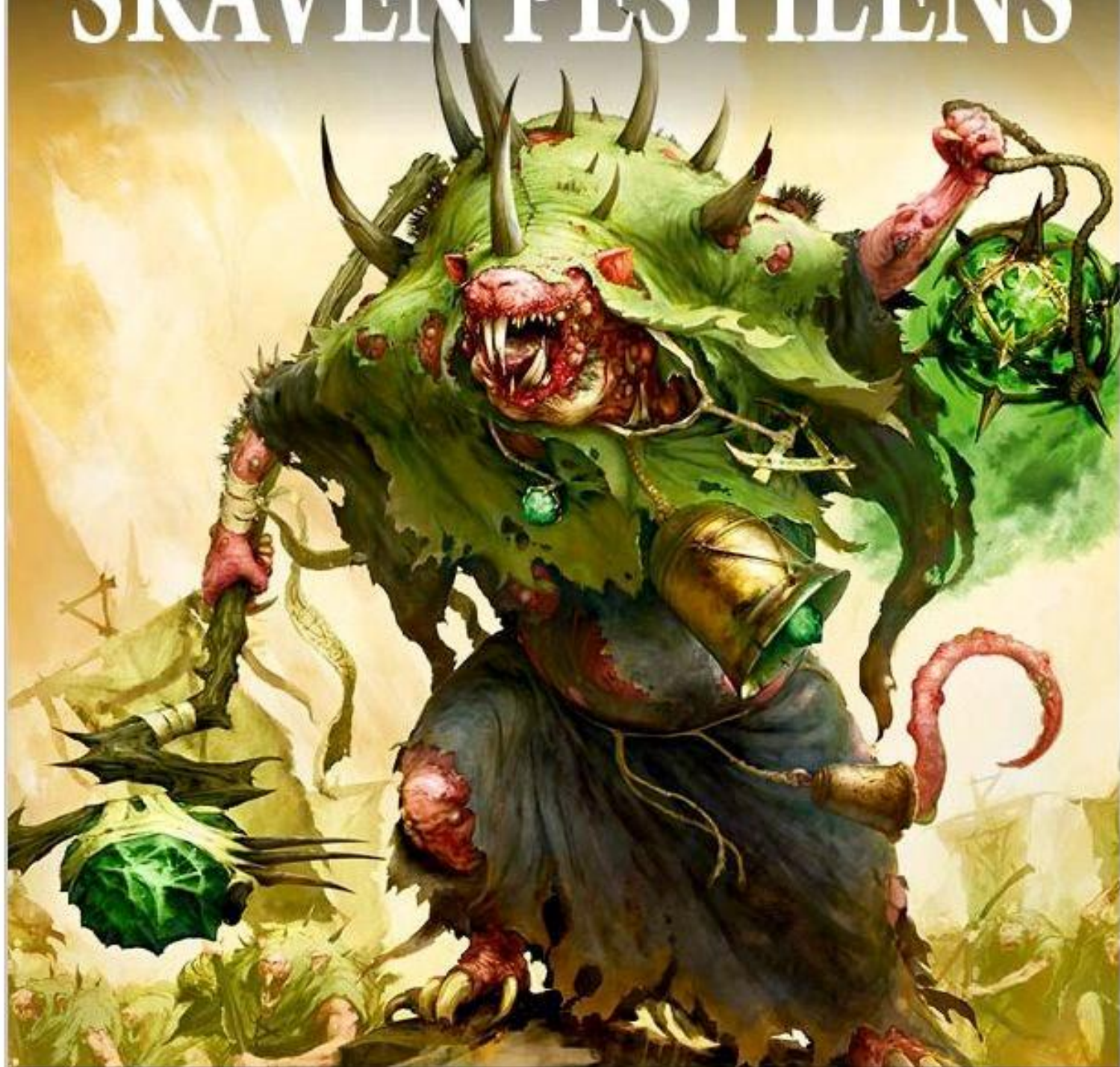


WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

CHAOS BATTLETOME

SKAVEN PESTILENS



ЧАСТИЧНЫЙ ПЕРЕВОД
НИЗКОГО КАЧЕСТВА

ФАНАТИЧНЫЕ СТАИ



ХРАМЫ ЗАРАЖЕНИЯ

Кланы Чумы распространяются подобно неудержимой эпидемии, бесконечно заполняя всё новые зловонные скопления руин. Внутри клана может быть множество Храмов Заражения, каждый из которых проповедует свои собственные сумасшедшие догматы разорения.

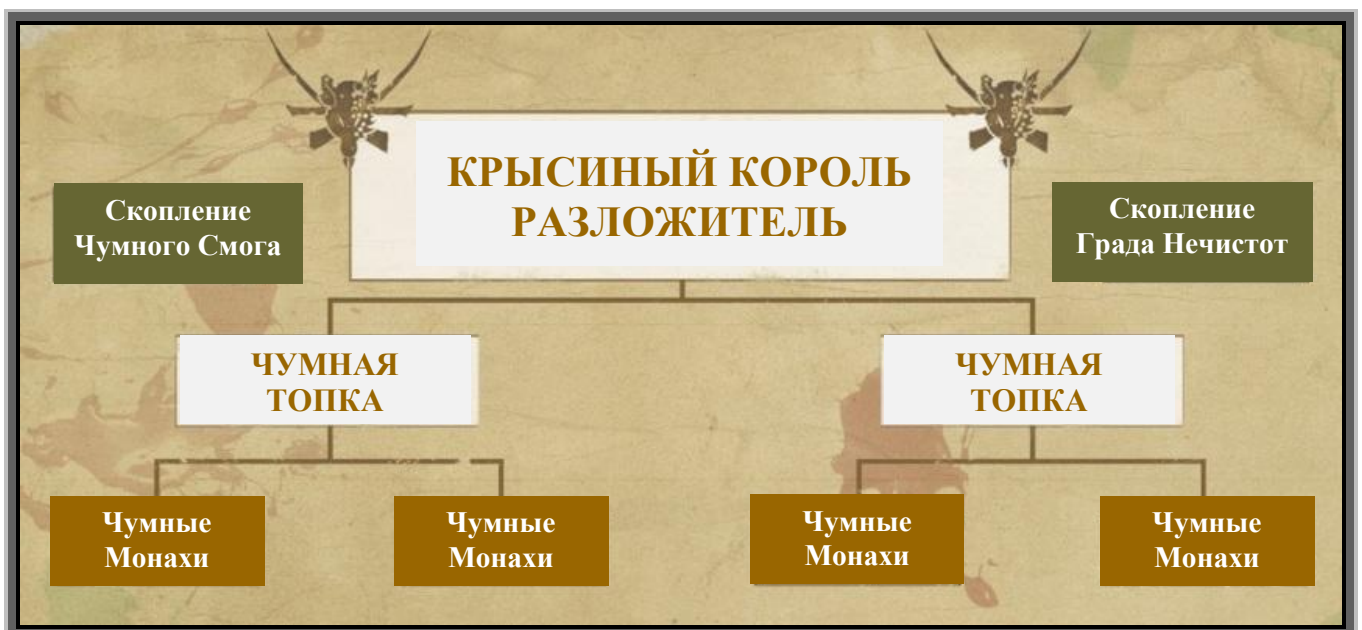
Древние Кланы Чумы, такие как Септик (Septik) или Морбидус (Morbidus), насчитывают миллиарды Чумных Монахов. Эти старейшие Кланы Чумы утверждают, что происходят от выживших, спасённых своим богом из мира-который-был. Внутри каждого клана есть сотни Храмов Заражения, каждый последующий из которых незначительно отклоняется от священного писания своего клана.

