническая икона:** если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут — вместо этого в боевую единицу возвращается 1 убитый чумной трутень.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, демон**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Кавалерия, летает, чумные трутни**

# «Лэндрейдер» Хаоса

19 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| «Лэндрейдер» Хаоса | * | 6+ | * | 8 | 8 | 16 | * | 9 | 2+ |

**УРОН**
Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | BS | A |
|---|---|---|---|
| 9-16+ | 10" | 3+ | 6 |
| 5-8 | 5" | 4+ | D6 |
| 1-4 | 3" | 5+ | 1 |

«Лэндрейдер» Хаоса — это одна модель, оснащённая спаренным тяжёлым болтером, двумя спаренными лазпушками и постановщиками дыма.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Пусковая установка «Разоритель» | 48" | Тяжёлое D6 | 5 | 0 | 1 | — |
| Спаренный тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 6 | 5 | -1 | 1 | — |
| Спаренная лазпушка | 48" | Тяжёлое 2 | 9 | -3 | D6 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**

**Демонический дух машины:** игнорируйте модификатор в -1 к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

**Постановщики дыма:** один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

**ТРАНСПОРТ**
Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Каждая модель **ТЕРМИНАТОРА** занимает место двух обычных моделей.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**
**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**
**Техника, транспорт, «Лэндрейдер» Хаоса**

# Чумная самоходка

8 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Чумная самоходка | * | 6+ | * | * | 8 | 12 | 3 | 8 | 3+ |

**УРОН**
Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | BS | S |
|---|---|---|---|
| 6-12+ | 9" | 4+ | 7 |
| 3-5 | 6" | 5+ | 6 |
| 1-2 | 4" | 5+ | 5 |

Чумная самоходка — это одна модель, оснащённая чумной мортирой, тяжёлым пулевиком и двумя чумоплюями.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Энтропийная пушка | 36" | Тяжёлое 1 | 8 | -4 | D6 | — |
| Тяжёлый пулевик | 36" | Тяжёлое 4 | 5 | -1 | 1 | — |
| Чумная мортира | 12-48" | Тяжёлое D6 | 8 | -2 | D3 | Чумное оружие. Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости владельца. |
| Чумоплюй | 9" | Штурмовое D6 | Владельца | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие (можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение). |
| Гнилострельная митральеза | 24" | Тяжёлое 3 | 6 | -2 | 1 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить оба чумоплюя двумя энтропийными пушки.
- Можно заменить тяжёлый пулевик гнилострельной митральезой.

**СПОСОБНОСТИ**

**Страшно живучий**

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 5+ она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**
**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**
**Техника, демон, демоническая машина, чумная самоходка**

11
Мощность

# «Осквернитель»

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| «Осквернитель» | * | 4+ | * | 8 | 7 | 14 | * | 8 | 3+ |

«Осквернитель» — это одна модель, оснащённая боевой пушкой, автопушкой «Жнец», спаренным тяжёлым огнемётом и когтями «Осквернителя».

**УРОН**

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | BS | A |
|---|---|---|---|
| 8-14+ | 8" | 4+ | 4 |
| 4-7 | 6" | 5+ | 3 |
| 1-3 | 4" | 5+ | 2 |

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Боевая пушка | 72" | Тяжёлое D6 | 8 | -2 | D3 | — |
| Пусковая установка «Разоритель» | 48" | Тяжёлое D6 | 5 | 0 | 1 | — |
| Автопушка «Жнец» | 36" | Тяжёлое 4 | 7 | -1 | 1 | — |
| Спаренный тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 6 | 5 | -1 | 1 | — |
| Спаренный тяжёлый огнемёт | 8" | Тяжёлое 2D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Спаренная лазпушка | 48" | Тяжёлое 2 | 9 | -3 | D6 | — |
| Клешни «Осквернителя» | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D6 | — |
| Плеть «Осквернителя» | Рукопашное | Рукопашное | +4 | -2 | 3 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием. |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**

- Можно заменить спаренный тяжёлый огнемёт пусковой установкой «Разоритель» или плетью «Осквернителя».
- Можно заменить автопушку «Жнец» спаренным тяжёлым болтером или спаренной лазпушкой.
- Можно взять один предмет из списка *комбивооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**

**Демонический:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

**Дьявольская регенерация:** в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

**Постановщики дыма:** один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, демон, демоническая машина, «Осквернитель»**

# «Хищник» Хаоса

9 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| «Хищник» Хаоса | * | 6+ | * | 6 | 7 | 11 | * | 8 | 3+ |

**УРОН**
Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | BS | A |
|---|---|---|---|
| 6-11+ | 12" | 3+ | 3 |
| 3-5 | 6" | 4+ | D3 |
| 1-2 | 3" | 5+ | 1 |

«Хищник» Хаоса — это одна модель, оснащённая автопушкой «Хищник».

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Пусковая установка «Разоритель» | 48" | Тяжёлое D6 | 5 | 0 | 1 | — |
| Тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 3 | 5 | -1 | 1 | — |
| Лазпушка | 48" | Тяжёлое 1 | 9 | -3 | D6 | — |
| Автопушка «Хищник» | 48" | Тяжёлое 2D3 | 7 | -1 | 3 | — |
| Спаренная лазпушка | 48" | Тяжёлое 2 | 9 | -3 | D6 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно заменить автопушку «Хищник» спаренной лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера или две лазпушки.
- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**
**Постановщики дыма:** один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, «Хищник» Хаоса**

# «Носорог» Хаоса

4 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| «Носорог» Хаоса | * | 6+ | * | 6 | 7 | 10 | * | 8 | 3+ |

**УРОН**
Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | BS | A |
|---|---|---|---|
| 6-10+ | 12" | 3+ | 3 |
| 3-5 | 6" | 4+ | D3 |
| 1-2 | 3" | 5+ | 1 |

«Носорог» Хаоса — это одна модель, оснащённая комбиболтером.

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Пусковая установка «Разоритель» | 48" | Тяжёлое D6 | 5 | 0 | 1 | — |

**ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

**СПОСОБНОСТИ**
**Саморемонт:** в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 6 эта модель восстанавливает одну потерянную рану.

**Постановщики дыма:** один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

**Взрыв:** если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

**ТРАНСПОРТ** Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Нельзя перевозить модели **ТЕРМИНАТОРОВ**.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ** **Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА** **Техника, транспорт, «Носорог» Хаоса**

# Мортарион

24 Мощность

| НАИМЕНОВАНИЕ | M | WS | BS | S | T | W | A | Ld | Sv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Мортарион | * | 2+ | 2+ | 8 | 7 | 18 | * | 10 | 3+ |

Мортарион — это одна модель, вооружённая Безмолвием, «Лампионом» и фосфексными бомбами. Его сопровождают нурглики, атакующие врагов своими зубами и когтями.
В армию можно включить только одну такую модель.

**УРОН**

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

| РАН ОСТАЛОСЬ | M | A | ВМЕСТИЛИЩЕ МОРА |
|---|---|---|---|
| 9-18+ | 12" | 6 | 4+ |
| 5-8 | 10" | 5 | 5+ |
| 1-4 | 8" | 4 | 6+ |

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Мортарион** | | | | | | |
| «Лампион» | 18" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 3 | При попадании этим оружием проведите прямую линию между ближайшими точками подставок Мортариона и ближайшей к нему модели в боевой единице, выбранной целью. Сделайте по одному броску на ранение БЕ, выбранную целью и каждой БЕ, через которую проходит центр линии. |
| Безмолвие | | | | | | |
| — Взмах косы | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | Чумное оружие. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием. |
| — Потрошащий удар | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -4 | D6 | Чумное оружие. |
| Фосфексные бомбы | 6" | Граната 2D6 | 5 | -1 | 1 | — |
| **Нурглики** | | | | | | |
| Зубы и когти | Рукопашное | Рукопашное | 2 | 0 | 1 | Чумное оружие. Каждый раз, когда Мортарион сражается, вы можете совершить дополнительные D6 атак этим оружием. |

**СПОСОБНОСТИ**

**Смерть Ложному Императору, страшно живучий**

**Примарх Гвардии Смерти**: дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от Мортариона могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

**Барбарусские латы**: Мортарион имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

**Вместилище мора**: в начале фазы схватки киньте кубик за каждую вражескую боевую единицу в пределах 7" от Мортариона. Если результат броска равен значению, указанному в таблице урона, или превосходит его, соответствующая боевая единица получает D3 смертельных ранений.

