

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



ДОПОЛНЕНИЕ К БОЕВОМУ ТОМУ

ТЁМНАЯ КЛЯТВА

СОДЕРЖАНИЕ

ПЛЕМЕНА ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ	2
ЦЕНА ВЫЖИВАНИЯ	6
Старшие Темноклятвенники	8
Воины Пустошей	10
ДОСТОЙНОЕ ПОДНОШЕНИЕ.....	12
СИЛЫ КЛЯТВОДАТЕЛЕЙ.....	16

Перевод и вёрстка: Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения
Версия Правки от: 18.07.2024





Шавки Зигмара проповедуют убогое видение порядка и процветания, пока их походы гонят нас с этих земель. Земель, что принадлежали нам в Эпоху Мифа и остаются нашими по сей день.

По мнению этих глупцов, видеть мир таким, каков он есть на самом деле, — сушая ересь. Мы присваиваем себе лишь то, что нужно нам для выживания, и за это они зовут нас дикарями и язычниками. В их глазах мы хуже, чем звери.

Но они забывают, что в их собственных жилах течёт та же кровь, что и в наших. В давние времена мы были родственными душами, пока подлое вероломство Бога-Короля не открыло нам, сколь ничтожны его обещания. Так пускай же они приходят с ружьями наперевес, теща свою гордыню. Все они — лицемерные трусы, и однажды мы втопчем в землю их жалкие мечты о цивилизации.

Мы — Темноклятвенники. Боги, которым мы поклоняемся, не скрывают своей мощи и не встречают наши клятвенные обещания надменным молчанием. Когда мы приносим в жертву кровь наших врагов, они жадно пьют её, а взамен даруют сверхмерную силу, которая разливается по нашим венам.

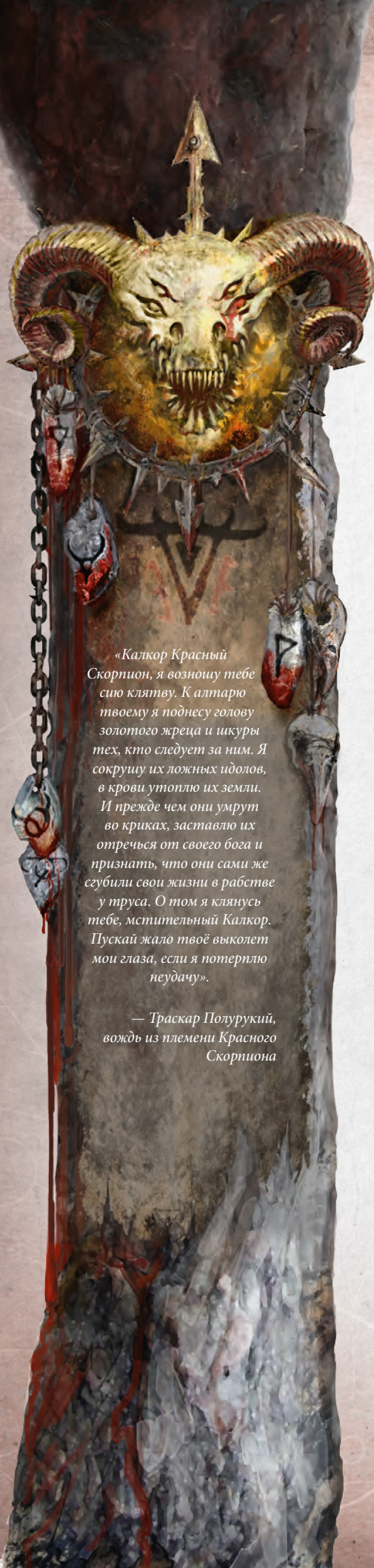
Мы черпаем эту силу, дабы сломить волю городских глупцов, ибо тщетны их усилия навязать свой порядок тому, что беспорядочно от природы. Мы будем загонять их целыми стадами, а их растерзанные трупы предлагать богам в качестве подношения. Со временем их города падут, а их жрецы скорчатся в пламенной агонии на алтарях своих золочёных храмов.

Когда же погибель определит всё их существование, когда в ужасе они склонятся перед нами, мы поставим их перед тем же выбором, с которым предки наши столкнулись много веков назад: подчиниться неизбежному или и дальше терпеть нескончаемые муки без надежды на освобождение.

Любопытно, многие ли пойдут на такие страдания? И сколько окажется тех, кто сделает свой первый шаг на пути Тёмной Клятвы?

ПЛЕМЕНА ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Темноклятвенники — это потомки тех несчастных людей, что остались в семи владениях, когда Зигмар запечатал Врата Азира, и были вынуждены заключить пакты с божествами погибели в надежде пережить невыносимые тяготы. Гордые и беспощадные, они снова и снова приходят из осквернённых Хаосом земель и исполняют клятвы возмездия и убоя.



«Калкор Красный
Скорпион, я возношу тебе
сию клятву. К алтарю
твоему я поднесу голову
золотого жреца и шкуры
тех, кто следует за ним. Я
сокрушу их ложных идолов,
в крови утоплю их земли.
И прежде чем они умрут
во криках, заставлю их
отречься от своего бога и
признать, что они сами же
сгубили свои жизни в рабстве
у труса. О том я клянусь
тебе, мстительный Калкор.
Пускай жало твоё выколет
мои глаза, если я потерплю
неудачу».

— Траскар Полурукий,
вождь из племени Красного
Скорпиона

Когда война объединяет племена Тёмной Клятвы, даже храбрейшие герои приходят в ужас при виде несметных полчищ, овеянных мерцающим маревом inferнальной силы. Тысячи грозных мужчин и женщин единым строем застилают горизонт, гремя топорами о щиты, принося обеты Тёмным богам и проливая собственную кровь во скрепление договора. Когда же массивный воин, восседающий на коне, ревёт приказ к наступлению, вопиющая орда устремляется вперёд, дабы встретить славу или смерть. Всадники проносятся по флангам вражеской армии, метают бесчисленные дротики и ловко крутятся в седле, уклоняясь от ответных залпов.

Под яростным натиском Темноклятвенников, облачённых в кожаную броню, даже самым стойким воинам приходится нелегко; рыча и брызжа слюной, эти дикари сокрушают боевые порядки, опрокидывая врагов на землю и вонзая топоры в их податливую плоть. Едва бой достигает апогея жестокости, как воздух раскалывается от жуткого вопля, и все взгляды устремляются на прыткое чудовище, исторгнутое пустошью или чащобой, его плоть бугрится от тёмного пламени, а глаза налиты ужасным голодом. Когда тварь эта врывается в бой и принимается кромать тела да рассекать доспехи, орудуя длинными, словно мечи, когтями, сила воли подводит противника, и битва перерастает в безумную бойню.