Не все Кланы Чумы настолько сильны. Бесчисленные мелкие кланы вынуждены покидать свои норы каждый год. Чаще всего это Храмы Заражения, которые заблуждаются в том, что их настоящий клан рассматривает как ересь. Тёмная проповедь Великого Разложителя – известного как Ослабевшее Слово (Withered

Word) – субъективно и запутанно. Его неблагонадёжная сущность во многом объясняется тем фактом, что многие его поступки продиктованы Чумными Жрецами, находящимися под контролем буйного помешательства или нащёптаны из полумрака Крысиными Королями, чьё каждое слово сочтётся ложью. В сочетании со склонностью скейвенов своеобразно толковать наставления, это привело к сильным расколам, длящимся дольше нескольких столетий. Каждый конфликт порождает новые расколы, еретические Скопления Грязи, изрыгающиеся подобно спорам из их основного вероучения, убеждены, что их трактовка нюансов является единственно верной. Ослабевшее Слово требует, чтобы такие расколы происходили

тройками. Принимая во внимание предмет проповедования, Чумной Жрец действительно не понимает почему, но никто не готов навлечь на себя недовольство Рогатой Крысы. Таким образом, когда один храм покидает свой клан, два других будут жестоко выброшены проворными соперниками, обвинённые пронзительным визгом в ереси в их корыстных целях.

Кланы Чумы борются за благосклонность Рогатой Крысы, враждуя друг с другом так сильно, как с остальными врагами. Вследствие всех этих разделений кланы будут маршировать вместе, связанные подходящим поводом, чаще всего приказами Крысиного Короля Разложителя или угрозами другого, гораздо большего клана.



Кланы Чумы распространяются подобно заболеванию, разделяющемуся снова и снова – так они заражают миры. От каждого клана возникают три других, стремящихся всегда вскарабкаться на вершину кучи. Эта борьба, заставляющая детей Рогатой Крысы жаждать власти – единственное, что она глубоко одобряет.

Рогатая Крыса главенствует над всеми своими мерзкими выводками. Несмотря на то, что Кланы Чумы поклоняются одному виду своего могучего бога, многие также выставляют на обозрение его большую руну.

Руна Великого Разложителя. Это изображение разрушенного божества скейвенов, которое олицетворяет увядание, запустение и болезни.

Многие говорят, что Кланы Септик (Septik), Фисик (Feesik) и Морбидус (Morbidus) были первоначальными тремя Кланами Чумы, их Храмы Разложения те, от которых происходят все остальные.

Клан Септик известен как Правый Коготь Чумы, однако мнения о причине чрезвычайно разнятся (и сильно).

ФИСИК

МОРБИДУС

СЕПТИК

Скопления Грязи, увеличивая численность, распространяются один от другого до бесконечности. Из огромных стай, подобных Клану Блитус (Blitus) и Клану Ретчид (Retchid), образовались новые ответвления, как при недавнем расколе Кланов Скрофулокс (Skrofulox), Гротус (Grotus) и Спутикс (Sputix), желающие поддержать Великого Разложителя и силу Великой Чумы...

АРМИИ ЧУМЫ

ЯДОВИТОЕ ШЕСТВИЕ ГРЯЗНОГО БИЧЕВАНИЯ

Это Ядовитое Шествие – одно из многих в настоящее время сражающихся с силванетами и их союзниками за Ротвилд (Rotweald) в Хуране (Ghyran). Набранная из разных Храмов Разложения Клана Морбидус, эта армия Чумы бурлит разложением, междоусобицами и грязью свойственными почитателям Великого Разложителя.



КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ РАЗЛОЖИТЕЛЬ СКРОЛОК (SKROLOK) ИСКОРЕНИ- ТЕЛЬ ЖИЗНИ

Кошунствуя по отношению ко всему живому, этот отвратительный демон-крыса ведёт шествие Грязного Бичевания. Он стремится завладеть для себя Ротвилдом, запятнав её жизненную энергию и трансформировав в гигантское гнездовище для наиболее страшных эпидемий.

ПРОКЛЯТОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Пара Чумных Жрецов служат в качестве помощников Крысиному Королю Скролоку. Это Гритч Грязный Коготь, Всемогуший Дьякон Испорченности (Gritch Foulclaw, Most-Mighty Deacon of Rancidity), и Спукит Мускусная Гниль, Жрец-Сир Визжащих Ям (Spukit Rotmusk, Priest-Sire of the Squealing Pits). Оба служат своему демоническому хозяину, постоянно плетя интриги вокруг друг друга, преисполненные решимости устранить своего соперника, заставляя выглядеть того бездарным в глазах Скролока.



СТАИ ПАЗАРИТОВ ГРЯЗНОГО БИЧЕВАНИЯ

Четыре полка, битком набитых Чумными Монахами, пополняют ряды этого Ядовитого Шествия. Среди них множество Братьев Застывшей Желчи (Brethren of the Curdled Bile), которые захватили линии оруков во время сражения в Чёрном Лесу (Blacksplinter Glade), и Братьев Злобного Голоса (Brethren of the Virulent Voice), которые ненавидят Застывшую Желчь за эту героическую победу и сделают всё, чтобы увидеть их мёртвыми.

ХРАМ ЗЕЛЁНОЙ ЖЕЛЧИ

Влиятельный Храм Заражения с Кланом Мобидус, Зелёная Желчь, печально известен фанатичной свирепостью при нападении. Эта неистовая секта толкует Ослабевшего Слова, будто Великий Разложитель желает сгноить все земли до зловонной зелёной плёнки вездесущей грязи.

КРАСНАЯ СТАЯ РАНСКРИКА (RAN- SKRIK'S ROTSWARM)

Зелёная Желчь нанимает Скопление Града Нечистот Чумного Жреца Ранскрика для заливания своих врагов едкими помоями. Ко времени нападения Зелёной Желчи уже разрушены дома, множество врагов оказывается в бурлящей грязи, чтобы быть растоптанными под их когтистыми ногами.



БРАТЬЯ ЗЕЛЁНОЙ ЖЕЛЧИ

Чумной Жрец, старший среди жрецов Зелёной Желчи, Скриктус Скретч, Прославленный Демагог Разложения (Skriktus Skratch, Much-Praised Demagogue of Decay). Скользящая речь жреца настолько убедительна, что большая часть его паствы сходит с ума. Этим объ-

ясняется большое количество Чумных Кадильщиков в Храме Зелёной Желчи. Эти фанатики, распространяющие яд, являются смертоносной силой в бою, но чрезмерная скорость их изнурения требует постоянной идеологической обработки новых братьев в рядах Храма.

ЦВЕТА ЗАРАЖЕНИЯ

Каждый Клан Чумы имеет своё собственное тошнотворное одеяние, в которое облачаются его благоверные перед тем, как идти на войну.



Руна Клана Морбидус означает расколотый храм. Храм Заражения внутри этого огромного Клана Чумы носит священные цвета гнили и плесени, их братья облачены в зелёные и коричневые цвета: бледного гноя и тёмной грязи.



Клан Морбидус раскалывался бесчисленное число раз. Некоторые из старейших и крупнейших Кланов Чумы произошли из их рядов.



Кланы Буборикс, Разложителя, Гнойника и Скаб (Buborix, Corruptus, Pustulous, and Skab). Большинство потомков кланов Морбидуса одевают своих последователей в похожие оттенки, чтобы те поддерживали основной клан.



Скейвены Клана Фисик (Feesik) носят руну триединого разложителя. Они утверждают, что самые преданные из всех Кланов Чумы и демонстрируют свою верность ношением оттенков желтухи, гноя и гниющей плоти.



Клан Вомикрит (Vomikrit) и Клан Ретчид (Retchid) возникли из рядов Фисика и до сих пор служат рабами клана. Их окраска заимствует элементы из палитры Фисика, отличающиеся бледными, тошнотворными оттенками.