**Мерзкая кончина**: когда Мортарион теряет последнюю рану (после провала броска по правилу «страшно живучий»), то перед удалением его с поля боя бросьте D6. На 4+ он взрывается, окатывая окружающих вонючими нечистотами, кишащими всевозможными заразами, и все боевые единицы в пределах 7", не имеющие ключа **НУРГЛ**, получают D3 смертельных ранений.

**Отравляющая аура**: вражеские боевые единицы в пределах 7" от Мортариона должны понижать на 1 ед. показатель стойкости.

**ПСАЙКЕР**

В каждой дружественной пси-фазе Мортарион может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать три психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины заражения.

**ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ**

**Хаос, Нургл, еретики-астартес, Гвардия Смерти**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**

**Монстр, персонаж, демон, примарх, псайкер, летает, Мортарион**



**Они порицали нас за наши мечты. Они назвали нас предателями и изгнали за грех понимания, во что превратился наш отец, их драгоценный Император. Но теперь, сыны мои, теперь настало время расплаты...**

Мортарион перед вторжением в Ультрамар



**Во главе с Мортарионом воины Гвардии Смерти неудержимо наступают сквозь оборонительную линию Империума. Сыны Гиллимана идут в контратаку, но в бою с таким тлетворным кошмаром не может быть победы. Каждым взмахом чудовищной косы Повелитель Смерти повергает ненавистных недругов.**





# ОТПРЫСКИ МОРТАРИОНА

**В данном разделе вы найдёте правила для батальных армий, включающих подразделения Гвардии Смерти — то есть любых подразделений, которые состоят только из боевых единиц Гвардии Смерти. Представленные здесь способности, стратагемы, особенности военачальника, психическая дисциплина, реликвии и тактические задачи отражают характер и методы ведения войны Гвардии Смерти в настольных сражениях ВХ40к.**

## СПОСОБНОСТИ

Подразделения Гвардии Смерти получают следующие способности:

### Чумное воинство

***Гвардия Смерти растекается по полю битвы, словно заразная болезнь. Её основу составляют стойкие и неудержимые пехотинцы, способные удержать и осквернить занятую территорию.***

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы основных войск в подразделении **ГВАРДИИ СМЕРТИ** получают данную способность. БЕ с данной способностью контролирует объектовый маркер (в пределах указанного в правилах миссии радиуса), даже если в пределах указанного радиуса от объекта находится больше вражеских моделей, нежели дружественных. Если в пределах радиуса того же объекта есть вражеская БЕ с такой же способностью, тогда маркер как обычно контролирует тот игрок, у которого в пределах радиуса больше моделей.

### Неумолимое продвижение

***Гвардия Смерти медленно и неумолимо наступает на противника, без остановки стреляя из болтеров. Они всаживают в цели очередь за очередью, перемалывая жертв градом пропитанных заразой болтов, а затем втаптывают их в грязь тяжёлыми сабатонами.***

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы **ПЕХОТЫ** и **ХЕЛБРУТОВ** в подразделении **ГВАРДИИ СМЕРТИ** получают данную способность. БЕ с этой способностью могут стрелять из тяжёлого оружия после движения или из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание. Кроме того, такие БЕ могут стрелять из скорострельного оружия дважды на дистанцию до 18" (а не на половину максимальной дистанции стрельбы из этого оружия).



***Вбейте их в грязь. Изрешетите тела выстрелами, пока не останется только кровь и мясо. Сломите их души и сгноите их веру. Лишь тогда они будут полезны для всемогущего Нургла, ибо почву надо возделывать, дабы взошли посевы…***

Грульгукс, биолог-гноитель из Мертвенной Руки



# ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

**Чемпионы Гвардии Смерти хорошо усвоили учения своего повелителя Мортариона. В сочетании с омерзительными благословениями бога-покровителя это делает их силой, с которой приходится считаться.**

Если военачальником вашей армии назначен **ПЕРСОНАЖ ГВАРДИИ СМЕРТИ**, вы можете самостоятельно выбрать ему особенность из таблицы особенностей военачальника Гвардии Смерти или кинуть кубик и свериться с таблицей.

| D6 | РЕЗУЛЬТАТ |
|---|---|
| 1 | **Ужасно живучий:** *этот полководец так раздут и огромен, что практически не чувствует боли от ран.* Вы можете перебрасывать результаты 1 при бросках по правилу «страшно живучий», выполненных военачальником, если полученное им ранение не было смертельным. |
| 2 | **Ходячая чума:** *воин столь пропитан заразными благословениями Нургла, что даже просто стоящих рядом с ним отравляют вредоносные миазмы.* Кидайте кубик за каждую вражескую боевую единицу в пределах 3" от вашего военачальника в начале каждой фазы схватки. При результате броска 4+ соответствующая боевая единица получает смертельное ранение. |
| 3 | **Нечестивая регенерация:** *лорд столь благословен нечестивыми исцеляющими силами Нургла, что его раны зарастают так же быстро, как и открываются.* В начале хода каждого игрока военачальник восстанавливает одну потерянную ранее в бою рану. |
| 4 | **Громадина:** *туловище полководца так разрослось от божественных даров Нургла, что он превратился в практически неуязвимого великана из сгнившей плоти.* Увеличьте на 1 ед. показатель стойкости военачальника. |
| 5 | **Прогнивший насквозь:** *благословения Нургла принимают самые разные формы. Плоть этого чемпиона так пропиталась гнилью и заразой, что огромные её куски могут быть отсечены без вреда для него.* Уменьшайте на 1 ед. весь урон, получаемый военачальником (минимум до 1). Например, если ваш военачальник провалил спас-бросок от оружия с уроном 3, он потеряет только 2 раны. |
| 6 | **Архизаразитель:** *столь сильны заразные эманации владыки, что одного его присутствия достаточно, чтобы сделать даже самые смертельные яды и токсины ещё опаснее.* Дружественные боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в 7" от вашего военачальника могут перекидывать провальные результаты бросков на ранение за атаки, совершенные чумным оружием. |



***Сыны Мортариона, отпрыски чумы, вы знаете свой долг. Вы разнесёте дары Дедушки в каждый улей, каждый завод, каждый бастион и каждый бункер этого мира. Оскверните всё, и пусть ни один слуга мёртвого Императора не останется чистым и живым!***

Лорд Слутгор перед Битвой за Калторию

## ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Самые грозные командиры Гвардии Смерти прославились за счёт применяемых методов ведения войны в той же мере, что и благодаря деяниям на поле боя. Если вашим военачальником назначен именной персонаж, ему необходимо выдать особенность военачальника, соответствующую его легиону.

| ИМЕННОЙ ПЕРСОНАЖ | ОСОБЕННОСТЬ |
|---|---|
| **Мортарион** | Архизаразитель |
| **Тиф** | Ходячая чума |

# СТРАТАГЕМЫ

**Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение Гвардии Смерти (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы еретиков-астартес из этого легиона.**

### ГНИЛЬ НУРГЛА

3 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*От Гвардии Смерти исходят облака мерзких спор, несущих самую ужасную из всех хворей — гниль Нургла*

Используйте данную стратагему в своей фазе стрельбы. Выберите дружественного **ПЕРСОНАЖА ГВАРДИИ СМЕРТИ** и киньте кубик за каждую вражескую боевую единицу в пределах 7" от него. При результате броска 4+ соответствующая боевая единица получает D3 смертельных ранений. БЕ с ключом **НУРГЛ** не получают ранений от гнили Нургла — на самом деле, они считают её достаточно освежающей. Данную стратагему можно использовать только один раз за игру.