Несмотря на то, что они презируют профессиональных солдат и строгую дисциплину их формирований, на попрание выносливости и чистой свирепости мало кто может состязаться с воинами Тёмной Клятвы.

Зигмариты, которые всю жизнь проводят в тесных стенах вольных городов, любят повторять себе, как обременительно их бытие. Разумеется, они не в состоянии постигнуть тот кошмар, что творится за пределами освящённой вотчины Бога-Короля, в местах, где из земли хлещет сырая энергия Хаоса, небеса проливаются дождями кислотной грязи, а мерзкие полудемоны рыщут в поисках свежей плоти. Отсюда и родились первые племена Тёмной Клятвы. Каждый день для них — это ночной кошмар, от которого нельзя проснуться. Они не знают ни роскоши, ни безопасности высоких стен, ни утешительной лжи святых прорицателей. Им ведом лишь путь топора, на котором слабых ждёт гибель, а сильных — великая слава.

Самый высокий пьедестал могущества занимают Тёмные боги Хаоса — существа, которые много веков господствовали во владениях, извращая всё и вся по собственному усмотрению. Воины Тёмной Клятвы не почитают их как формальный пантеон и не стараются постигнуть природу Губительных Сил под стать учёным еретикам. Что уж там говорить, большинству племён неведомы такие жуткие имена, как Кхорн, Тзинч, Нургл и Слаанеш, поэтому все подношения они приносят аспектам богов, коих представляют чудовищными сущностями или ожившими духами темнейших обителей. Кровавая Ворона, Трижды-Висельник, Бледный Лось, Саал-Теш из Бездны — кто только не встречается в верованиях Тёмной Клятвы, ведь каждое племя, как правило, почитает сразу нескольких местных божков. На одном покровителе они стараются не заикливаться, ведь, несмотря на глубокое уважение к силе, превыше всего они ценят личную волю. Хаоситы, нарушающие это правило,

видятся им презренными слабаками, коим рабство — сущее благо.

Вера Темноклятвенников носит сдельный характер: кто лучше всего удовлетворяет их насущные потребности, того они и почитают, отдавая должное в истинно беспристрастной манере. Они посвящают кровавые жертвы, награбленные сокровища и другие подношения этим эзотерическим аспектам Пантеона Хаоса, но в сущности кормят самих богов и от них же получают дары, причём их собственная мощь вырывается далеко за пределы физических возможностей простого человека. Такая практика позволяет воинам Тёмной Клятвы выживать во враждебных условиях, сгубивших или извративших до неузнаваемости множество смертных культур.

Темноклятвенники презируют всех тех, кто проповедует порядок и справедливость, однако сильнейшую ненависть питают к почитателям Бога-Короля Зигмара — труса и предателя, как они сами его называют. Зигмар — бог-притворщик, говорят они, который кичится своим благородством, хотя много лет назад оставил их предков наедине с ужасами Эпохи Хаоса. Теперь же, когда Зигмар вернулся, ему хватает наглости обвинять в порочности свою потерянную паству, хотя всё это время Темноклятвенники только и делали, что выживали. На земли, где племена обитали веками, ныне посягают рассветоносные походы Зигмара, и потому, лишь заслышав истинное имя Трусливого бога, мародёры приходят в иступлённую ярость. Они взывают к падшим покровителям, молят их о могуществе, дабы отсечь

головы и переломать все кости так называемым «отвоявателям».

Когда же приходит час битвы, они встречают самодовольных зигмаритов ураганом ужаса и насилия, ибо Тёмные боги отвечают на зов. В отличие от Зигмара, сущности, смотрящие из-за завесы, никогда не оставляли Темноклятвенников. Их требования суровы, их кара жестока, но в основе такого первобытного союза лежит честная сделка: воин добровольно жертвует душой, но взамен обретает силу. Своим примером племена Тёмной Клятвы давно доказали: чтобы жить и даже процветать, человечеству не нужно благословение Зигмара. И пускай сомнений ни у кого не останется, они вознамерились сжечь доглы жалкую империю Бога-Короля, а его заблудшим приспешникам явить лик смерти и горя.

КЛЯТВЕННЫЕ КАМНИ

Каждый Темноклятвенник хранит при себе хотя бы один клятвенный камень — грубо выточенный кусок горной породы или другого твёрдого материала, на котором выцарапаны обещания, данные Тёмным богам. Большинство обетов связано с убийством врагов и стягиванием трофеев в честном сражении, однако некоторые воины приносят клятвы весьма личного характера и готовятся свершить подвиг силы, хитрости или выносливости, достойный великой славы. Как бы то ни было, вырезав рунические символы на камне, воин надрезает собственную плоть и смазывает метку кровью. За исполнение данной клятвы воин получает великую награду, и, хоть на деле это всего лишь мизерная крупица божественной благосклонности, простому человеку она запросто вскружит голову. Воин открывает в себе способность одним кулаком сокрушать черепа врагов или принимать мушкетные пули на собственную кожу и продолжать сражаться как ни в чём ни бывало. Некоторые обретают завораживающую силу харизмы, другие — колдовской ореол, позволяющий испепелять врагов одним только взглядом. Стоит, однако, помнить, что все эти дары временны и сохраняются лишь до тех пор, пока избранный «сосуд» продолжает отстаивать свою ценность.

Ступивший на этот путь к славе может стать предводителем племени или целого народа, принять титул вождя или королевы войны и призвать тысячи людей присоединиться к грядущим завоеваниям. Редким избанникам удаётся снискать высшее тёмное благословение — самое настоящее демоничество. Однако потерпеть неудачу — значит посрамить свою добрую репутацию, оставить чёрное пятно позора, которое едва ли получится смыть. Племена Тёмной Клятвы прекрасно знают, что на каждого обеторшителя ложится проклятие злой судьбы. Неудачи будут преследовать их до самой смерти, если только они не избавятся от проклятия, свершив действительно впечатляющее покаяние. Тех же, кто неоднократно огорчает богов, ждёт мучительная кара: неторопливая, болезненная мутация, в ходе которой плоть воинов разбухнет в бесформенную массу, столь же жалкую, сколь и отвратительную. Подобные кошмары — свидетельство того, что, несмотря на веру Темноклятвенников во власть над своей судьбой, в глубине души они всё такие же безнадёжные рабы Хаоса, как и любой одержимый богами фанатик.





«Боги наблюдают. Курск Лютый Пёс, Радость Приносящий, Тысячеликий, Моргуш Отвратитель и Тень-с-Луны. Мы принесли им кровавые клятвы. Неудача — позор. Милосердие — слабость. На войну, родичи Топора! Нас ждут резня и слава!»

— Королева войны Ягата из племени Чёрного Топора



«Пока другие трясутся за высокими стенами и умоляют трусливых хозяев о спасении, мы живём и процветаем в диких землях, среди грязи, крови и внутренностей. Мы не вымолили благосклонность богов. Мы её заслужили».