Дальнейшие расколы ещё больше разнообразили последующие кланы, вышедшие из Фисика. Некоторые говорят, что каждый Клан Чумы, который заявлял о связи с Фисиком для объединения сил, хотели неожиданно свергнуть Морбидус и Септик.



Члены Клана Септик часто облачены в тёмные цвета синяков и опухолей, отображающих заболевания, которые скрываются под кожей.



Из трёх великих кланов Септик является самым разношёрстным. Выше представители множества еретических кланов, которые откололись от Септика. Такие кланы стремятся переменить различные цветовые схемы, желая дистанцироваться от своих бывших братьев.



Мелкие Кланов и Храмы Заражения, не входящие в крупные, разбросаны по всем Мирам Смертных. Выше изображено лишь несколько примеров из этих кланов, многие из которых неистово заявляют о слабой связи с великими кланами.

ЗНАМЁНА КЛАНОВ ЧУМЫ

Между фанатичными идолопоклонниками из Кланов Чумы и обычными скейвенами есть тенденция провозглашать силу и значимость настолько эффектно, насколько это возможно. Большие банды Чумных Монахов несут тусклые символы или потрёпанные знамёна в битву, чтобы снискать поддержку Рогатой Крысы.



Священное Знамя Тринадцатой Чумы

Руны великих Кланов Чумы часто начертаны на знамёнах, либо в их первоначальном виде, либо изменённые, отображающие особенности Храмов Заражения.



Эти знамёна демонстрируют многократно перерисованные руны Кланов Фисик и Морбидус, а также совершенно отличающийся рисунок, используемый ответвлением Клана Суппуратус (Suppuratus). Редко бывает, что два одинаковых знамени находятся в одном Храме.



Ещё более расхожие рисунки рун Клана Бракиш (Brakkish), рун Храма Разложения Когтя и пары знамён, принадлежащих Храмам Разложения внутри Кланов Фисик и Морбидус.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ

НА ЗАРАЖЁННОЙ ЗЕМЛЕ



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПЛАНАМИ СРАЖЕНИЯ

Эта книга содержит два плана сражения, каждый из которых позволяет вам провести сражение, основанное на захватывающем повествовании, которое ему предшествует. Эти сражения должны происходить по правилам «Warhammer Age of Sigmar», если в плане сражения не указано иного. Каждый план сражения содержит карту, отражающую ландшафт, на котором будет происходить битва; эти карты обычно показывают поле боя размером 6x4', но вы можете использовать меньшую или большую площадь, если хотите.



В кровавом столкновении между Опасным Шествием Клана Фисик (Feesik) и неприступными Грозорождёнными Вечными с их союзниками сивланетами, защитники Моссглемы (Mossgleam) сильно уступали в численности, но делали всё, чтобы спасти зачарованный лес от тлетворного присутствия сил скейвенов. Этот план сражения может быть использован для воссоздания этой отчаянной битвы или любой похожей схватки, в которой многочисленные полчища Клана Чумы грозят заражением священной земле своих врагов.

АРМИИ

Один игрок командует ордой Чумы, а другой представляет доблестное воинство стражей, пытающееся их остановить. В идеале армия Чумы должна иметь, по меньшей мере, вдвое больше отрядов, чем армия стражей.

Отряды каждой армии имеют уникальные способности, указанные ниже, в дополнение к любым другим, которые они имеют.

СПОСОБНОСТЬ АРМИИ СТРАЖЕЙ

Защитить Землю: Воины стражей удваивают свои усилия, чтобы прогнать врага со своей священной земли до её осквернения. Стражи могут перебрасывать все провальные броски на попадание для любого отряда, находящегося в пределах 6" от элемента террейна, когда атакует, пока элемент террейна находится на неосквернённом участке поля битвы (см. ниже).

ЗАДАЧИ ЧУМЫ

Земля, лежащая перед вами, готова для осквернения, но стоящий на своей позиции, несмотря на свою малочисленность, ваш враг показывает небывалую решимость помешать вам. Убить, убить его за наглость! Задуй их свечи надежды, изгнав с поля битвы и осквернив их землю. Осквернить, заразить, замарать всё непорочное во славу Великой Рогатой Крысы!

ЗАДАЧИ СТРАЖЕЙ

Ваша армия истощена, и ваши войны утомлены битвой, но ваш долг ясен — эта земля должна быть защищена. Стойте на своих позициях против превосходящего численностью противника и сражайтесь, чтобы остановить их тлетворное распространение. Земля здесь чиста, и скейвенам предстоит помучиться за каждый совершаемый ими шаг. Однако мерзкие ритуалы Кланов Чумы непременно осквернят землю, как только они приблизятся. Только сдерживая поток этой мерзости, вы сохраните священное место.

СПОСОБНОСТЬ АРМИИ ЧУМЫ

Соль Земли: Жрецы Кланов Чумы могут заразить землю тайным обрядом. Если игрок Чумы имеет любого **ГЕРОЯ** в пределах 3" от элемента террейна в свою фазу героя, он может назначить одного для осквернения и заражения территории — участок поля боя, на котором размещён элемент террейна, становится осквернённым (см. Победа). Если элемент террейна находится на двух или больше участках, выберите один для осквернения.

ПОЛЕ БИТВЫ

Сражение происходит около зачарованного леса, и по земле разбросаны диколесья сильванет.

ПОЛЗУЩЕЕ РАЗЛОЖЕНИЕ

Разделите поле битвы на шесть участков равного размера, как показано на карте ниже. Разместите один элемент террейна на каждом участке.

Участок, на котором располагается территория игрока Чумы, уже осквернён на начало игры, но все остальные участки поля битвы не запятнаны.

Каждый отряд игрока Чумы, имеющий любые модели на незапятнанном участке поля битвы, в начале фазы боевого шока получает смертельную рану. Однако каждый отряд стражей, имеющий любые модели на осквернённом участке поля боя, в фазе боевого шока уменьшает свою характеристику смелости на 2 на протяжении этой фазы.