### МЕРЗОСТНЫЙ ПОДРЫВ

1 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Семикратно проклятые корпусы танков Гвардии Смерти при уничтожении имеют пугающую склонность лопаться, словно вскрытые фурункулы, заливая всё вокруг гноем и скверной.*

Используйте данную стратагему при уничтожении одной из ваших единиц **ТЕХНИКИ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Не кидайте кубик — эта единица техники взрывается автоматически.

### ОБЛАКО МУХ

1 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*С монотонным гудением густое облако демонических мух кружит рядом с Гвардейцами Смерти, скрывая их из виду.*

Используйте данную стратагему в своей фазе движения. Выберите боевую единицу **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. До начала вашей следующей фазы движения вражеские модели могут стрелять в эту БЕ только если она является ближайшей к ним видимой целью.

### НЕЧЕСТИВЫЕ МАШИНЫ

1 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Многие танки Гвардии Смерти обладают по меньшей мере зачаточным демоническим сознанием, которое способно отобрать управление у экипажа, чтобы собственнолично обрушить на врага шквальный огонь.*

Используйте данную стратагему, когда выбираете для атаки в фазе стрельбы боевую единицу **ТЕХНИКИ ГВАРДИИ СМЕРТИ.** До конца фазы эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения или из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание.

### БЛАГОСЛОВЕНИЯ ДЕДУШКИ

2 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Нургл рад даровать демоническую живучесть своим верным внукам, залепляя их зияющие раны пульсирующими наростами и заменяя пролитую кровь густеющим ихором.*

Используйте данную стратагему в конце своей фазы движения. Выберите боевую единицу **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Одна модель в выбранной боевой единице восстанавливает D3 ран, ранее потерянных в бою. Если в боевой единице нет раненых моделей, одна ранее убитая модель из этой боевой единицы возвращается в строй с одной оставшейся раной.

### ДАРЫ РАЗЛОЖЕНИЯ

1/3 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Нургл — щедрый бог, дающий славные дары за поклонение и преданность. Проявившие себя достойными смеют рассчитывать на истекающие ядом мечи или сочащиеся скверной доспехи.*

Используйте данную стратагему перед игрой. Ваша армия может взять одну дополнительную реликвию разложения за 1 КО или две дополнительных реликвии разложения за 3 КО. Все реликвии разложения должны быть разными и переданы разным **ПЕРСОНАЖАМ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Данную стратагему можно использовать только один раз за игру.

### ИСПЕПЕЛЯЮЩЕЕ БЕЗУМИЕ

1 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Неудержимый гнев хелбрута — полезный инструмент в руках тех, кто может его направить.*

Используйте данную стратагему в своей фазе стрельбы, непосредственно перед тем как хелбрут совершит выстрел. Если этот хелбрут не двигался в своей фазе движения, он может дважды выстрелить из всего своего оружия, но все его атаки должны быть направлены в ближайшую видимую вражескую боевую единицу.

### НУРГЛИСТСКИЙ ФАМИЛЬЯР ХАОСА

1 КО

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Будь то поющий нурглик, болтливый червяк или вечно гудящая демоническая муха, такой странный фамильяр неизменно нашёптывает своему хозяину тайны варпа.*

Используйте данную стратагему в начале своей пси-фазы. Выберете дружественного **ПСАЙКЕРА ГВАРДИИ СМЕРТИ**. Эта модель может заменить любую из известных ей психосил на выбранную вами психосилу из дисциплины заражения.

1 КО

## УБИЙСТВЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Вымазанные в грязи «Хищники» Гвардии Смерти собираются в стаи, чтобы повергнуть особенно грозных врагов.*

Используйте данную стратагему в своей фазе стрельбы, если «Хищник» Хаоса **ГВАРДИИ СМЕРТИ** находится в пределах 6" от 2 других дружественных «Хищников» Хаоса **ГВАРДИИ СМЕРТИ.** В этом случае вы можете прибавлять 1 ед. к результатам бросков на ранение и к урону всех атак «Хищников» Хаоса, стреляющих в текущей фазе по **МОНСТРАМ** или **ТЕХНИКЕ.**

1 КО

## МЁРТВЫЕ ВОССТАНУТ ВНОВЬ

***Стратагема Космодесанта Хаоса***

*Стоны оспенных зомби сами по себе являются духовной заразой, всюду разносящей их проклятие.*

Используйте данную стратагему в начале своей фазы движения. Выберите боевую единицу оспенных зомби и до начала вашей следующей фазы движения замените правило «Проклятие ходячей оспы» выбранной БЕ на следующее: «Каждый раз, когда в пределах 7" от данной боевой единицы умирает дружественная или вражеская модель **ПЕХОТЫ** (кроме оспенных зомби), добавьте одну модель в данную БЕ».

1 КО

## ЧУМНОЙ ДОГОВОР

***Стратагема Гвардии Смерти***

*В награду за преданность чемпион Гвардии Смерти становится очагом демонической энергии.*

Используйте данную стратагему, когда **ПЕРСОНАЖ ГВАРДИИ СМЕРТИ** пытается призвать боевую единицу **ДЕМОНОВ НУРГЛА** на поле боя, используя демонический ритуал. Вы можете использовать 4 (а не 3) кубика для броска на призыв, и персонаж не получит смертельных ранений при выпадении дублей или трёх одинаковых результатов.

1 КО

## ГНИЛОСТНОЕ БОМБОМЕТАНИЕ

***Стратагема Гвардии Смерти***

*После выкрикнутого приказа Гвардия Смерти наполняет воздух тлетворными снарядами.*

Используйте данную стратагему непосредственно перед тем, как дружественная боевая единица **ГВАРДИИ СМЕРТИ** произведёт стрельбу (в том числе на упреждение). Производя эту стрелковую атаку, каждая модель в выбранной БЕ, несущая гнилостные гранаты, может кинуть одну (а не одна модель из БЕ, как обычно).

1 КО

## ВЕТЕРАНЫ ДОЛГОЙ ВОЙНЫ

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Ненависть предавших легионов пылает тысячелетиями.*

Используйте данную стратагему, когда выбираете для атаки в фазе стрельбы или схватки боевую единицу **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ**. До конца фазы вы можете прибавлять 1 к броскам на ранение, совершаемым данной боевой единицей.

1 КО

## БЛАГО ХАОСА

***Стратагема Гвардии Смерти***

*Путь Хаоса может привести воина к демоничеству или превратить его в бормочущее отродье.*

Используйте данную стратагему в конце фазы схватки, в которой один из ваших **ПЕРСОНАЖЕЙ ГВАРДИИ СМЕРТИ**, не являющийся **ДЕМОНОМ**, уничтожил вражеского **ПЕРСОНАЖА**, **ТЕХНИКУ** или **МОНСТРА**. Киньте 2D6 и сверьтесь с таблицей:

| 2D6 | БЛАГО |
|---|---|
| 2 | **Отродство**: персонаж убит. Однако до того, как удалить его как потерю, вы можете добавить в свою армию отродье Хаоса, выставив его в 6" от персонажа. |
| 3 | **Глаза на гнилых стебельках:** +6" к дальности всего дистанционного оружия персонажа. |
| 4 | **Живой рой**: +3" к показателю движения персонажа. |
| 5 | **Раздувшийся от силы:** +1 к силе персонажа. |
| 6 | **Заразные псевдоподия:** +1 к показателю атак персонажа. |
| 7 | **Открывшееся око:** выберите любое благо (кроме отродства и демоничества). |
| 8 | **Омерзительный запах**: в фазе схватки вычитайте 1 ед. из бросков на попадание атак, целью которых является персонаж. |
| 9 | **Корка из гноежелеза:** прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков персонажа. |
| 10 | **Тучность**: +1 к стойкости персонажа. |
| 11 | **Изобильные благословения**: +1 к показателю ран персонажа. |
| 12 | **Демоничество**: персонаж убит. Однако до того, как удалить его как потерю, вы можете добавить в свою армию князя демонов, выставив его в 6" от персонажа. |

Полученное благо действует до конца игры. Одна и та же модель не может получить одно и то же благо дважды — если такое случается, вместо этого выберите любое другое ещё не полученное благо (кроме отродства и демоничества). Отродье Хаоса или князь демонов, появившиеся в результате действия блага имеют ключ **НУРГЛ** и не стоят очков подкреплений.