— Таллак, бесщадник из клана Трупной Вороны

ЦЕНА ВЫЖИВАНИЯ

Племена Тёмной Клятвы обретаются в сердце океана кошмаров, охотятся и выживая во всеми заброшенных и позабытых уголках. Со всех сторон их окружают порча, необузданное колдовство и безумные мутанты, отчего каждый день превращается в адское горнило мучений, живыми из которого выходят лишь самые сильные.

Племена Тёмной Клятвы встречаются на всей протяжённости почти что бескрайних Владений Смертных: от заснеженных гор и зловонных топей до архипелагов металлических островов и ослепительных фрактальных пустынь Хиша. Они приживаются в диких местах, которые ни один здравомыслящий зигмарит не сочтёт пригодными для жизни, в землях, до такой степени пропитанных сущностью Хаоса, что почва под ногами бурлит от зловещего голода. Здесь светоч разума не сияет уже много веков, а выжить можно лишь ступив на путь жестокости и суеверий.

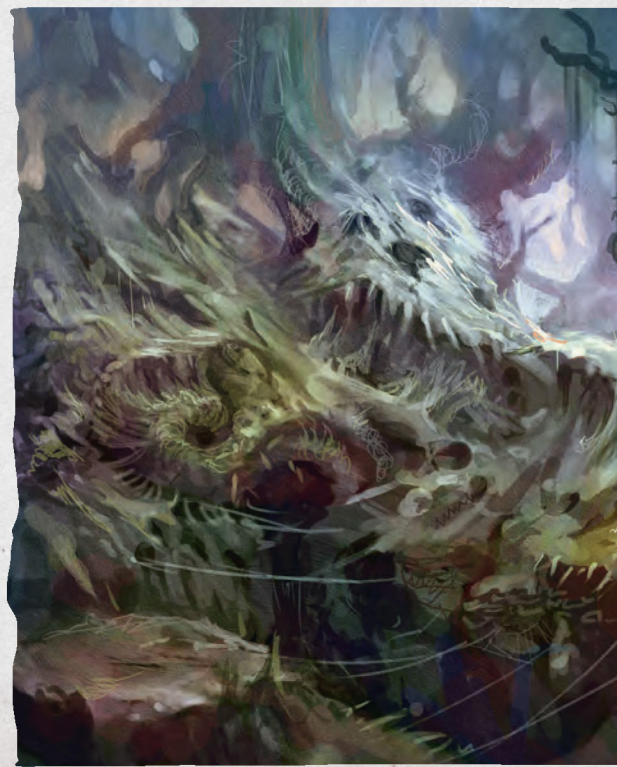
Вдали от факелов, освещающих военные лагеря, рыщет целый зверинец кошмаров, мечтающих полакомиться плотью или душами, и племена Тёмной Клятвы знают их даже слишком хорошо, всё-таки эти существа — едва ли не единственный источник пищи и драгоценных шкур, оберегающих от жестоких стихий. Чтобы выжить в таком суровом мире, необходимо напрочь забыть о милосердии, благородстве и других «цивилизованных» принципах, которые только и могут, что навлечь мучительную гибель. Темноклятвенники прекрасно это понимают, поэтому чтят и соблюдают древние обычаи, чего бы им это ни стоило: кровавые жертвоприношения, ритуалы членовредительства и принесение всё более жестоких клятв — это рутина их повседневной жизни.

Лучший пример того, какую цену платят племена за выживание, — это одичалые изверги. Хотя бы один такой рогатый зверь обретается неподалёку от каждого военного лагеря Тёмной Клятвы. Когда-то они были чемпионами кланов, пока Тёмные боги не пленили их и не перекроили на своё усмотрение. На уровне инстинктов одичалые изверги чувствуют связь со своими сородичами, даже когда потребность в свежей трупной плоти грозит захлестнуть их целиком. Задача

вождя, его шаманов и говорящих-с-духами — удовлетворять аппетиты чудовища, предлагая ему мясо и трофеи с поверженных врагов, ибо, хоть это и мерзкое отродье, своим присутствием одичалый изверг источает тёмную ауру, которая оберегает его давних соратников от куда более гадких хищников. С другой стороны, зверь всегда требует большую подать, независимо от того, есть ли у клана пленники, которых можно принести в жертву. Если на кону выживания всей стаи, вождь медлить не станет: по его приказу одного из сородичей освежают в ходе ритуала и преподносят чудовищу.

Но пускай безжалостность укоренилась в культуре Тёмной Клятвы, все они остаются людьми, коих объединяет чувство родства и сопричастности к тяготам жизни. Их скрепленные кровью узы ничуть не уступают тем, что связывают праведников Зигмара. Сколько бы ни пустословили жрецы Бога-Короля, мол позабытые всеми язычники не ценят ничего, кроме собственной жизни, — уже один только факт, что сменяющие друг друга поколения умудряются выживать в землях тьмы, опровергает их лживые проповеди. Однако есть здесь и тёмная сторона, ведь семейные узы — это благодатная почва для козней богов Хаоса, на которых полагаются племена. Что может быть могущественнее, нежели благословение, полученное в награду за страшную личную жертву? Если выживание племени требует присутствия одичалого изверга посреди поля боя, только ритуальное убийство сокровенного товарища или члена семьи выманит его из логова. Избранные часто добровольно соглашаются на гибель, ведь их ужасная кончина станет спасением для родных и близких. Пьянящая смесь горя, трагедии и предательства, которая извергается в эфир в результате такого жертвоприношения, становится сладкой отрадой для падших сил, наблюдающих со стороны.

Каким бы суровым ни было их существование, безумие и помешательство на кровопролитии не характерны воинам Тёмной Клятвы. Они придерживаются особой системы морали, чуждой тем, кто не сражается за каждый кусочек крова и не сталкивается с перспективой мучительной смерти всякий раз, когда приходит пора переступить домашний порог. Некоторые из самых могучих военачальников Тёмной Клятвы начали свой путь не ради личной славы, а из желания во что бы то ни стало сохранить жизни сородичей. Всё их существование сопряжено с ошеломляющим насилием, которому конца и края не видно; потому немудрено, что с течением времени многие мужчины и женщины превращаются в грозных воителей, одержимых мрачными, кровавыми клятвами. А ведь когда-то и они были героями...



РАЗОРИТЕЛИ

Сколько бы они ни кичились своей независимостью и свирепой индивидуальностью, подавляющее большинство Темноклятвенников подчиняется воле Архаона, первого военачальника Хаоса. Племена, отвергающие его призыв, мгновенно становятся добычей, и либо странствующие агенты Всеизбранного, либо соперники, жаждущие доказать свою преданность, вырезают их целиком. Будучи самой распространённой из человеческих культур Хаоса, Темноклятвенники часто сражаются бок о бок с проклятыми legionами Архаона. Любая кампания Всеизбранного гарантирует море возможностей для жестоких расправ и новых обетов; ни один воин Тёмной Клятвы не упустит сей шанс, чтобы сокрушить жалкие памятники цивилизации или отомстить благочестивым служителям Бога-Короля.