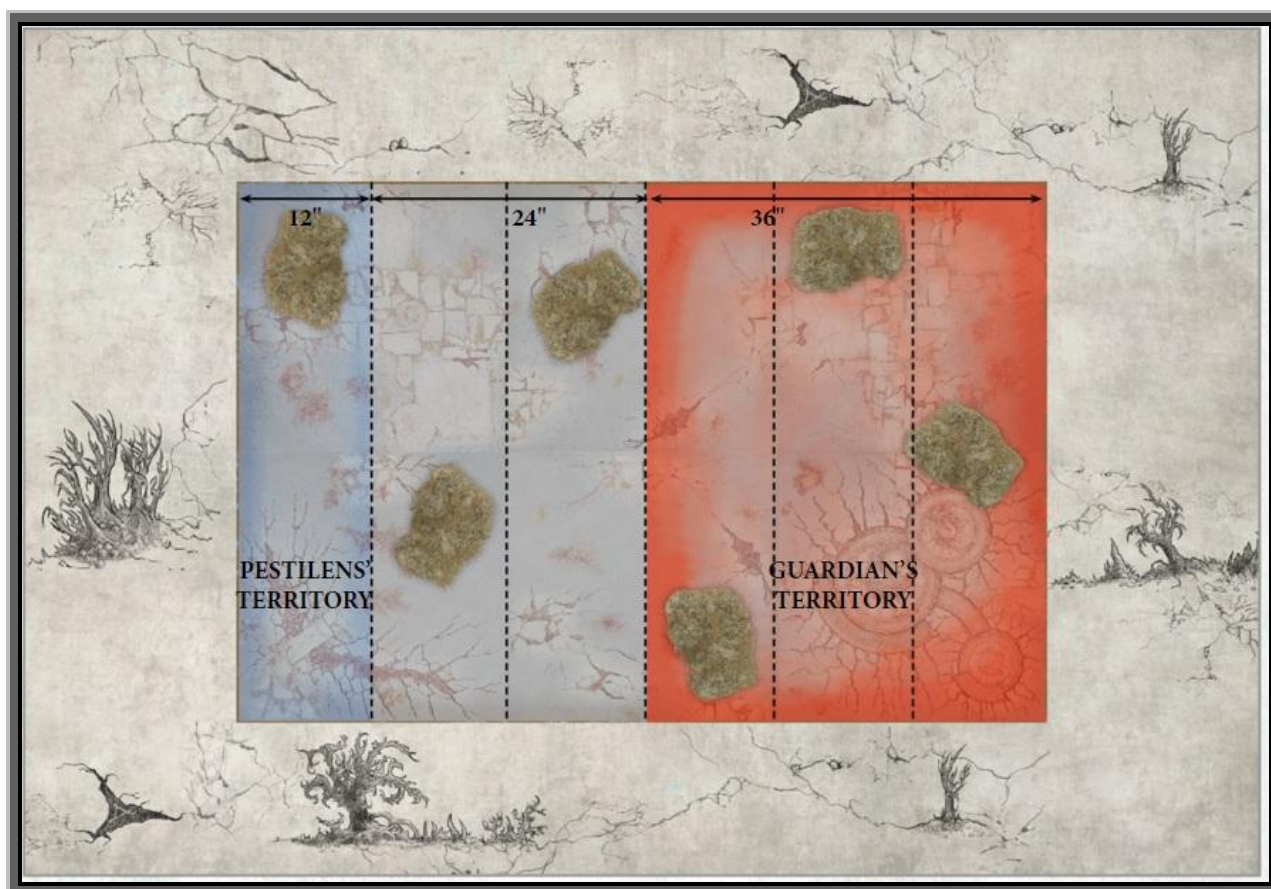
РАССТАНОВКА

Начиная со стражей, игроки по очереди выставляют отряды, как описано в правилах «Warhammer Age of Sigmar». Однако каждый раз, когда стражи выставляют отряд, игрок Чумы может выставить два отряда.

Отряды могут быть выставлены в любом месте в пределах территорий их владельцев (см. карту ниже).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок Чумы решает, кто будет ходить первым в первом боевом раунде.





ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из правил «Warhammer Age of Sigmar».

Игра длится шесть боевых раундов. Если к концу игры игрок Чумы осквернил два участка поля битвы или меньше, стражи одерживают **большую победу** или **незначительную победу**, если были осквернены три участка. Если к концу игры игрок Чумы осквернил четыре участка поля битвы, он одерживает **незначительную победу** или **большую победу**, если были осквернены пять или больше участков.

ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ

Чистота этой земли является проклятием для сил Чумы, и пока они могут осквернять её, они будут мучиться последствиями. Игрок Чумы должен быстро решить, попытается ли он сначала смести армию стражей, оставляя достаточно времени для осквернения поля битвы, или же отдаст приоритет осквернению элементов террейна по порядку, чтобы получить преимущество, которое оно сулит. Стражи должны защищать свою территорию, препятствуя окончательной победе армии Чумы, и избегать негативных результатов осквернения. Если стражи смелы, они могут попытаться уничтожить вражеских Героев до применения ими способности Соль Земли.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

В КОНЦЕ ПОИСКА



Пьянящий запах болезнетворной грязи привлёк Крысиного Короля Разложителя Сепскрика (Verminlord Corruptor Sepskrik) и его союз кланов в разрушенный город Серпентиса. По прибытии в древние руины остался шаг к восстановлению чумного ингредиента, который они ищут. Им сначала пришлось исследовать настоящий лабиринт из заваленных обломками улиц, чтобы найти свой трофей, непрерывно подвергаясь нападению когорт серафон лорда с непрогнозируемым именем (X'loc X'hul), которые стремились помешать им достичь коварной цели.

Вы можете использовать этот план сражения для воссоздания поиска Крысиного Короля змеино-каменья и мужественной попытки серафонов их остановить, или любой другой битвы, в которой кланы Чумы должны вернуть жизненно важный артефакт, прежде чем противник их уничтожит.

АРМИИ

Один игрок командует стаей Чумы, а другой ведёт армию, полную решимости помешать найти скейвенам то, что они ищут.

Армия Чумы имеет уникальную способность, показанную ниже, в дополнение к любым другим, которые она имеет.

ЗАДАЧИ ЧУМЫ

Потребовалось немало времени, усилий и очень много варп-камня, чтобы собрать такое могучее воинство, способное добыть артефакт, который приведёт ваш гнусный план в осуществление. Вы прибыли в пункт назначения, но теперь должны пройти сквозь разрушенный город, чтобы получить свой трофей. Противник попытается задержать ваши силы, пока они обследуют. Уничтожить, убить всех, кто противостоит вам, клинками, зубами и чумой – ничто не сможет остановить возвышения Рогатой Крысы!

ЗАДАЧИ ПРЕДОТВРАЩАЮЩЕГО

Вами враги ищут реликвию, которая позволит им осуществить дьявольский долго вынашиваемый план. Нельзя допустить, чтобы они добились успеха. Делайте всё возможное, чтобы предотвратить их поиск в местах возможного сокрытия трофея, чтобы они не нашли его, атакуйте их без колебаний, пока не прогоните прочь с этих земель ни с чем.

Вражеский генерал – коварный, путём запугивания и подкупа командует своей армией. Он – ключ, удерживающий этот беспокойный союз вместе – избавление от него, несомненно, приведёт к массовому дезертирству, его смерть должна стать первоочередной задачей.

СПОСОБНОСТЬ АРМИИ ЧУМЫ

Если армия Чумы включает любых Крысиных Королей Разложителей, то игрок Чумы может выбрать одного из них, чтобы тот знал заклинание Беспорядочное Заражение в дополнение к любым другим известным ему заклинаниям.

БЕСПОРЯДОЧНОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

Со злым ликованием заклинатель высвобождает высоко опасную чуму на собственных приспешников, используя их в качестве проводников заражения своих врагов. Беспорядочное Заражение имеет магическую ценность 7. Если успешно наложено, выберете отряд своей армии в пределах 13". Бросьте кубик за каждую модель в этом отряде. За каждое выпадение 6 этот отряд получает смертельную рану.

После отыгрыша эффектов заклинания бросьте другой кубик, чтобы увидеть, распространилось ли заражение. При выпадении 2 или больше вы можете выбрать другой отряд (дружеский или вражеский) в пределах 7" от прежнего и отыграть эффекты заклинания против этого отряда. Продолжайте делать это, пока не выбросите 1 во время броска на определение распространения заражения или пока не останется больше отрядов в пределах дальности, которые ещё не подверглись этому заклинанию в этой фазе.

ПОЛЕ БИТВЫ

Битва происходит у подножия большого вулкана среди многочисленных покрытых пеплом руин древнего города.

СЕКРЕТНЫЕ ЛОКАЦИИ

Игроки должны разместить суммарно 6 элементов террейна на поле битвы. Они представляют собой потенциальные местоположения артефакта. Каждый должен быть размещён так, чтобы находился не менее, чем в 10" от любого края поля битвы и любой другой секретной локации. Если ваше поле битвы меньше, чем 6x4', разместите эти элементы террейна так далеко друг от друга, как это возможно.