# РЕЛИКВИИ РАЗЛОЖЕНИЯ

**Гвардия Смерти сражается в Долгой войне вот уже десять тысяч лет. За это время она собрала коллекцию древних запретных артефактов, пропитанных нечестивой силой благословений Нургла. Если чемпион легиона берёт с собой на войну один из этих предметов, то врагов его ждут воистину неописуемые ужасы.**

Если вашу армию возглавляет военачальник **ГВАРДИИ СМЕРТИ**, вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ ГВАРДИИ СМЕРТИ** в вашей армии одну из следующих реликвий разложения. Именные персонажи вроде Тифа и так имеют один или более артефактов, и потому им нельзя давать какие-либо из приведённых здесь реликвий.

Учтите, что некоторые виды оружия заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы проводите матч или иным способом задействуете систему очковой стоимости, вы должны заплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые реликвии разложения, которые есть у персонажей.

## НЕСУЩИЙ ЧУМУ

*В загнутом клинке Несущего Чуму когда-то были заточены духи трёх тварей Нургла, поэтому с каждым взмахом с него слетала заразная слюна этих не в меру возбудимых демонов. Однако сущности их провели в ржавой реликвии так много времени, что утратили былой энтузиазм. После долгого периода хандры адские создания ожесточились, исказились и окуклились, и теперь в лезвии заперты три злобные гнильные мухи, ждущие лишь возможности обрушить на всех вокруг ужасную изнурительную болезнь.*

Только для моделей с чумным ножом, гиблым мечом или силовым мечом. Несущий Чуму заменяет чумной нож, гиблый меч или силовой меч модели и имеет следующий профиль:

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D |
|---|---|---|---|---|---|
| Несущий Чуму | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | D3 |
| **Способности:** чумное оружие. Каждый раз, когда при броске на ранение выпадает 6+, цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. | | | | | |

## ГНОЯЩИЕСЯ ЛАТЫ

*Выкованная гнилосердными кузнецами Глубокого Колодца, эта раздувшаяся силовая броня окутана трубками и капельницами, по которым течёт едкий гной. Если вражеское оружие хотя бы оцарапает поверхность доспеха, то наружу обильно хлынет мерзкая жижа, как если бы клинок рассёк скопление нарывов. Зловредная слизь охотно разъедает и металл, и плоть, поднимая клубящиеся облака тлетворных паров, пока от жертвы не остаётся абсолютно ничего.*

Владелец получает спас-бросок на 2+. Кроме того, кидайте кубик каждый раз, когда эта модель успешно прокидывает спас-бросок в фазе схватки. На 4+ боевая единица, нанёсшая рану, от которой кидался спас-бросок, получает смертельное ранение после того, как все атаки этой БЕ будут отыграны.

## ПАНДЕМИЧЕСКИЙ ПОСОХ

*Этот длинный, покрытый рунами посох измят и окутан энтропийными миазмами. Каждая из неровных ячеек на его поверхности служит домом для штамма смертоносной заразы, неоднократно испытанной и горячо любимой Нурглом. Пропитавшие пандемический посох чудовищные хвори погубили бесчисленных живых, сделав их удобрением для сада Дедушки. Взмахнувший посохом может призвать поток гипертоксичной жижи.*

Только для **ПСАЙКЕРОВ**. Владелец пандемического посоха добавляет 1 ед. к результатам пси-тестов при попытке проявить психосилу «*Разрывающий разряд*».

## ПОХОРОННЫЙ КОЛОКОЛ

*Грохот этого огромного ржавого колокола — истинная какофония, терзающая уши, отнимающая отвагу и омрачающая веру, отчего вокруг жертв возникает септическая эктоплазма. Слышащие погребальный звон падают на колени, хватаясь за головы, когда гной начинает течь из глаз и ушей. Так среди врагов Гвардии Смерти расходится эпидемия ужаса и паники, неудержимая, словно лесной пожар.*

Только для вредоносца. Киньте D6 за каждую вражескую боевую единицу в 7" от владельца похоронного колокола в начале каждой фазы проверки боевого духа. При результате 6 соответствующая БЕ получает смертельную рану. Кроме того, если вражеская БЕ в 7" от владельца скорбного перезвона проходит проверку боевого духа, ваш противник должен кинуть два кубика и отбросить наименьший результат.

## ШЛЕМ ФУГАРИСА

*Этот рогатый шлем с линзами из хрупкого стекла некогда принадлежал Фугарису, магистру Братства Мухи. Надевший его притягивает тучи демонических мух, которые нестройным шелестом своих крыльев и хитиновых тел эхом повторяют слова хозяина, превращая его голос в отвратительный гул, что как громогласный зов бога затмевает шум битвы.*

Увеличьте на 3" дальность любых аур, включённых в инфолист владельца шлема Фугариса (таких как дар Нургла, бедственный набат и т. п.).

## ЧУМНОЙ ЧЕРЕП ГЛОТИЛЫ

*Эта огромная «мёртвая голова» когда-то была черепом Глотилы, лорда Хаоса, перед смертью пожелавшего стать орудием чистого зла.*

Чумной череп Глотилы имеет следующий профиль:

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D |
|---|---|---|---|---|---|
| Чумной череп Глотилы | 7" | Рукопашное | — | — | — |
| **Способности:** это оружие можно применить один раз за битву. После попадания им кидайте кубик за каждую модель в боевой единице, ставшей целью, и перебрасывайте результат 1. Эта БЕ получает смертельную рану за каждый выпавший результат 6. | | | | | |

# ДИСЦИПЛИНА ЗАРАЖЕНИЯ

**Используемые чернокнижниками Гвардии Смерти отвратительные психические силы превращают врагов в сгнившие трупы, топят их в бурлящих потоках ядовитой жижи, а сынов Мортариона благословляют лихорадочной силой.**

Перед игрой сгенерируйте психосилы **ПСАЙКЕРОВ**, которым доступна дисциплина еретиков тьмы. Для этого бросьте D6 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

## 1. МИАЗМЫ МОРА

*Булькающим от мокроты голосом псайкер поёт напев, и тёмное облако скверны и чумных мух скрывает его союзников из виду.*

*Миазмы мора* стоят 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую дружественную боевую единицу **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы ваш противник вычитает 1 ед. из результатов всех бросков на попадание по этой боевой единице.

## 2. ДАР ЗАРАЖЕНИЯ

*Взмахом руки псайкер направляет густой поток хвори на врагов, даруя им избранные благословения Нургла.*

*Дар заражения* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте D3. До начала вашей следующей пси-фазы на все модели этой боевой единицы будет действовать соответствующий штраф к характеристике из таблицы ниже. Значение характеристики не может быть меньше 1.

| D3 | ЭФФЕКТ |
|---|---|
| 1 | **Парализующие укусы:** -1 атака. |
| 2 | **Мышечная атрофия:** -1 к силе. |
| 3 | **Разжижающая лихорадка:** -1 к стойкости. |

## 3. МОРОВОЕ ПОВЕТРИЕ

*Псайкер изрыгает моровое поветрие, проносящееся сквозь ряды противника, оставляя за собой лишь разложившиеся и кишащие личинками трупы.*

*Моровое поветрие* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и киньте кубик за каждую модель в выбранной БЕ. Эта БЕ получает смертельную рану за каждую выпавшую 6.

## 4. КЛИНКИ ЗАГНОЕНИЯ

*Когда псайкер призывает силу Дедушки, клинки его союзников начинают ржаветь и выделять смертельные яды.*

*Клинки загноения* стоят 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую боевую единицу **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете прибавлять 1 ед. ко всем результатам её бросков на ранение. Кроме того, все броски на ранение с результатом 7+, совершенные этой БЕ в фазе схватки за атаки, проведённые рукопашным чумным оружием, наносят цели смертельную рану в дополнение к любому другому урону.