Однако чаще всего Темноклятвенники совершают набеги и грабежи под собственными знамёнами. Под предводительством племенных старейшин или харизматичных лидеров они собираются в громадные орды Разорителей — непокорливые, дико разнообразные скопища, марширующие под рваными штандартами и окровавленными тотемами десятков разных племён со всех Владений Смертных. Подавляя врагов свирепостью и численностью, они проносятся по землям, сжигая их дотла и сея опустошение

на своём пути. Враги оказываются в окружении бурлящего потока мародёров, которые скандируют клятвы и с упоением наблюдают за перепутанной добычей, а затем настигают её и разрывают в клочья. Но какими бы грозными ни были Разорители, их орды довольно быстро распадаются на части по причине ожесточённой конкуренции и вражды. Лишь самым стойким военачальникам удаётся поддерживать сплочённость орды и удерживать власть над армией, способной разрушить любое королевство.



ВСЁ РАДИ СЛАВЫ, ВСЁ РАДИ ПЛЕМЕНИ!

СТАРШИЕ ТЕМНОКЛЯТВЕННИКИ

Во главе племён Тёмной Клятвы становятся только самые неумолимые чемпионы — как правило, одолев нынешнего вождя в ритуальном поединке. Эти предводители внушают страх и уважение сородичам, хотя сами же находятся в подчинении у более тёмных сил, чья благосклонность определяет судьбу целых кланов.

ВОЖДЬ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ ВЕРХОМ НА БОЕВОМ КОНЕ

По бокам массивного скакуна болтаются черепа убитых соперников, его морду покрывает лезвийная маска, а на его спине восседает вождь Тёмной Клятвы. Зорким взглядом предводитель наблюдает за полем боя,

выискивая слабые места в боевых порядках противника, словно альфа-волк, что готовится напасть на уязвимую добычу. Почуввав кровь, вождь вскидывает топор и одним рывком отдаёт приказ о наступлении; повинувшись предводителю, воины бросаются вперёд, а сам вождь, следуя обычаю, становится на острие копья. Отсекая вражеские головы и конечности, сей грозный владыка обращается к павшим созданиям, коих чтит его племя, приносит страшнейшие клятвы и за каждую исполненную получает великие дары.

Захватить власть над племенем Тёмной Клятвы — далеко не самая простая задача; от претендента требуется страсть к убийству, готовность рискнуть душой в погоне за славой и холодная безжалостность, которая людям, как правило, чужда. Только те, кому удаётся снискать благосклонность Тёмных богов и тем самым доказать свою силу, заслуживают уважение — и страх — сородичей.

В конечном счёте претендент должен бросить вызов тому воину, который в данный момент занимает место вождя. В ритуальном поединке, который разворачивается на глазах у племени, два противника





исступлённо рубят, режут, кромсают, пока один из них не нанесёт смертельный удар. Если соперник одерживает победу, узурпация близится к концу. Всё, что ему остаётся, — это отыскать одичалого изверга племени; сей злобный, уродливый покровитель обычно скрывается в дебрях дремучего леса или в промозглой пещере недалеко от военного лагеря племени. Каким бы измученным и окровавленным он ни был, будущий вождь обязан найти этого монстра, поднести ему голову соперника, а рога увесить клятвенными камнями и драгоценностями. Если претенденту удаётся пережить встречу с одичалым извергом, он наконец-то получает то, что ему причитается.

Однако триумф — вовсе не конец его мрачного пути. Если раньше вождь Тёмной Клятвы заботился только о личном положении, то теперь он получает в собственность целое племя, которым нужно овладеть как оружием. Если раньше, исполняя клятвы, он полагался лишь на собственное боевое мастерство, то теперь его обещания Тёмным богам принимают больший размах. Нарушив обет, вождь рискует ступить не только свою душу, но и души сородичей. Череп героев и убитые чудовища более не радуют Губительные Силы, и вождю необходимо принести всё более

смелые обеты на крови и клятвенных камнях: о покорении соперничающих племён и о разорении целых городов. В противном случае инфернальная благосклонность может оставить вождя. Прекрасно сознавая, чем обернётся неудача, он строго спрашивает с подчинённых воинов, разжигает в них жажду завоеваний и грабежей и жестоко карает всех тех, кто ослушивается его приказов. Верхов на выносливом жеребце он наблюдает за каждым рейдом, за каждой засадой, и благодаря его боевому мастерству, отточенному за десятилетия нескончаемых войн, соратники снова и снова одерживают великие победы.

БЕСЩАДНИКИ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Манёвренность — ключ и к победам в войнах, и к выживанию Темноклятвенников. Ещё давным-давно они поняли, что в жестокой мясорубке диких земель, осквернённых Хаосом, положиться на оборонительную тактику — значит подписать себе смертный приговор. Скупные сооружения, возведённые племенами, несколько не защищали от демонов и голодных тварей, приходивших целыми полчищами; кланы, которые выжили и усвоили этот урок, ступили на путь кочевников и теперь полагаются на выносливых скакунов,

чтобы всегда быть на шаг впереди следующих по пятам кошмаров.

Воины Тёмной Клятвы и по сей день входят в число лучших всадников Владений Смертных, свой талант к верховой езде они демонстрируют и в обороне, и в нападении. Жеребцы со временем переняли злобу всадников, а их щуплые тела стали жилистыми и крепкими благодаря рациону из гнилой падали и растений, пропитавшихся скверной. Они вовсе не благородные дестриэ, на которых городские жители отправляются в бой, но звери, в чьих жилах растекается демонический ихор. Война доставляет им невероятное удовольствие, а запах крови буквально сводит с ума.

С уверенной скоростью они несутся в бой, отсутствие конского доспеха и природная ловкость позволяют им кружить и поворачивать на месте. Их хозяева — бесщадники Тёмной Клятвы — предпочитают тактику «бей и беги»: с большой точностью они осыпают врагов дротиками, сбивая воинов с ног и оставляя зияющие бреши в их боевых порядках. Едва противник трубит отступление, бесщадники пускаются в захватывающую дух погоню, и пока жеребцы преследуют напуганную добычу, воины состязаются друг с другом, кто наберёт больше убийств.

ВОИНЫ ПУСТОШЕЙ

Великая сила и способность превозмогать невозможное — гордость всех Темноклятвенников. Жизнь, полная мук и лишений, сделала из них свирепых бойцов, а потому даже армии профессиональных, хорошо экипированных воинов терпят крах перед яростным натиском их многочисленных полчищ.