РАССТАНОВКА

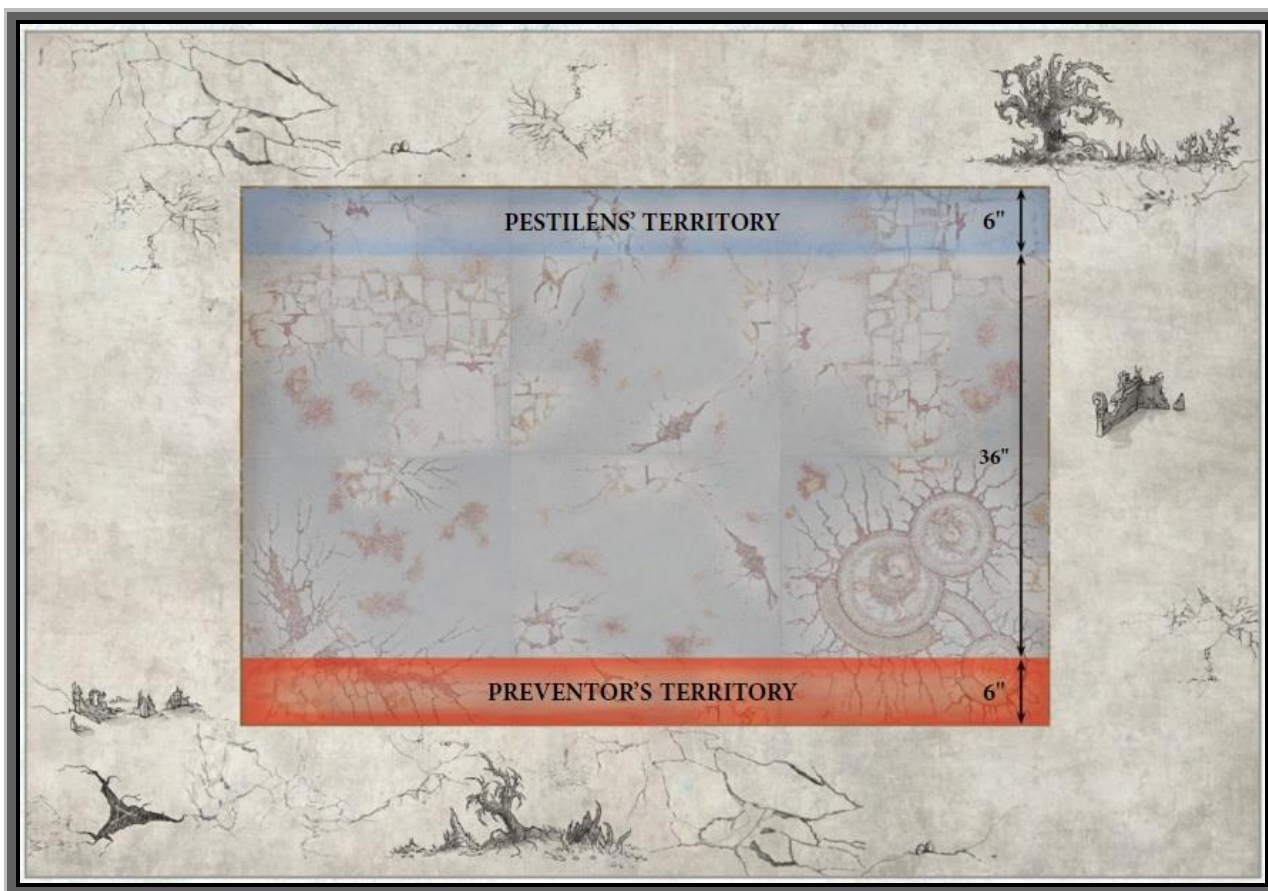
Игроки по очереди выставляют отряды, как описано в правилах «Warhammer Age of Sigmar». Отряды могут быть выставлены в любом месте в пределах территорий их владельцев (см. карту).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок Чумы решает, кто будет ходить первым в первом боевом раунде.

НЕНАДЁЖНАЯ ПРЕДАННОСТЬ

После завершения расстановки игрок Чумы делит свои отряды поровну, насколько это возможно, на три войска. Если генерал Чумы убит, в конце этого хода игрок Чумы случайным образом определяет, какое из трёх войск покинет битву. Удалите все отряды, принадлежащие этому войску из игры (даже если они ещё не прибыли на поле боя); эти отряды считаются убитыми.





ЗАХВАЧЕННАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

После решения, какое войско должно покинуть битву, когда генерал Чумы убит, игрок Чумы может выбрать одного **ГЕРОЯ** из своих оставшихся войск, принимающего на себя командование. Теперь эта модель может использовать командные способности, как если бы она была генералом. Однако если эта замена будет убита, никто другой не сможет занять его место – это слишком опасно!

РАЗЫСКИВАЮЩИЙ АРТЕФАКТ

Пока имеется отряд в пределах 3" от секретной локации в начале своей фазы движения, и нет вражеских отрядов в пределах 3" от этого отряда, игрок

Чумы может провести исследование локации отрядом вместо того, чтобы двигаться в этот ход.

Чтобы это сделать, бросьте кубик за эту локацию, добавьте 1 к результату за каждую локацию, которую вы уже обыскали. Если выброшенный результат 7 или больше, артефакт обнаружен в локации. Однако каждая локация может быть обыскана только один раз за игру; если бросок оказался неудачен, артефакт не обнаружен в этой локации – повезёт в следующий раз!

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из правил «Warhammer Age of Sigmar».

Вместо этого, игрок Чумы должен обнаружить местопо-

ложение артефакта и убедиться, что предотвращающий не вырвется из его хватки. Если в конце любого боевого раунда игрок Чумы имеет любой отряд в пределах 3" от секретной локации, где был найден артефакт, и нет вражеских отрядов в пределах 3" от этой локации, он одерживают **большую победу**.

Если одна из армий будет полностью уничтожена, то игра незамедлительно заканчивается и его оппонент одерживает **большую победу**.

Однако если после семи боевых раундов ни одно из указанных выше условий не выполнено, предотвращающий одерживает **большую победу**.

СТАИ ЧУМЫ





КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ РАЗЛОЖИТЕЛЬ

Крысиный Король Разложитель возвышается над полчищами скейвенов, когда он шагает в бой. Древний и злобный, этот жуткий служитель Рогатой Крысы является воплощением разложения и одним свистящим звуком или взмахом своих острых лезвий превращает могучего врага в кучи, сочащихся гнилью, за секунды.



РАКЕТНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Цепкие Хвосты	6"	*	3+	4+	-	1
КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Чумные Серпы	1"	*	3+	3+	-	1

ТАБЛИЦА УРОНА			
Нанесённые Раны	Манёвр	Цепкие Хвосты	Чумные Серпы
0-2	12"	5	10
3-4	10"	4	9
5-7	8"	3	8
8-9	6"	2	7
10+	4"	1	6

ОПИСАНИЕ

Крысиный Король Разложитель – одиночная модель. Он владеет парой Чумных Серпов и может хлестать своими длинными Цепкими Хвостами.

СПОСОБНОСТИ

Чумные Серпы: Вы можете перебрасывать провальные броски на попадание для Чумных Серпов Крысиного Короля Разложителя.

Мастер Чумы: Если вражеская модель получает рану от Крысиного Короля Разложителя, но при этом не убита, киньте кубик в конце хода. При выпадении 2 или больше эта модель получает смертельную рану, т.к. её рана заражается крайне опасной заразой.

МАГИЯ

Крысиный Король Разложитель – маг. Он может попытаться наложить два различных заклинания в каждую вашу фазу героя и попытаться снять одно заклинание во вражескую фазу героя. Он знает заклинания Чародейская Стрела, Мистический Щит и Чума.

ЧУМА

С булькающим хрипом Крысиный Король Разложитель освобождает одно из тринадцати благословлённых заболеваний. Чума имеет магическую ценность 6. Если успешно наложено, выберете вражеский отряд в пределах 13" от этой модели. Бросьте кубик за каждую модель вражеского отряда. За каждый результат 6 вражеский отряд получает смертельную рану. После разрешения эффекта заклинания бросьте другой кубик, чтобы увидеть, распространяется ли чума.