## 5. МЕРЗОСТНАЯ ЖИВУЧЕСТЬ

*Пагубные энергии наполняют последователей Нургла, раздувая их тела свежей заразой и тем придавая им новые силы.*

*Мерзостная живучесть* стоит 6 варп-зарядов. После проявления выберите видимую боевую единицу **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ** в 18" от псайкера. Увеличьте на 1 ед. показатели силы и стойкости этой БЕ до начала вашей следующей пси-фазы.

## 6. ПРОКЛЯТЬЕ ПРОКАЗЫ

*Жертвы сего изнуряющего проклятия слабеют от скоротечного вытягивания жизни.*

*Проклятье проказы* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы киньте 7 кубиков. Ближайшая видимая вражеская боевая единица получает смертельную рану за каждый результат, превышающий её показатель стойкости.



***Пусть приходят. У них всё равно нет такого оружия, которое бы меня устрашило. Зато с каждым заражённым мною мешком с мясом Нургл улыбается мне всё шире...***

Блатлок Вонючий,
чернокнижник Гвардии Смерти

# ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

**Методика войны Гвардии Смерти основана на писаниях её мрачного повелителя и учениях Нургла, что предполагает эффективное сочетание беспрерывного наступления и всепроникающей хвори.**

Если вашу армию возглавляет военачальник **ГВАРДИИ СМЕРТИ**, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11—16), описанные в *книге правил ВХ40к*. Если в миссии имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за Гвардию Смерти генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выбирайте тактическую задачу Гвардии Смерти с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

| D66 | РЕЗУЛЬТАТ |
|---|---|
| 11 | Поступь смерти |
| 12 | Отвратительная приверженность |
| 13 | Дедушкин подарок |
| 14 | Распространяй заразу |
| 15 | Символ Повелителя мух |
| 16 | Смерть порождает жизнь |

## 11 ПОСТУПЬ СМЕРТИ

*Гвардия Смерти*

*Грохот медленного и неотвратимого продвижения Гвардии Смерти стал погребальным звоном для бесчисленных миров.*

Вы получите 1 победное очко, если не менее 3 боевых единиц **ПЕХОТЫ ГВАРДИИ СМЕРТИ** целиком находятся на половине стола, принадлежащей вашему противнику.

## 12 ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРИВЕРЖЕННОСТЬ

*Гвардия Смерти*

*Нургл презирает физическую немощь и благословляет своих преданных последователей распухающими телами, переполненными гнилью, дабы они были неподвластны разложению.*

Пока эта тактическая задача активна, ведите учёт количества успешно совершенных бросков по правилу «страшно живучий». Вы получите 1 победное очко, если в этом ходе совершите не менее 7 успешных бросков по правилу «страшно живучий».

## 13 ДЕДУШКИН ПОДАРОК

*Гвардия Смерти*

*Мало что радует Нургла сильнее, чем зрелище его последователей, несущих хвори смертным существам.*

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе хотя бы одна вражеская боевая единица будет уничтожена, и последняя рана будет нанесена ей в результате атаки дружественной модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ**, совершенной чумным оружием (например, чумным черепом Глотилы или любым оружием со способностью «чумное оружие»).

## 14 РАСПРОСТРАНЯЙ ЗАРАЗУ

*Гвардия Смерти*

*Лорды Гвардии Смерти провели несчётные тысячелетия, разнося болезни, куда бы их ни занесло.*

Выберите одного из своих **ПЕРСОНАЖЕЙ ГВАРДИИ СМЕРТИ** сразу после того, как сгенерируете данную задачу. Вы получите 1 победное очко, если на момент окончания игры выбранный вами персонаж всё ещё будет жив.

## 15 СИМВОЛ ПОВЕЛИТЕЛЯ МУХ

*Гвардия Смерти*

*Символ трёхглазой мухи многое значит для почитателей бога чумы.*

Вы получите D3 победных очка, если будете контролировать ровно 3 объекта на конец хода — ни больше, ни меньше.

## 16 СМЕРТЬ ПОРОЖДАЕТ ЖИЗНЬ

*Гвардия Смерти*

*Для последователей Нургла проведение бесконечного цикла сеяния смерти, после которой расцветает новая жизнь — священный долг.*

Пока эта тактическая задача активна, ведите учёт количества вражеских моделей, которых вы убиваете в течение хода. Вы получите 1 победное очко, если убьёте не менее 7 вражеских моделей в этом ходе, и по 1 дополнительному победному очку за каждый 7 моделей сверх этой цифры (до максимума в 7 победных очков).

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ОСНАЩЕНИЕ ГВАРДИИ СМЕРТИ

**Значительная часть извращённого вооружения Гвардии Смерти создана ещё во времена Ереси или даже раньше, однако служба Нурглу принесла изобильные плоды в последующие века. Теперь легион располагает арсеналом сверхъестественного отравленного оружия, созданного на фабриках заразы Чумной планеты, а также обладает всевозможным награбленным снаряжением, демоническими придатками и варповыми артефактами.**

### ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Автомат | 24" | Скорострельное 1 | 3 | 0 | 1 | — |
| Автопистолет | 12" | Пистолет 1 | 3 | 0 | 1 | — |
| Уничтожающий рой | 6" | Пистолет 2D6 | 4 | -3 | 1 | Вне зависимости от модификаторов и даже при стрельбе на упреждение это оружие попадает при результате 5+ броска на попадание. |
| Боевая пушка | 72" | Тяжёлое D6 | 8 | -2 | D3 | — |
| Чумной распылитель | 9" | Штурмовое D6 | 2D6 | -3 | 3 | Чумное оружие. Это оружие попадает по цели автоматически. Совершайте бросок для определения силы оружия после выбора цели, но до того, как определите количество выстрелов. |
| Гнилостная граната | 6" | Граната D6 | 3 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Гнилостный гранатомёт | 24" | Штурмовое 2 | 6 | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Болт-пистолет | 12" | Пистолет 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| Комбиболтер | 24" | Скорострельное 2 | 4 | 0 | 1 | — |
| Комбиогнемёт | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Огнемёт | 8" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Комбимелта | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Мелта-ружьё | 12" | Штурмовое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Комбиплазма | При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием. | | | | | |
| — Болтер | 24" | Скорострельное 1 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Плазмомёт | 24" | Скорострельное 1 | 7 | -3 | 1 | *См. плазмомёт* |
| Огнемёт | 8" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Пистолет-инъектор | 3" | Пистолет 1 | 4 | -1 | D6 | Чумное оружие. При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона. |
| Пусковая установка «Разоритель» | 48" | Тяжёлое D6 | 5 | 0 | 1 | — |
| Тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 3 | 5 | -1 | 1 | — |
| Тяжёлый огнемёт | 8" | Тяжёлое D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Тяжёлый пулемёт | 36" | Тяжёлое 3 | 4 | 0 | 1 | — |
| Плазменная пушка хелбрута | 36" | Тяжёлое D3 | 8 | -3 | 2 | За каждый результат 1 при бросках на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия. |
| Крак-граната | 6" | Граната 1 | 6 | -1 | D3 | — |
| Лазпушка | 48" | Тяжёлое 1 | 9 | -3 | D6 | — |
| Мелта-ружьё | 12" | Штурмовое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Ракетная установка | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей | | | | | |
| — Фраг-ракета | 48" | Тяжёлое D6 | 4 | 0 | 1 | — |
| — Крак-ракета | 48" | Тяжёлое 1 | 8 | -2 | D6 | — |
| Мультимелта | 24" | Тяжёлое 1 | 8 | -4 | D6 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. |
| Плазмомёт | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 24" | Скорострельное 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 24" | Скорострельное 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает. |

## ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Плазменный пистолет | При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. | | | | | |
| — Обычная стрельба | 12" | Пистолет 1 | 7 | -3 | 1 | — |
| — Режим перегрузки | 12" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 2 | Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает. |
| Автопушка «Хищник» | 48" | Тяжёлое 2D3 | 7 | -1 | 3 | — |
| Автопушка «Жнец» | 36" | Тяжёлое 4 | 7 | -1 | 1 | — |
| Дробовик | 12" | Штурмовое 2 | 3 | 0 | 1 | Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед. |
| Гипергнилостная граната | 6" | Граната D6 | 4 | 0 | 2 | Чумное оружие. |
| Спаренный тяжёлый болтер | 36" | Тяжёлое 6 | 5 | -1 | 1 | — |
| Спаренный тяжёлый огнемёт | 8" | Тяжёлое 2D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. |
| Спаренная лазпушка | 48" | Тяжёлое 2 | 9 | -3 | D6 | — |
| Гнилоструйная перчатка | 6" | Пистолет D6 | 3 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Изрыгатель чумы | 9" | Штурмовое D6 | 4 | 0 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Извергатель чумы | 9" | Тяжёлое D6 | 5 | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Тяжёлый гнилостный гранатомёт | 36" | Штурмовое 6 | 6 | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Чумоплюй | 9" | Штурмовое D6 | Владельца | -1 | 1 | Это оружие попадает по цели автоматически. Чумное оружие. |
| Мёртвые головы | 12" | Штурмовое 2 | 4 | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Энтропийная пушка | 36" | Тяжёлое 1 | 8 | -4 | D6 | — |
| Тяжёлый пулевик | 36" | Тяжёлое 4 | 5 | -1 | 1 | — |
| Чумная мортира | 12-48" | Тяжёлое D6 | 8 | -2 | D3 | Чумное оружие. Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости владельца. |
| Гнилострельная митральеза | 24" | Тяжёлое 3 | 6 | -2 | 1 | — |
| «Лампион» | 18" | Пистолет 1 | 8 | -3 | 3 | При попадании этим оружием проведите прямую линию между ближайшими точками подставок Мортариона и ближайшей к нему модели в боевой единице, выбранной целью. Сделайте по одному броску на ранение БЕ, выбранную целью и каждой БЕ, через которую проходит центр линии. |
| Фосфексные бомбы | 6" | Граната 2D6 | 5 | -1 | 1 | — |

## ВООРУЖЕНИЕ ДЕМОНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла | Рукопашное | Рукопашное | 2 | 0 | 1 | После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение. |
| Хватательный хоботок | Рукопашное | Рукопашное | 4 | 0 | 2 | После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 4 дополнительные атаки этим оружием. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |

## РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

| ОРУЖИЕ | ДАЛЬНОСТЬ | КЛАСС | S | AP | D | СПОСОБНОСТИ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Устрашающего вида оружие | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. |
| Мастерски сделанный жнец людей | Рукопашное | Рукопашное | +3 | -3 | 3 | Чумное оружие. |
| Цепной кулак | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -4 | 2 | При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из броска на попадание. |
| Цепной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. |
| Чумной жнец | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -3 | 3 | Чумное оружие. |
| Демонический топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -3 | 3 | При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. |
| Когти «Осквернителя» | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D6 | — |
| Бич «Осквернителя» | Рукопашное | Рукопашное | +4 | -2 | 3 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием. |
| Психосиловой топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | D3 | — |
| Психосиловой посох | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Психосиловой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | D3 | — |
| Кулак хелбрута | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | 3 | — |
| Молот хелбрута | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -4 | D6 | При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. |
| Жнец людей | Рукопашное | Рукопашное | +3 | -3 | D3 | Чумное оружие. |
| Адский меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 3 | — |
| Отвратительные мутации | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 2 | — |
| Ужасные мутации | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | — |
| Посох разложения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | D3 | — |
| Молниевые когти | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку. |
| Дьявольские когти | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 2 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки. |
| Чумной нож | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Чумной меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Чумное оружие. |
| Силовой топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | 1 | — |
| Силовой кулак | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D3 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. |
| Силовая булава | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | 1 | — |
| Силовая плеть | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием. |
| Силовой меч | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -3 | 1 | — |
| Импровизированное оружие | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | — |
| Бубонный топор | Рукопашное | Рукопашное | +1 | -2 | 1 | Чумное оружие. |
| Кистень разложения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Делайте D3 броска на попадание вместо одного каждый раз, когда атакуете этим оружием. Кроме того, излишний урон от этого орудия не пропадает: продолжайте распределять урон на другие модели в боевой единице, ставшей целью, пока весь урон не будет распределён или цель не будет уничтожена. Чумное оружие. |
| Большой чумной секач | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -3 | D6 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Чумное оружие. |
| Палица заражения | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -1 | 3 | Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Чумное оружие. |
| Заражённые когти и зубы | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 1 | Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. |
| Проклятый чумной колокол | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 2 | Чумное оружие. |
| Мерзкие придатки | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | 0 | 2 | Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. |
| Клацающая пасть | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | Чумное оружие. |
| Чумной зонд | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | D3 | Чумное оружие. |
| Мясорубка | Рукопашное | Рукопашное | +2 | -2 | 2 | Чумное оружие.<br>Каждый раз, когда зловонный блеводрон сражается, он может сделать 6 дополнительных атак этим оружием. |
| Безмолвие | | | | | | |
| — Взмах косы | Рукопашное | Рукопашное | Владельца | -2 | 1 | Чумное оружие. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием. |
| — Потрошащий удар | Рукопашное | Рукопашное | x2 | -4 | D6 | Чумное оружие. |
| Зубы и когти | Рукопашное | Рукопашное | 2 | 0 | 1 | Чумное оружие. Каждый раз, когда Мортарион сражается, вы можете совершить дополнительные D6 атак этим оружием. |

# СТОИМОСТЬ ВОЙСК ГВАРДИИ СМЕРТИ

Если вы проводите матч или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

| БОЕВАЯ ЕДИНИЦА | МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ | ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение) |
|---|---|---|
| Биолог-гноитель | 1 | 74 |
| Культисты Хаоса | 10-40 | 4 |
| «Лэндрейдер» Хаоса | 1 | 239 |
| Лорд Хаоса | 1 | 74 |
| Лорд Хаоса в терминаторском доспехе | 1 | 105 |
| Терминаторы Пагубных Владык | 5-10 | 38 |
| Лорд Хаоса на паланкине Нургла | 1 | 99 |
| «Хищник» Хаоса | 1 | 90 |
| «Носорог» Хаоса | 1 | 70 |
| Терминаторы Савана Смерти | 3-6 | 35 |
| Отродье Хаоса | 1-5 | 33 |
| Зловонный блеводрон | 1 | 99 |
| Князь демонов | 1 | 146 |
| Князь демонов с крыльями | 1 | 170 |
| Гнилотворец | 1 | 77 |
| «Осквернитель» | 1 | 140 |
| Хелбрут | 1 | 72 |
| Властелин заражения | 1 | 100 |
| Чумные десантники | 5-20 | 17 |
| Одержимые | 5-20 | 22 |
| Чернокнижник | 1 | 90 |
| Чернокнижник в терминаторском доспехе | 1 | 120 |
| Чернокнижник на паланкине Нургла | 1 | 123 |
| Заклинатель Болезней | 1 | 110 |
| Гниловоз | 1-3 | 85 |
| Вредоносец | 1 | 58 |
| Чумной хирург | 1 | 59 |
| Чумная самоходка | 1 | 100 |
| Оспенные зомби | 10-20 | 6 |
| Счетовод | 1 | 55 |

## ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ДЕМОНЫ

| БОЕВАЯ ЕДИНИЦА | МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ | ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение) |
|---|---|---|
| Мортарион | 1 | 470 |
| Тиф | 1 | 175 |
| Твари Нургла | 1-9 | 38 |
| Нурглики | 10-30 | 7 |
| Чумные трутни | 3-9 | 34 |

## ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

| ОРУЖИЕ | ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ |
|---|---|
| Автомат | 0 |
| Автопистолет | 0 |
| Чумной распылитель | 0 |
| Боевая пушка | 0 |
| Пистолет-инъектор | 0 |
| Гнилостный гранатомёт | 10 |
| Болт-пистолет | 0 |
| Болтер | 0 |
| Комбиболтер | 2 |
| Комбиогнемёт | 11 |
| Комбимелта | 19 |
| Комбиплазма | 15 |
| Огнемёт | 9 |
| Пусковая установка «Разоритель» | 11 |
| Тяжёлый болтер | 10 |
| Тяжёлый огнемёт | 17 |
| Тяжёлый пулемёт | 4 |
| Плазменная пушка хелбрута | 30 |
| Гипергнилостная граната | 0 |
| Изрыгатель чумы | 10 |
| Лазпушка | 25 |
| Гнилоструйная перчатка | 8 |
| Мелта-ружьё | 17 |
| Ракетная установка | 25 |
| Мультимелта | 27 |
| Извергатель чумы | 19 |
| Плазмомёт | 13 |
| Плазменный пистолет | 7 |
| Автопушка «Хищник» | 40 |
| Автопушка «Жнец» | 15 |
| Дробовик | 0 |
| Спаренный тяжёлый болтер | 17 |
| Струя желчи | 5 |
| Спаренная лазпушка | 50 |
| Тяжёлый гнилостный гранатомёт | 35 |
| Чумоплюй | 17 |
| Энтропийная пушка | 20 |
| Тяжёлый пулевик | 6 |
| Чумная мортира | 0 |
| Гнилострельная митральеза | 12 |

| РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ | |
|---|---|
| **ОРУЖИЕ** | **ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ** |
| Устрашающего вида оружие | 0 |
| Жнец людей | 17 |
| Цепной кулак | 22 |
| Цепной меч | 0 |
| Чумной жнец | 30 |
| Демонический топор | 10 |
| Когти «Осквернителя» | 0 |
| Бич «Осквернителя» | 12 |
| Психосиловой топор | 10 |
| Психосиловой посох | 8 |
| Психосиловой меч | 8 |
| Посох разложения | 0 |
| Кулак хелбрута (один/пара) | 40/50 |
| Молот хелбрута | 52 |
| Импровизированное оружие | 0 |
| Адский меч | 10 |
| Отвратительные мутации | 0 |
| Ужасные мутации | 0 |
| Молниевые когти (одни/пара) | 8/12 |
| Дьявольские когти (одни/пара) | 0/10 |
| Острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла | 6 |
| Чумной нож | 0 |
| Чумной меч | 1 |

| РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ | |
|---|---|
| **ОРУЖИЕ** | **ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ** |
| Силовой топор | 5 |
| Силовой кулак | 12 |
| Силовая булава | 4 |
| Силовая плеть | 43 |
| Силовой меч | 4 |
| Проклятый чумной колокол | 0 |
| Бубонный топор | 5 |
| Кистень разложения | 10 |
| Большой чумной секач | 15 |
| Палица заражения | 7 |
| Клацающая пасть | 0 |
| Чумной зонд | 25 |
| Мясорубка | 12 |

| ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ | |
|---|---|
| **ОРУЖИЕ** | **ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ** |
| Чумная граната | 0 |
| Фраг-граната | 0 |
| Музыкальный инструмент Хаоса | 10 |
| Крак-граната | 0 |
| Демоническая икона | 15 |
| Икона отчаяния | 10 |

# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

*Вопрос: в отношении правила «пси-средоточие» для матчевой игры, считается ли психосила «миазмы мора» из* кодекса Космодесанта Хаоса *той же силой, что присутствует в* кодексе Гвардии Смерти*?*
Ответ: Да. Говоря в целом, если у двух психосил совпадают названия, они всегда считаются одной и той же силой при определении пси-средоточия.

*В: Если мою армию возглавляет военачальник из Космодесанта Хаоса и она тоже включает подразделение Гвардии Смерти, могу ли я использовать стратагему Гвардии Смерти «дары разложения», чтобы выдать реликвию* **ПЕРСОНАЖУ** *Гвардии Смерти?*
О: Да. Единственным условием для доступа к стратагемам является наличие подразделение соответствующей фракции. Если у вас есть подразделение Гвардии Смерти, у вас есть доступ к их стратагемам.

*В: Возможно ли использовать стратагему из* кодекса Космодесанта Хаоса *на боевую единицу из* кодекса Гвардии Смерти? *Например, могу ли я использовать стратагему «волна предателей» на БЕ культистов из подразделения Гвардии Смерти, если моя батальная армия включает подразделение Гвардии Смерти и подразделение Альфа-легиона?*
О: Да. У вас есть доступ к стратагеме потому что у вас есть необходимое подразделение, и вы можете использовать её на любую разрешённую цель, не обязательно из того же подразделения. В вашем примере подразделение Альфа-легиона даёт доступ к стратагемам Космодесанта Хаоса, и «волна предателей» может быть использована на любой БЕ культистов Хаоса, включая любых культистов Хаоса из подразделения Гвардии Смерти.

*В: Могут ли оспенные зомби использовать способность «проклятие ходячей оспы» чтобы нарастить количество моделей в своей боевой единице сверх первоначальной численности?*
О: Да.

*В: Если оспенные зомби используют способность «проклятие ходячей оспы» чтобы нарастить количество моделей в своей боевой единице сверх первоначальной численности, будет ли это стоить очки подкреплений?*
О: Нет.

*В: Действует ли способность биолога-гноителя «гроздья гнилостных гранат» на его гипергнилостные гранаты?*
О: Нет.

# ГЛОССАРИЙ

| БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА | |
|---|---|
| «Лэндрейдер» Хаоса | Chaos Land Raider |
| «Носорог» Хаоса | Chaos Rhino |
| «Осквернитель» | Defiler |
| «Хищник» Хаоса | Chaos Predator |
| архизаразитель | arch-contaminator |
| аура ржавления | aura of rust |
| барбарусские латы | the Barbaran plate |
| бедственный набат | tocsin of Misery |
| бездумный натиск | battering onslaught |
| безмозглые | mindless |
| безмолвные телохранители | silent bodyguard |
| беспричинное мутирование | mutated beyond reason |
| биолог-гноитель | biologus putrifier |
| благо Хаоса | Chaos boon |
| благословения дедушки | grandfather's blessings |
| болезнетворные осадки | pestilential fallout |
| векторы заразы и смерти | vectors of Death and Disease |
| ветераны Долгой войны | veterans of Long War |
| взрыв | explodes |
| властелин заражения | lord of Contagion |
| вместилище мора | host of plagues |
| вместилище Уничтожающего роя | host of the Destroyer Hive |
| вредоносец | noxious blightbringer |
| Гвардия Смерти | Death Guard |
| глаза Мортариона | eyes of Mortarion |
| глаза на гнилых стебельках | Occular Rotstalks |
| гниловоз | myphitic blight-hauler |
| гнилостное бомбометание | blight bombardment |
| гнилотворец | foul blightspawn |
| гниль Нургла | Nurgle's rot |
| гнильная муха | rot fly |
| гроздья гнилостных гранат | blight racks |

| БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА | |
|---|---|
| громадина | hulking physique |
| дар заражения | gift of contagnion |
| дар Хаоса | gift of Chaos |
| дары разложения | gifts of decay |
| дедушкин подарок | grandfather's gift |
| демоническая машина | daemon vehicle |
| демонический | daemonic |
| демонический дух машины | daemonic machine spirit |
| демоничество | daemonhood |
| дисциплина заражения | Contagion discipline |
| доспех типа «Катафрактарий» | Cataphractii Armour |
| еретик-астартес | Heretic Astartes |
| живой рой | living swarm |
| Заклинатель Болезней | malignant plaguecaster |
| заразные псевдоподия | rancid pseudopods |
| зачумлённый | plagueridden |
| зверь | beast |
| зловонный блеводрон | foetid bloat-drone |
| изобильные благословения | fecund blessings |
| икона отчаяния | icon of despair |
| испепеляющее безумие | fire frenzy |
| ищущий внимания | attention seeker |
| кавалерия | cavalry |
| клинки загноения | blades of putrefaction |
| князь демонов | daemon prince |
| корка из гноежелеза | pus-iron encrustments |
| крадущий геносемя | gene-seed thief |
| культист Хаоса | Chaos cultist |
| культист-чемпион | cultist champion |
| легион | legion |
| лорд Нургла | lord of Nurgle |
| массовое заражение | diseased horde |
| мерзкая кончина | putrid demise |
| мерзостная живучесть | putrescent vitality |

| БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА | |
|---|---|
| мерзостный взрыв | putrid explosion |
| мерзостный подрыв | putrid detonation |
| мёртвые восстанут вновь | the dead walk again |
| миазмы мора | miasma of pestilence |
| монстр | monster |
| моровое поветрие | plague wind |
| Мортарион | Mortarion |
| музыкальный инструмент Хаоса | instrument of Chaos |
| мягкотелые | squishable |
| неумолимое продвижение | inexorable advance |
| нечестивая мёртвая голова | unholy death's head |
| нечестивая регенерация | tainted regeneration |
| нечестивые машины | blasphemous machines |
| нурглики | nurglings |
| нурглистский фамильяр Хаоса | Chaos familiar of Nurgle |
| облако мух | cloud of flies |
| объект | objective |
| одержимый | possessed |
| омерзительный запах | overwhelming stench |
| особенность военачальника | warlord trait |
| оспенный зомби | poxwalker |
| отвратительная вонь | revolting stench |
| отвратительная приверженность | disgusting devotions |
| открывшееся око | the eye opens |
| Отравляющая аура | toxic presence |
| отродство | spawndom |
| отродье Хаоса | Chaos spawn |
| паланкин Нургла | palanquin of Nurgle |
| персонаж | character |
| пехота | infantry |
| печать порчи | sigil of corription |
| победное очко | victory point |
| порченый нартециум | tainted narthecium |
| постановщики дыма | smoke launchers |

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

| | |
|---|---|
| поступь смерти | death march |
| примарх | primarch |
| прогнивший насквозь | rotten constitution |
| проклятие ходячей оспы | curse of the Walking Pox |
| проклятье проказы | curse of the leper |
| псайкер | psyker |
| раздувшийся от силы | bloated might |
| разлагающийся фанатик | festering zealot |
| распространяй заразу | spread contagion |
| Саван Смерти | Deathshroud |
| саморемонт | self-repair |
| семеричный напев | the seven-fold chant |
| сеют неприятности | mischief makers |
| символ Повелителя Мух | symbol of the Fly Lord |
| смертоносный склизкий след | deadly slime trail |
| смерть Ложному Императору | death to the false Emperor |
| смерть порождает жизнь | death begets life |
| стая | swarm |
| стая нургликов | nurgling swarm |
| стратагема | strategem |
| страшно живучий | disgustingly resilient |
| сумасшедший | crazed |
| счетовод | tallyman |
| тварь Нургла | beast of Nurgle |
| телепортационный удар | teleport strike |
| терминатор | terminator |
| терминатор Пагубных Владык | Blightlord terminator |
| терминатор Савана Смерти | Deathshroud terminator |
| терминаторский доспех | terminator armour |
| техника | vehicle |
| Тиф | Typhus |
| тлетворный взрыв | pestilential explosion |
| токсичное кровоизлияние | toxic haemorrage |
| транспорт | transport |
| трёхгусеничный | tri-tracked |
| трёхдольный | tri-lobe |
| туман разложения | putrescent fog |

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

| | |
|---|---|
| тучность | corpulent immensity |
| убийственный выстрел | killshot |
| ужасная вонь | foul stench |
| ужасно живучий | revoltingly resilent |
| Хаос | Chaos |
| хвореносец | plaguebringer |
| хелбрут | helbrute |
| ходячая чума | living plague |
| цепкие ложноножки | grasping pseudopods |
| чемпион Пагубных Владык | Blightlord champion |
| чемпион Савана Смерти | Deathshroud champion |
| чернокнижник | sorcerer |
| чумная самоходка | plagueburst crawler |
| чумное воинство | plague host |
| чумное оружие | Plague weapons |
| чумной десантник | plague marine |
| чумной договор | plague pact |
| чумной хирург | plague surgeon |
| чумной чемпион | plague champion |
| чумные трутни | plague drones |
| чумоносец | plaguebearer |

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

| | |
|---|---|
| «Лампион» | the Lantern |
| автомат | autogun |
| автопистолет | autopistol |
| автопушка «Жнец» | Reaper autocannon |
| автопушка «Хищник» | Predator autocannon |
| адский меч | hellforged sword |
| Безмолвие | Silence |
| боевая пушка | battlecannon |
| болтер | boltgun |
| болт-пистолет | boltpistol |
| большой чумной секач | great plague cleaver |
| бубонный топор | bubotic axe |
| гипергнилостная граната | hyper blight grenade |
| гнилостная граната | blight grenade |
| гнилостный гранатомёт | blight launcher |
| гнилострельная митральеза | rothail volley gun |

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

| | |
|---|---|
| гнилостру йная перчатка | plaguespurt gauntlet |
| гноящиеся латы | the suppurating plate |
| демоническая икона | daemonic icon |
| демонический топор | daemonic axe |
| дробовик | shotgun |
| дьявольские когти | malefic talons |
| жнец людей | manreaper |
| заражённые когти и зубы | diseased claws and teeth |
| зубы и когти | attendants' claws and teeth |
| извергатель чумы | plague spewer |
| изрыгатель чумы | plague belcher |
| импровизированное оружие | improvised weapon |
| кистень разложения | flail of corruption |
| клацающая пасть | gnashing maw |
| клешни «Осквернителя» | defiler claws |
| комбиболтер | combi-bolter |
| комбивооружение | combi-weapons |
| комбимелта | combi-melta |
| комбиогнемёт | combi-flamer |
| комбиплазма | combi-plasma |
| крак-граната | krak grenade |
| крак-ракета | krak missile |
| крылья | wings |
| кулак хелбрута | helbrute fist |
| лазпушка | lascannon |
| мелта-ружьё | meltagun |
| мерзкие придатки | putrid appendages |
| мёртвые головы | death'heads |
| молниевые когти | lightning claw |
| молот хелбрута | helbrute hammer |
| мультимелта | multi-melta |
| мясорубка | fleshmower |
| Несущий Чуму | plaguebringer |
| обычная стрельба | standard |
| огнемёт | flamer |
| острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла | palanquin of Nurgle's Nurglings' claws and teeth |
| отвратительные мутации | hideous mutations |
| палица заражения | mace of contagion |

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

| | |
|---|---|
| пандемический посох | the pandemic staff |
| пистолет | pistol |
| пистолет-инъектор | injector pistol |
| плазменная пушка | plasma cannon |
| плазменный пистолет | plasma pistol |
| плазмомёт | plasma gun |
| плеть «Осквернителя» | defiler scourge |
| посох разложения | corrupted staff |
| похоронный колокол | dolorous knell |
| психосиловой меч | force sword |
| психосиловой посох | force stave |
| психосиловой топор | force axe |
| пусковая установка «Разоритель» | havoc launcher |
| ракетная установка | missile launcher |
| режим перегрузки | supercharge |

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

| | |
|---|---|
| реликвии разложения | relics of decay |
| силовая булава | power maul |
| силовая плеть | power scourge |
| силовой кулак | power fist |
| силовой меч | power sword |
| силовой топор | power axe |
| струя желчи | bile sprut |
| терминаторское рукопашное вооружение | terminator melee weapons |
| тяжёлый болтер | heavy bolter |
| тяжёлый гнилостный гранатомёт | heavy blight launcher |
| тяжёлый огнемёт | heavy flamer |
| тяжёлый пулевик | heavy slugger |
| тяжёлый пулемёт | heavy stubber |
| ужасные мутации | horrifying mutations |
| Уничтожающий рой | the Destroyer Hive |

## ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

| | |
|---|---|
| устрашающего вида оружие | brutal assault weapon |
| фосфексные бомбы | phosphex bombs |
| фраг-ракета | frag missile |
| хватательный хоботок | prehensile proboscis |
| цепной кулак | chainfist |
| цепной меч | chainsword |
| чумная мортира | plagueburst mortar |
| чумной жнец | plaguereaper |
| чумной зонд | plague probe |
| чумной меч | plague sword |
| чумной нож | plague knife |
| чумной распылитель | plague sprayer |
| чумной череп Глотилы | the plague skull of Glothila |
| чумоплюй | plaguespitter |
| шлем Фугариса | Fugaris' helm |
| энтропийная пушка | entropy cannon |