МАРОДЁРЫ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Безжалостная культура Тёмной Клятвы растит закалённых мужчин и женщин, которые убивают так же легко, как дышат. Широкоплечие и высокие, они носят звериные шкуры и кожаные одеяния, предпочитая ничем себя не обременять в отличие от сторонников Бога-Короля, которые без ума от неуклюжих доспехов. Их щиты и топоры — грубой, но прочной работы — изрезаны недобрыми символами и увешаны трофеями да безделушками. То мародёры Тёмной Клятвы — бич цивилизации во владениях. Горе тому, кто забредёт на их территорию, ибо вскоре воздух наполняется жуткими воплями, звучными клятвами и бряцаньем оружия о деревянные щиты, пока всю эту какофонию не перекрывает грохот шагов. Необъятной толпой мародёры Тёмной Клятвы обрушиваются на врагов, с победным рёвом устила

землю отрубленными конечностями и расколотыми черепами.

С того момента, как дети Темноклятвенников начинают ходить, их обучают искусству убивать и тренируют бою на мечах и топорах. По достижении совершеннолетия они участвуют в «кровящих набегах» на вражескую территорию, их целью становятся либо кланы соперников, либо зигмариты. В ходе такого испытания они приносят первые обеты: надрезают плоть, позволяя клятвенному камню впитать багровые капли и обещают принести жертву тому существу, которое соплеменники почитают превыше всего. Убийство следует за убийством, набег — за набегом, пока расправы над врагами не становятся источником примитивного возбуждения, в коем мародёры души не чают.

На войне Темноклятвенникам чужды строгие формирования и отточенные

тактики, но это вовсе не означает, что хитрость — их слабое место: не один рассветоносный офицер ощутил на себе весь кошмар противостояния врагу, который прекрасно ориентируется в чащобах Хаоса и устраивает быстрые, жестокие засады.

Принеся обет первой крови, отродные банды мародёров, жаждающие искупать клинки и наконечники копий во внутренностях достойных врагов, состязаются меж собой за право поразить первого противника. Если клятва будет исполнена, мародёры обретут великую мощь, которая сильнейшим людям даже не снилась; их невосприимчивость к боли вырастет многократно, и ни распоротое брюхо, ни изрешечённая стрелами спина более не будет помехой в бою.

ОДИЧАЛЫЕ ИЗВЕРГИ

За каждым племенем Тёмной Клятвы присматривает одичалый изверг — массивное, уродливое



ПРОКЛЯТИЕ — УДЕЛ КЛЯТВООТСТУПНИКА

существо; тёмное воплощение первобытной злобы, таящееся в тенях, куда не достаёт свет лагерных костров. Одиичалый изверг требует жертв, и если в какой-то миг племени не сможет удовлетворить эту жажду, на них обрушится его звериный гнев. Пища и вода обратятся зловонной жижей. Воины тронутся умом от нескончаемых видений и в бешенстве начнут бросаться друг на друга. А следом из тьмы явится само чудовище и настигнет те несчастные, напуганные души, что не сгинули в междоусобной резне, и утащит их в своё логово, дабы полакомиться их плотью.

Каждый одиичалый изверг когда-то был вождем или старейшиной Тёмной Клятвы, которого постигла кара Губительных Сил за невыполнение клятвенных обещаний: позвоночник искривился, конечности вытянулись, а из черепа вырвались рога, пока жертва кричала и корчилась в агонии; в конце концов, на свет появилось существо, больше похожее на зверя, чем на человека, с глазами, горящими тёмным пламенем, но не лишёнными холодного понимания. Мучась от неясных воспоминаний о потерянной жизни, одиичалый изверг вынужден следовать по пятам за клановыми родичами, как бдительный страж и хищный гонитель.

Однако метаморфозы принимают не только физический характер. Одиичалый изверг способен вызывать ко внутренней колдовской силе и взмахом лапы заключать добычу в круг сверкающего огня. Аура неестественности, окружающая зверя, обладает такой мощью, что куда бы он ни отправился, травы вянут в его присутствии, а животные бегут в ужасе. Именно эти дарования, наряду с великой силой, помогают ему расправляться с врагами, угрожающими его клану, и насыщать кошмарные наваждения, если сородичи не потчуют его жертвами. Изредка на то или иное племя нисходит благословение — или проклятие — в виде двух и более монстров; воинам приходится с удвоенным пылом грабить и убивать, ведь только так можно умилостивить всех покровителей.

Если вождь Тёмной Клятвы превращается в одиичалого изверга, свободный титул — а с ним и тяжкое бремя удовлетворять аппетиты предшественника — переходит к другому герою племени. Мало кто мечтает о такой мрачной обязанности, и не только потому, что каждый поход в звериное логово сопряжён с риском мучительной смерти. Когда проситель заглядывает в глаза твари, в них он видит отражение собственного рока: коли он не сможет снискать вечную благосклонность Тёмных богов, однажды его постигнет та же участь, и горький цикл жертвоприношений начнётся заново.

Одиичалый изверг, как правило, не участвует в мелких набегах сородичей, но в минуту отчаяния

может ответить на зов и явиться на поле боя. Чтобы привлечь его внимание, необходимо свершить великое жертвоприношение: вырезать сердце из груди каждого восьмого воина племени или преподнести тела самых верных соратников вождя, освежёванных, но всё ещё живых. Если жертва порадует зверя, тот с пугающим рвением обрушится на врага. Иногда чудовище требует кровавой расправы над соплеменниками прямо в разгар боя, чтобы раскрыть весь свой потенциал. Такая цена устраивает большинство вождей, ведь как только одиичалый изверг вгрызается в тело жертвы, в воздух извергаются волны инфернальной энергии, и все Темноклятвенники, оказавшиеся поблизости, обретают великую силу.



ДОСТОЙНОЕ ПОДНОШЕНИЕ

Мерзкие язычники, — прошипел архиерцарь с презрительной усмешкой на устах. С ног до головы он был покрыт грязью и кровью, но духом — всё также силен. — Чего ждёте? Пора с этим покончить. Он зашагал вперёд, гремя тяжёлыми доспехами и потрясая василисковым гребнем, украшающим шлем. Два воина Тёмной Клятвы со смехом приблизились к нему, заключив, вероятно, что раненая добыча подоспела к расправе. Широкий меч архиерцаря сверкнул в воздухе, и первый глупец «полакомился» стальным лезвием. Второй выругался и попытался вонзить костяной нож в спину зигмарита, но клинок лишь скользнул по закалённому металлу, издав неприятный звук. Архиерцарь — предполагаемая жертва дикарей — крутанулся на месте, свободной рукой схватил горло нападавшего и всего за несколько ударов ювелирным поммелем превратил его лицо в кровавое месиво. — И это всё? — хохотнул он. — Всё, на что вы способны? Клянусь Богом-Королём, таких слабых ублюдок... Вождь Аргат вонзил тупую рукоять топора под самый корень зигмаритской шеи, чуть ниже обода, которым оканчивался его шлем. Человек бессильно рухнул на землю. — Он хорошо сражался, — произнёс Дафул. — Всё так, — согласился Аргат. — Достойная плоть. Одним пинком он обезоружил зигмарита, отчего собственное тело Аргата пронзило копье агонии, пробравшейся сквозь: от сосущей раны в груди до кончиков пальцев на ногах. Из уст Аргата вырвалось нечто среднее между рыком и хриплым кашлем. — У тебя тяжёлая рана, отец, — сказал Дафул без капли тревоги в голосе. — Надо прижечь её да перевязать. — Не сейчас, — прорычал Аргат. — Сперва жертвоприношение. Боги голодны. Дафул ничего не ответил. Может, в эту самую минуту он размышлял о том, не пора ли ему вонзить топор в череп Аргата и захватить власть над кланом Ужасного Волка. Будь он на его месте, Аргат, несомненно, задумался бы о таком. Однако его первенец ничего не предпринимал. Молодой воин сидел высоко в седле, его начисто выбритая, покрытая татуировками голова была забрызгана свежей кровью. Выражение его лица не выдавало абсолютно ничего, впрочем, как и всегда. За минувшие месяцы