При выпадении 4 или больше вы можете выбрать другой отряд (дружеский или вражеский) в пределах 7" от предыдущего и отыграйте заклинание против этого отряда. Продолжайте делать это, пока не выбросите 3 или меньше при броске на распространение чумы, или пока не останутся отряды в пределах дальности, не затронутых эффектом заклинания в этой фазе.

КОМАНДНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вырви им Глаза!: Если эта модель является вашим генералом и использует эту способность, выберете эту модель или один отряд **СКЕЙВЕНОВ** в пределах 18". До вашей следующей фазы героя, когда этот отряд выбирается для атаки в фазе ближнего боя, вы можете добавить 1 к характеристике Атаки всего их клинкового оружия.

Ключевые слова

ХАОС, ДЕМОН, ПОВЕЛИТЕЛЬ, НУРГЛ, ЧУМА, МОНСТР, ГЕРОЙ, МАГ, КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ, КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ РАЗЛОЖИТЕЛЬ



ЧУМНАЯ ТОПКА

Большое кадило Чумной Топки ревёт то тихо, то громко, поскольку угрожающе раскачивается взад-вперёд. Облака смога клубятся внутри, распространяясь вперёд, поглощая врага потоком удушливой грязи. Когда крики умирающих доходят до высокой ноты, создающий эту суматоху Чумной Жрец, оседлавший топку, распространяет благословение грязи на свою осквернённую паству.



КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Гигантское Кадило	3"	см. ниже				
Жезл с Наконечником из Варп-камня	2"	3	4+	3+	-	D3
Ржавые Колёса и Шипы	1"	D6	*	3+	-	1

ТАБЛИЦА УРОНА

Нанесённые Раны	Манёвр	Урон Гигантского Кадила	Ржавые Колёса и Шипы
0-2	4"	D6 смертельных ран	2+
3-4	4"	D3 смертельные раны	3+
5-7	2"	D3 смертельные раны	4+
8-9	2"	1 смертельная рана	4+
10+	1"	1 смертельная рана	5+

ОПИСАНИЕ

Чумная Топка – одиночная модель, управляемая тройкой фанатичных Чумных Монахов, которые с восторгом направляют дымящееся Гигантское Кадило разбивать вражеские ряды. На её носу стоит галдящий Чумной Жрец, размахивающий Жезлом с Наконечником из Варп-камня, который искрит пагубной мощью. Любой, кто слишком близко подходит к Чумной Топке встречает быстрый и грязный конец под Ржавыми Колёсами и Шипами.

СПОСОБНОСТИ

Гигантское Кадило: В фазе ближнего боя цепь, удерживающая могучее раскачивающееся кадило, может резко ослабиться, направляя гигантский шипастый шар смерти, разбивающий вражеские формирования. Отыграйте атаку Гигантским Кадилом, выберете точку на поле боя в пределах 3". Бросьте кубик за каждый отряд (дружеский или вражеский) в пределах 2" от этой точки, кроме самой Чумной Топки. При выпадении 4 или больше этот отряд нагоняет атака Гигантского Кадила, и он получает столько смертельных ран, сколько указано в Таблице Урона.

Ядовитое Курение: Чумная Топка укрыта смертельным туманом. В вашу фазу героя бросьте кубик за каждый отряд в пределах 3" от этой модели. При результате 4 или больше отряд получает D3 смертельные раны. Отряды **НУРГЛА** не подвержены эффектам ядовитого курения и не получают смертельные раны.

Брошенный в Сражение: За каждые 3 модели **СКЕЙВЕНОВ**, находящиеся в пределах 1" от Чумной Топки в начале вашей фазы движения, добавляйте 1" к его характеристике Манёвр до конца фазы. Если есть минимум 10 моделей **СКЕЙВЕНОВ** в пределах 1" от этой модели когда вы бросаете кубик, чтобы увидеть, насколько далеко он может нападать, он наносит 2D6 атак Ржавыми Колёсами и Шипами в следующей фазе ближнего боя, а не D6.

Знак Рогатой Крысы: Отвратительная сила дыма Чумной Топки повышает преданность ближайших Чумных Монахов. Добавляйте 1 к смелости всех отрядов **ЧУМЫ**, которые находятся в пределах 5" от Чумной Топки.

Ядовитые Молитвы: В вашу фазу героя Чумной Жрец на Чумной Топке может молиться, чтобы заболеваниями благословить своих приверженцев. Выберите одно из заболеваний ниже, а затем бросьте кубик. Если выпало 3 или выше, молитва услышана, и разыгрывается эффект. Если результат 1, Чумной Жрец произносит неправильную фразу и Чумная Топка получает смертельную рану.

Бешеная Лихорадка: Выберите отряд **ЧУМЫ** в пределах 13". Чумной Жрец дарует этому отряду лихорадку мозга, которая загоняет его в бешеную убийственную ярость. До вашей следующей фазы героя, если модель из этого отряда убита в фазе ближнего боя, она может ввязаться в бой и атаковать одним оружием перед удалением.

Благословение Грязью: Выберите отряд **ЧУМЫ** в пределах 13". Отвратительная мгла окутывает оружие этого отряда, и их клинки начинают сочиться отравленной грязью. Вы можете перебрасывать все провальные броски на ранение для этого отряда до вашей следующей фазы героя.

Ключевые слова

ХАОС, СКЕЙВЕН, НУРГЛ, ЧУМА, ГЕРОЙ, ЖРЕЦ, ЧУМНОЙ ЖРЕЦ, ЧУМНАЯ ТОПКА



ЧУМНОЙ ЖРЕЦ С ЖЕЗЛОМ С НАКОНЕЧНИКОМ ИЗ ВАРП-КАМНЯ

Тесно связанный с болезнью, Чумной Жрец владеет скрюченным жезлом из прогнившего дерева и варп-камня, которым он бьёт своих врагов. Чумной Жрец также может извергнуть поток грязи, в котором задыхается и гниёт всё, к чему он прикасается.



КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Жезл с Наконечником из Варп-камня	2"	1	4+	3+	-1	D3

ОПИСАНИЕ

Чумной Жрец – одиночная модель. Он несёт Жезл с Наконечником из Варп-камня и кадило, заполненное чумной магией.

СПОСОБНОСТИ

Заполненное Чумой Кадило: Отвратительные испарения в этом кадиле вызывают тошноту и рвоту у заклинателей. Все **МАГИ** должны вычитать 1 из их бросков на наложение, если они находятся в пределах 6" от любого Чумного Жреца. Это не воздействует на **МАГОВ НУРГЛА**.

Бешеный Штурм: Чумной Жрец совершает 1 дополнительную атаку Жезлом с Наконечником из Варп-камня, если он нападает в этот ход.

Чумные Молитвы: В вашу фазу героя Чумной Жрец может помолиться, чтобы напустить отвратительную болезнь на своих врагов. Выберите одну из молитв ниже, затем бросьте кубик. Если результат 3 или выше, молитва услышана, и разыгрывается эффект. Если результат 1, Чумной Жрец произносит неправильную фразу и получает смертельную рану.

Чумное Дыхание: Чумной Жрец извергает из себя невероятно отвратительное облако. Выберите точку на поле боя в пределах 13". Бросьте кубик за каждый отряд в пределах 2" от этой точки. При результате 4 или больше этот отряд получает D3 смертельные раны. Отряды **НУРГЛА** это воздействует только при выпадении 6.

Увядание: Выберите отряд в пределах 13". До вашей следующей фазы героя этот отряд опустошается ужасной изнурительной болезнью; добавляйте 1 ко всем броскам на ранение, совершаемым против этого отряда.



ЧУМНОЙ ЖРЕЦ С ЧУМНЫМ КАДИЛОМ

Слова звучат через всё поле боя, когда Чумной Жрец читает вслух свой чумной фолиант, в то время, как ядовитый зелёный смог исходит из мерзкого кадила, которое он держит над головой, разносящий яд и гниль любому, кто его вдыхает.



КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Чумное Кадило	2"	2	4+	3+	-1	1

ОПИСАНИЕ

Чумной Жрец – одиночная модель. Он несёт Чумное Кадило и держит Чумной Том, заворожённый грязными чарами.

СПОСОБНОСТИ

Чумной Том: Эти страницы дают возможность создавать смертоносные болезни, очень-очень опасные. Один раз за битву в вашу фазу героя выберите вражеский отряд в пределах 13". До следующей вашей фазы героя вы можете перебрасывать все провальные броски на ранение, совершаемые против этого отряда.

Бешеный Штурм: Чумной Жрец совершает 1 дополнительную атаку своим Чумным Кадилом, если он нападает в этот ход.

Чумные Молитвы: В вашу фазу героя Чумной Жрец может помолиться, чтобы напустить отвратительную болезнь на своих врагов. Выберите одну из молитв ниже, затем бросьте кубик. Если результат 3 или выше, молитва услышана, и разыгрывается эффект. Если результат 1, Чумной Жрец произносит неправильную фразу и получает смертельную рану.

Чумное Дыхание: Чумной Жрец извергает из себя невероятно отвратительное облако. Выберите точку на поле боя в пределах 13". Бросьте кубик за каждый отряд в пределах 2" от этой точки. При результате 4 или больше этот отряд получает D3 смертельные раны. **ОТЯДЫ НУРГЛА** это воздействует только при выпадении 6.

Увядание: Выберите отряд в пределах 13". До вашей следующей фазы героя этот отряд опустошается ужасной изнурительной болезнью; добавляйте 1 ко всем броскам на ранение, совершаемым против этого отряда.

Ключевые слова

ХАОС, СКЕЙВЕН, НУРГЛ, ЧУМА, ГЕРОЙ, ЖРЕЦ, ЧУМНОЙ ЖРЕЦ



ЧУМНЫЕ МОНАХИ

Гонимые в бой своей фанатичной верой, Чумные Монахи из Клана Чумы сокрушают своих врагов тлетворными стаями. Они с бешенством прорубают и пронзают своих врагов клинками, распространяя болезни и заражения с каждым ударом, царапаясь зазубренными когтями и кусаясь похожими на зубило гнилыми клыками.



КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Зловонный Клинок	1"	2	4+	4+	-	1
Шест Скорби	2"	1	4+	5+	-	1

ОПИСАНИЕ

Отряд Чумных Монахов состоит из 5 или больше моделей. Некоторые отряды Чумных Монахов вооружены парой Зловонных Клинков, в то время как другие атакуют Зловонным Клинком одной лапой и Шестом Скорби другой.

НЕСУЩИЙ СЛОВО

Лидер этого отряда – Несущий Слово. Некоторые Несущие Слово выбирают Зловонный Клинок и несут Свиток Чумы, другие несут Книгу Бед одной лапой и Зловонный Клинок другой.

НОСИТЕЛЬ СИМВОЛА

Модели в этом отряде могут быть Носителями Символа. Некоторые Носители Символа несут Знамя Заражения, в то время как другие щеголяют Символом Чумы.

ПРЕДВЕСТНИК ЧУМЫ

Модели в этом отряде могут быть Предвестниками Чумы. Некоторые Предвестники Чумы несут звонящий Гонг Рока, в то время как другие идут на войну со страшными Связками Колокольчиков.



Знамя Заражения



Символ Чумы

СПОСОБНОСТИ

Зловонные Клинки: Вы можете перебрасывать все провальные броски на попадание для моделей, которые вооружены больше чем одним Зловонным Клинком.

Бешеный Штурм: В ход, в который они нападают, все модели в этом отряде совершают 3 атаки Зловонными Клинками, а не 2.

Свиток Чумы: Один раз за бой в вашу фазу героя Несущий Слово со Свитком Чумы может повторять гнусный отрывок, ослабляющий врагов лихорадкой и оспой. Выберете вражеский отряд в пределах 13" от Несущего Слово. До вашей следующей фазы героя вы можете перебрасывать все броски на ранение, равные 1, совершаемые против этого отряда.

Книга Бед: Один раз за бой в вашу фазу героя Несущий Слово с Книгой Бед может читать вслух развращённые молитвы и выпускать вонючий взрыв болезненной ярости. Бросьте кубик за каждый отряд в пределах 13" от Несущего Слово. При падении 4 или больше этот отряд получает смертельную рану. Отряды **НУРГЛА** подвержены эффекту только при падении 6.

Символ Чумы: Если отряд включает один или больше Символ Чумы, Чумные Монахи заражаются крайне болезнетворной кровью. Если заражённый Чумной Монах убит в фазе ближнего боя, бросьте кубик; при падении 6 атакующий отряд получает смертельную рану.

Знамя Заражения: Если отряд включает одно или больше Знамя Заражения, то в одну из ваших фаз героя Чумные Монахи могут использовать его силу для благоговения своего оружия ещё более заразным заболеванием. До вашей следующей фазы героя всякий раз, когда вы выбрасываете 6 или больше на ранение для этого отряда, бросьте дополнительный кубик. При падении другой 6 выбранный отряд получает смертельную рану в дополнение к любому другому урону.

Гонг Рока: Гонг Рока вызывает у всех, кто слышит его, слабость и рвоту. Вычитайте 1 из бросков на бег и нападение всех вражеских отрядов в пределах 12" от отряда, включающего как минимум один Гонг Рока.

Связка Колокольчиков: Если отряд включает одну или больше Связок Колокольчиков, шум заставляет вражеские доспехи ржаветь и гнить. Каждый бросок на ранение, равный 6 или больше, который вы бросаете при атаке таким отрядом, проходит с характеристикой Пробивание -1.

Ключевые слова

ХАОС, СКЕЙВЕН, НУРГЛ, ЧУМА, ЧУМНЫЕ МОНАХИ



ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ

Чумные Кадилыщики бросаются вперёд в иступлённой ярости, атакая с невероятным визгом и писком в бою. Обезумевшие от чумы, Кадилыщики размахивают своим оружием по широкой дуге, круша доспехи, плоть и кости. Задыхаясь в облаках колдовского дыма, мало кто может долго держаться против их атак.



КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Чумное Кадило	2"	2	4+	3+	-1	1

ОПИСАНИЕ

Отряд Чумных Кадилыщиков состоит из 5 или больше моделей. Они размахивают Чумными Кадилами – шипастыми металлическими шарами, заполненными клубящейся, ядовитой мерзостью, которые крепятся к длинным ржавым цепям. Взбешённые монахи молотят этим гнусным оружием вокруг себя с неистовой страстью, ломая кости, разрывая органы, и заражая находящихся рядом опасной инфекцией.

СПОСОБНОСТИ

Бешеный Штурм: В ход, в который они нападают, все модели в этом отряде совершают 3 атаки Чумными Кадилами, а не 2.

Ядовитое Курение: В вашу фазу героя бросьте кубик за каждый отряд в пределах 3" от любого Чумного Кадилыщика. Если результат 4 или больше, отряд получает 1 смертельную рану. Отряды **НУРГЛА** не подвержены эффектам ядовитого курения и не получают смертельные раны.

Чумные Ученики: Вы можете перебрасывать провальные броски на попадание для Чумных Кадилыщиков, если они находятся в пределах 13" от любого Чумного Монаха, когда выбраны для атаки в фазу ближнего боя. Вы можете также выбрать перебросить любой тест на боевой шок для этого отряда, если он находится в пределах 13" от любого Чумного Монаха в фазу боевого шока.