Дафул растерял последние черты молодого духа, и на смену ему пришёл поджарый, покрытый шрамами воин. Он уже снискал уважение сильнейших бойцов племени, без всякого страха исполнив несколько серьёзных обетов. Издалека доносились вопли и лязг стали — битва уже давно переросла в бойню. По правде говоря, зигмариты хорошо себя зарекомендовали. Ужасным Волкам потребовалось три дня и три ночи жестокой расправы, чтобы выгнать их из окопов. Последнюю атаку возглавил сам Аргат. Каким-то образом оглушительные канонады вражеских орудий не задели ни вождя, ни его боевого коня, хотя от многих соплеменников остались только дым да ломаные кости. Зигмариты дорого заплатили за эти смерти. Аргат лично пообещал Калуду Соглядатаю, что в бою прикончит десяток достойных врагов; на деле же его топор снял вдвое больше скальпов. Лишь спустя какое-то время вождь понял, что грудью поймал свинцовую пулю. Как только азарт битвы улетучился, он пришёл в себя: скакуна не было рядом, а он стоял в полном одиночестве под проливным дождём, среди трупов, усеявших мясницкий двор. В тот самый момент его не беспокоила жгучая боль, как и перспектива собственной смерти. Тревогу вселял голос, эхом звучащий в черепе, — голодный, настойчивый зов, от которого пульсировала голова, а слюна обращалась кислотой. Требование, на которое нельзя было закрыть глаза. Плоть. Души. Жертва. — Отец? — спросил Дафул. — Давай, — сказал Аргат, махнув в сторону раненого вражеского командира, — помоги мне с этим. Вскоре пленник уже лежал на спине боевого коня Аргата, словно прирезанный и связанный изогнором. Воины вновь оседлали скакунов и, оставив поле боя позади, отправились вдоль Ведьминой тропы. Словно палец старой карги, она петляла мимо лесной опушки, затем нырнула в самые дебри, пока не исчезла вовсе, погребённая под узловатыми корнями и лозами. Аргат много раз ходил этой тропой. Пока они ехали вперёд, свет Хиши потускнел и уменьшился до тоненькой серебристой полоски, которой, однако, хватало, чтобы разглядеть уродливые силуэты, болтающиеся на ветвях и сучьях. Трупы вертелись и колыхались на ветру: одни — с бледной, воцёрной кожей, на вид

нетронутые, если не считать мух и личинок, собравшихся на неспешное пиришество; другие — наполовину съеденные; от третьих не осталось ничего кроме пожелтевших костей.

— Стой, — сказал Аргат, осадив своего скакуна. — Дальше пойдём пешком.

Вокруг тел, словно косточковые фрукты, болтались клятвенные камни. Последние обеты Ужасных Волков, павших в бою.

— В дурное время живём, — сказал Дафул.

— Слабость презрение кормит, — ответил ему Аргат. — Боги глумятся над нами и нашими скудными подношениями.

— Ни дня без того, чтобы клинки наши проливали зигмаритскую кровь, — сказал Дафул. — Одним только сегодняшним утром скольких мы перебили? Едва ли есть хоть одна не исполненная клятва крови.

Аргат горько рассмеялся и тут же пожалел об этом. Его нутро сковала такая страшная боль, что он согнулся в три погибели и из последних сил напряг шею в попытке подавить крик.

Он оцупил пристальный взгляд Дафула.

— Подношения скудны, — повторил он сквозь стиснутые зубы. — Всякая жертва должна иметь смысл. Тысячу раз я говорил тебе об этом, разве не так?

— Ты умираешь, — сказал Дафул.

— Слушай сюда, глупец. Вот уже двадцать два сезона я возглавляю наше племя. Я принёс больше клятв, чем могу упомянуть. Я убил столько щенков Великого Предателя, что тела их покроют

сотню полей сражений. Но этого никогда не будет достаточно, ибо силы, с которыми мы заключили сделку, не знают ни удовлетворения, ни довольства. Воцарилась тревожная тишина, которую нарушил внезапный стон. Пленник очнулся. Он неуклюже заворочался в тщетной попытке освободить запястья, перевязанные воловией кишкой.

— Где... где я? — проговорил он, хватая ртом воздух. — Куда вы тащите меня, дьявологи?

Дафул проворно соскочил с седла, приблизился к пленнику и без всяких церемоний повалил его на землю.

— Молчи, — сказал он. Остриё свежезаточенного ножа скользнуло по виску рыцаря. — И помни — если попробуешь сбежать, я медленно сдеру с тебя всю кожу.

Мужчина выплюнул комок слюны и крови и уставился на них с бесстрашием, достойным восхищения. Он был коренастым, уродливым созданием, с изборозждённым ирами лицом и редкими седыми волосами, прилипшими к голове из-за шлема. На щеке у него было вытатуировано слово на каком-то высоком азирском наречии, Аргату незнакомом.

— Думаешь, я буду умолять, язычник? — прошипел он. — Сыны Хаммерхола не просят пощады.

Мы не сдаёмся, и души наши не так-то легко осквернить ядом поражения.

— Значит ты храбрее бога, которому служишь, — сказал Аргат. На землю он спустился с гораздо большим трудом, чем Дафул. Его кожа была липкой от грязи и пота, кровь струилась по животу. Чтобы не рухнуть на землю, он собрал всю волю

в кулак, стараясь при этом не показывать свои муки. Последнее испытание было ещё только впереди.

— За мной, — прорычал Аргат.

Дафул поднял пленника на ноги и потащил его за собой. Они шагали вперёд под густеющим пологом листвы, отмахиваясь от камней, которые свисали с каждого дерева. Останки попадались и здесь, но не целые тела, а вскрытые грудные клетки с редкими мясными ошмётками. Шум сапог, хрустящих по ковру из костей, был невероятно громок. В остальном лес казался безмолвным и мёртвым. Даже птиц слышно не было.

— Если собираетесь вздёрнуть меня, как этих пascуд, то давайте уже покончим с этим, — сказал зигмарит. — Смерти я не боюсь.

— Хочешь занять место среди посрамлённых? — фыркнул Дафул. — Среди тех, кто нарушил своё слово и презрел свою клятву? Даже ты, градожител, достоин лучшей участи.

— Убиваете сородичей и оставляете их на съедение воронам, — сказал архирыцарь, покачивая головой. — Варварские дьяволюги.

Нам стоило бы всех вас перебить.

Дафул зарядил кулаком в брюхо пленника.

— Видал я, как болтаются виселицы на стенах твоих сияющих крепостей, воин. Напомни-ка мне, сколько так называемых ведём, предателей и преступников твои святые ордены сожгли заживо?

— Это правосудие, — прохрипел архирыцарь, — осуществлённое во имя Бога-Короля. А не бессмысленный убой, которым все вы промышляете.

Аргат повернулся на месте и посмотрел ему в глаза.

— Мы оба убиваем, чтобы угодить богам, — произнёс он. — Силы, к которым взываем мы, клятводатели, по крайней мере, не лгут о том, чего жаждут. Они помогли нам пережить тот кошмар, на существование в котором ваши любимый Бог-Король обрек наших предков.

— Взамен вы прокляли себя.

— В наших жилах течёт та же кровь, что и в твоих.

Лишь по прихоти Многорукого Ткача ты не стоишь

сейчас на моём месте. Твоё невежество утомляет меня. Ни слова больше, или я прикажу Дафулу срезать кожу с твоего лица. Мы уже близко.

Деревья поредели, и впереди показался неглубокий овраг шагов сто в поперечнике. На дальнем его конце, из-за глубоких теней у самой земли проглядывал вход в пещеру. Аргату пришлось пригнуться, чтобы пробраться внутрь. Зев пещеры был усеян костями, а две огромные ямы по обе стороны от него — завалены черепами. Кровь — старая и свежая вперемежку — была вымазана таким густым слоем, что голые белые камни приобрели грязно-коричневый оттенок. Воздух наполнился не только сладковатым запахом порчи, но и жутким гулом древней, могущественной магии, от которого сводило челюсть.

— Что это за место? — спросил архирыцарь, страх в его голосе, наконец, дал о себе знать.

Дафул поволок пленника вперёд, приставив нож к его горлу. Аргат по-прежнему стоял на входе в пещеру, его рана сочилась кровью, его топор покоился в руке.

— Выйди же и узри мою жертву, Испивающий Души, — крикнул он. — Враг повержен моею рукою. Их лагерь я сжёг дотла, их воинов я изрубил на куски. Они бежали перед бурей моей ярости, и одного за другим я погубил их всех. Он приподнял свой клятвенный камень.

Руны, выгравированные на гладкой поверхности, отливали цветом крови.

— Я вершил свои клятвы топором и мечом. Освежённые трупы моих врагов послужат свидетельством моего триумфа. Выйди же, Испивающий Души, и прими моё последнее подношение.

Вслед за этим раздался гортанный рёв, такой глубокий, что задребезжали кости. Что-то зашевелилось в крошечной тьме беспросветных недр. Длинная цепкая лапа возникла словно из ниоткуда, её когтистые пальцы с пугающей уверенностью процупывали дорогу.

— Бог-Король, сохрани! — выдохнул архирыцарь, забыв о своей непокорности.

В клане Ужасного Волка вождь Аргат слыл человеком мужественным, не знающим ни страха, ни сомнений. Но, разумеется, то была суцая глупость. При виде того, что узрел сейчас Аргат, лишь дурак или безумец не канул бы в объятия ужаса, леденящего душу. Он чувствовал, как тело охватывает всё то же болезненное ощущение. Бояться было бесполезно, а попытка сбежать повлекла бы только медленную смерть.





Он слышал, как у Дафула перехватило дыхание. Лицо воина — обычно спокойное — побледнело и уподобилось черепу с выпученными от страха глазами. Он никогда прежде не ступал в круг подношений. Аргат знал, что когда-то давно выглядел в точности также, ещё до того, как перенял власть над Ужасными Волками. До того, как узнал цену выживания в этом тёмном владении.

— Придержи свой страх, — сказал он. — Мы под взором богов.

Вторая лапа упёрлась в потолок пещеры, и из тени выскользнула тощая фигура, бесцельно, словно охотящаяся кошка. Не глаза, но озёра ледяного голода уставились на Аргата. Черепные ямы, расположенные перед входом в пещеру, внезапно вспыхнули иссиня-белым пламенем, и акшийская ночь потонула в неестественном, серебристом сиянии.

Зигмарит заверещал, брыкаясь и ёрзая, словно зверь на скотобойне, но Дафул, испуганный ничуть не меньше, крепко держал своего пленника.

Испивающий Души предстал перед ними во всём своём тёмном, ужасающем великолепии. Он был вдвое больше сравнительно высокого человека. Его тощая громада, — перетянутая цепями, кожаными ремнями и покрытая рваным тряпьем, — сгорбилась на передних конечностях, жутко длинных и избородённых шрамами. Из лба торчали кривые рога, из позвоночника и узкого, словно у собаки, черепа поднимались кости. Но страшнее всего были глаза, пылавшие злобным умом.

Чудовище встало во весь рост, выгнув позвоночник и приподняв одну лапу в гротескном подобии человеческого жеста. Когти согнулись внутрь. Из продолговатой пасти хлынула обильная слюна.

Мокрая трава вспыхнула пламенем, и все трое оказались в кругу сильнейшего жара. Кожа Аргата мгновенно покрылась струпьями и волдырями. Приподняв оружие, вождь повернулся к сыну и сопротивляющемуся пленнику.

Плоть. Души. Жертва.

— Отец? — крикнул Дафул, стараясь удержать перепуганного архиерия. — Чего ты ждёшь? Боги требуют жертвы.

— Так и есть, — мягко ответил Аргат.

Лезвие топора обрушилось на череп Дафула, и ударная волна мгновенно разошлась по руке Аргата. Кровь брызнула ему в лицо, костяные осколки полетели в разные стороны. Дафул покачнулся на месте. Его глаза уставились на Аргата, запечатлённое в них мучительное

недоумение прожигало душу насквозь. Его уста содрогались, пытаясь выдать слова, которые никак не приходили на ум, и всё это время ужасная рана истекала кровью.

— Одна жизнь за клан, — произнёс Аргат.