Ключевые слова

ХАОС, СКЕЙВЕН, НУРГЛ, ЧУМА, ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ



ЧУМНОЙ КОГОТЬ

Гнилое дерево скрипит, когда метнувшийся снаряд рычаг Чумного Когтя медленно возвращается в боевое положение, пока не достигнет критической точки. Только тогда вырывается гнойная чума Кланов Чумы, загруженная в лапу оружия, клокочущая и шипящая ядом. Один взмах ржавого рычага, и мерзкое варево взмывает высоко в воздух, чтобы пролиться на врага.



РАКЕТНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Катапульта Чумной Коготь	6-31"	1	3+	3+	-2	D6
КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	Попасть	Ранить	Пробивание	Урон
Инструменты и Ножи Расчёта	1"	D6	5+	5+	-	1

ОПИСАНИЕ

Чумной Коготь — одиночная модель, состоящая из смертоносной штуковины, управляемой тройкой продымлённых скейвенов. Катапульта швыряет бурлящую смесь полужастывших ядов и заболеваний во врага, и расчёт защищает своё сооружение, атакая множеством Инструментов и Ножей.

СПОСОБНОСТИ

Тяжеловесная Боевая Машина: Чумной Коготь не может совершать движение нападения. Однако вы можете добавлять 1 ко всем спас-броскам для Катапульты Чумной Коготь в фазе стрельбы.

Выстрел по Дуге: Чумной Коготь может стрелять по вражеским отрядам, которых он не видит.

Шквал Заболеваний: Если выбранный для стрелковой атаки Чумного Когтя отряд состоит больше, чем из 10 моделей, вы можете добавить 1 к броску на попадание, и Урон от выстрела увеличивается до 2D6. Отряды **НУРГЛА** считают токсичные снаряды, осыпающие их, скорее освежающими и получают урон от стрелковых атак Чумной Коготь только при выпадении на ранение 6 или больше.

Ключевые слова

ХАОС, СКЕЙВЕН, НУРГЛ, ЧУМА, БОЕВАЯ МАШИНА, ЧУМНОЙ КОГОТЬ

БОЕВОЙ СВИТОК БАТАЛЬОН



СКЕЙВЕНЫ ЧУМЫ СКОПЛЕНИЕ ГЯЗИ

Скапливаясь вокруг своей грохочущей Чумной Топки, Скопление Гязи поднимается навстречу врагу с ужасающей скоростью, не обращая внимания на чудовищные травмы в своём фанатичном безумии.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Скопление Гязи состоит из следующих отрядов:

- 1 Чумная Топка
- 2 или больше отрядов Чумных Монахов

СПОСОБНОСТИ

Ярый Фанатизм: Когда толпы Чумных Монахов скапливаются около Чумной Топки, их непоколебимая решимость разносить заболевание между мирами увеличивается в геометрической прогрессии. Вы можете перебрасывать броски на нападение для любых отрядов Чумных Монахов из Скопления Гязи, которые включают в себя 20 или больше моделей и находятся в пределах 13" от своей Чумной Топки.

Чумной Алтарь: Чумные Монахи, которые сопровождают Чумную Топку, в сражении, – самые фанатичные среди себе подобных и будут сражаться до последнего вздоха во славу Рогатой Крысы под командованием жреца. Бросайте кубик каждый раз, когда Чумной Монах из Скопления Гязи, находящийся в пределах 13" от своей Чумной Топки, получает рану или смертельную рану; при выпадении 6 рана игнорируется.

БОЕВОЙ СВИТОК БАТАЛЬОН



СКЕЙВЕНЫ ЧУМЫ СКОПЛЕНИЕ ГРАДА НЕЧИСТОТ

Воздух наполняется потоком заразных помоев, когда скопление града нечистот открывает огонь. Каждый отвратительный снаряд клокочет нечестивыми благословениями, и град выстрелов сыпется на врага, быстро увязывающего в грязи.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Скопление Града Нечистот состоит из следующих отрядов:

- 1 Чумной Жрец
- 3 Чумных Когтя

СПОСОБНОСТИ

Омерзительные Благословения: Чумной Жрец может наполнить мерзкий снаряд Чумных Когтей своего скопления более сильным ядом. Добавляйте 1 к любым броскам на ранение, которые совершаются любым Чумным Когтем скопления во время фазы стрельбы, пока они находятся в пределах 13" от Чумного Жреца.

Насыщение Грязью: В фазе стрельбы если Чумной Коготь из этого скопления успешно попал по вражескому отряду, вы можете перебрасывать провальные броски на попадание для остальных Чумных Когтей этого скопления, если они выбирают тот же отряд в этой фазе стрельбы.

БОЕВОЙ СВИТОК БАТАЛЬОН



СКЕЙВЕНЫ ЧУМЫ СКОПЛЕНИЕ ЧУМНОГО СМОГА

Большие клубящиеся валы едких паров поглощают врага, когда атакует Скопление Чумного Смога. Всякий попавший в разлагающее облако сгибается в рвотных позывах, прежде чем смерть его заберёт.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Скопление Чумного Смога состоит из следующих отрядов:

- 1 Чумная Топка
- 2 или больше отряда Чумных Кадильщиков

СПОСОБНОСТИ

Клубящиеся Облака Чумного Смога: Зловонный зелёный туман всё время окружает Скопление Чумного Смога, скрывая их от взгляда и мешая вражеским стрелковым отрядам целиться. Ваш оппонент должен вычитать 1 из любых бросков на попадание, которые проходят по любым отрядам Скопления Чумного Смога в фазе стрельбы.

Ядовитые Миазмы: Клубящееся облако ядовитого дыма, которое испускает Скопление Чумного Смога, настолько плотное, что дышать этим испорченным воздухом, значит подписать смертный приговор. Замените способность Ядовитое Курение всех отрядов Скопления Чумного Смога следующей, более ядовитой разновидностью: в свою фазу героя киньте кубик за каждый отряд в пределах 3" от любого отряда Скопления Чумного Смога. При результате 2 или больше отряд получает D3 смертельные раны. Отряды **НУРГЛА** не подвержены эффектам ядовитого курения и не получают смертельные раны.

БОЕВОЙ СВИТОК БАТАЛЬОН



СКЕЙВЕНЫ ЧУМЫ ЯДОВИТОЕ ШЕСТВИЕ

Ядовитое Шествие течёт через поле битвы, разлагая и заражая всё на своём пути. В основе его шагает Крысиный Король Разложитель, черпающий отвратительную жизнь из болезней своих рабов.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Ядовитое Шествие состоит из следующих отрядов и боевых свитков батальонов:

- 1 Крысиный Король Разложитель
- 2 или больше Скопления Грязи

СПОСОБНОСТИ

Гнусная Поддержка: В свою фазу героя вы можете выбрать исцеление Крысиного Короля Разложителя из этого Ядовитого Шествия источающимися живыми сущностями из своих подчинённых. Чтобы сделать это, выберите отряд из этого Шествия, находящийся в пределах 7" от Крысиного Короля Разложителя; этот отряд получает D6 смертельных ран. Крысиный Король Разложитель незамедлительно излечивает одну рану за каждую смертельную рану, которая была нанесена отряду, выкачивая жизненную силу.

Болезнетворное Заражение: Когда Ядовитое Шествие продвигается, чумные крысы бросаются вперёд из своих тайных нор мохнатыми волнами, чтобы грызть и заражать врагов Рогатой Крысы. В начале каждой своей фазы героя выберите один элемент террейна в пределах 13" от Крысиного Короля Разложителя этого Шествия. Бросьте кубик за каждый вражеский отряд в пределах 3" от этого элемента террейна; при выпадении 4 или больше этот отряд получает D3 смертельных ран.



DESIGNED BY GAMES WORKSHOP IN NOTTINGHAM

Chaos Battletome: Skaven Pestilens © Copyright Games Workshop Limited 2016. Chaos Battletome: Skaven Pestilens, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

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

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

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

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision.

Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.



Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

games-workshop.com