Он вырвал топор, и тело Дафула рухнуло на землю. Архиерия повалился вместе с ним, распластавшись на спине и издав приглушённый стон. Вождь оттолкнул зигмарита, схватил мёртвого сына за ногу и поволок к ожидающему зверю. Губы существа приоткрылись и обнажили клыки, оскаленные в жуткой гримасе. Когтистые лапы сребрили подношение Аргата, и зверь тут же сгорбился над добычей.

Едва вождь отвернулся, как воздух наполнился хрустом раздираемой плоти и треском костей. Зигмарит, растянувшийся в грязи, был слишком ошеломлён, чтобы бежать. На его лице повисла маска ужаса, забрызганная кровью.

— Что... что ты сделал? — едва дыша сказал он.

— Что должно, — ответил Аргат.

— Я думал...

— Что твоей плоти будет достаточно? Где же тут жертва? Ни мне, ни моему народу твоя гибель ничего не стоит. Горе, муки, предательство — вот плоды, которых жаждут Тёмные боги.

— Тогда зачем... зачем ты привёл меня сюда?

Испивающий Души зарычал, но Аргат не смог взглянуть на существо, ибо знал, что этот взгляд оставит такой глубокий шрам на его душе, который не исцелит ни одна жертва. Раны, понесённые плотью, были куда уступчивее. Боль прокатилась по всему телу вождя, словно бы горящий факел поднесли к самой его груди. Опустив глаза, Аргат увидел, как кожа его трещит по швам, как отслаивается, чтобы свежим покровом затянуть его рану. Он снова вздохнул свободно.

— Может, боги и жаждут наших страданий, но у вестников их вкусы иные, — сказал он.

Зигмарит принялся бешено растягивать свои путы. Испивающий Души вытянулся во весь рост, и тень его простёрлась над двумя людьми.

Аргат поднял топор Дафула и заскользил пальцем по острию, пока не пустил себе кровь, затем швырнул его, и через мгновение оружие вонзилось в землю рядом с перепуганным архиерием. Его обезумевшие глаза встретили взгляд вождя.

— Давай же, молись своему

Богу-Королю. — Аргат повернулся и зашагал прочь. — Посмотрим, как щедр он будет.

СИЛЫ КЛЯТВОДАТЕЛЕЙ

Когда племя Темноклятвенников отправляется на войну, каждый его член берёт в руки оружие и приносит клятву зарубить достойного врага, чтобы утолить голод богов-покровителей. Наперевес с хорошо отточенными топорами и копьями, с глазами, что пылают предвкушением убоя, эти крепкие воины одним своим видом вселяют страх в сердца храбрейших чемпионов. Изрыгая леденящие кровь обещания погибели, они вписывают новые имена в саги своего народа, верша жестокую расправу, и кровь их наливается могуществом от выполненных обещаний.

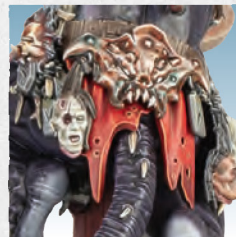
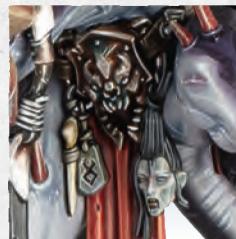
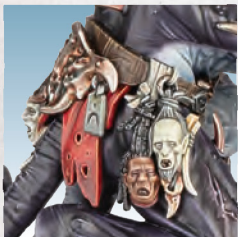
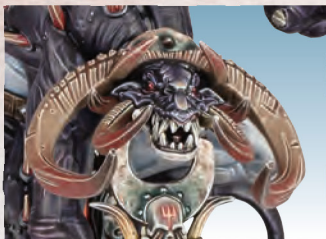


Вождь Тёмной Клятвы верхом на боевом коне



Вождь Тёмной Клятвы созывает племя на войну, намереваясь перебить тех зигмаритов, которые посмели вторгнуться на его территорию. К бою присоединился даже одичалый изверг, почуявший жертвенные дары и обещание сырой плоти.

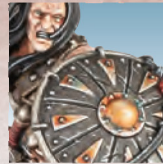
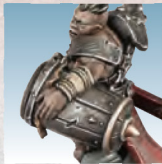




Одичалый изверг Тёмной Клятвы



Когда-то чудовищные мутанты, прозванные одичалыми извергами, были всего лишь смертными чемпионами Тёмной Клятвы; теперь же они существуют исключительно ради того, чтобы служить злой воле Тёмных богов. Незадачливым силванетам предстоит познать это на собственной шкуре.



Рокобой из мародёров
Тёмной Клятвы



Чемпион из мародёров
Тёмной Клятвы



Икононосец из мародёров
Тёмной Клятвы



Мародёры Тёмной Клятвы с рейдерским оружием



Мародёры Тёмной Клятвы с копьями из тёмного железа



Чемпион из бесцадников
Тёмной Клятвы



Бесцадники Тёмной Клятвы





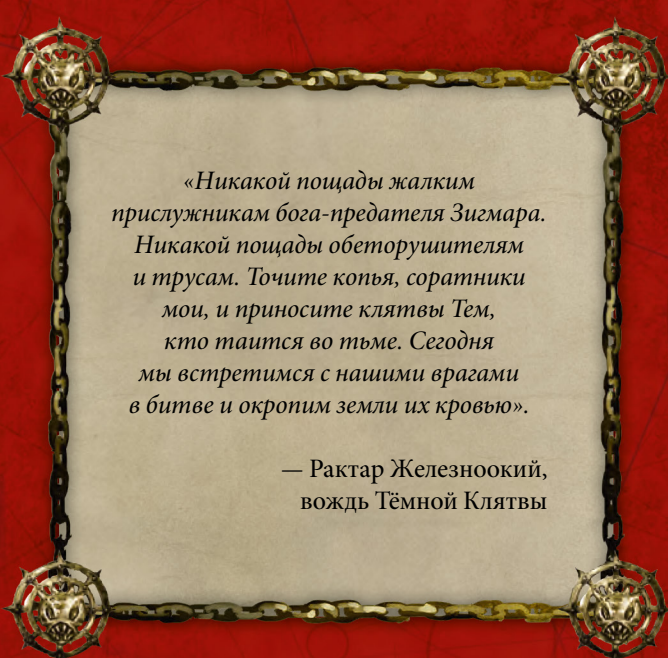
Роговост из бессадников
Тёмной Клятвы



Икононосец из бессадников
Тёмной Клятвы

Будучи ловкими и смелыми всадниками, бессадники Тёмной Клятвы могут кружить около врагов, забрасывая их смертоносными дротиками или вырезая тяжёлыми, черепобойными клинками.





*«Никакой пощады жалким
прислужникам бога-предателя Зигмара.
Никакой пощады обеторушителям
и трусам. Точите копья, соратники
мои, и приносите клятвы Тем,
кто таится во тьме. Сегодня
мы встретимся с нашими врагами
в битве и окропим земли их кровью».*

— Рактар Железноокий,
вождь Тёмной Клятвы